

EREB ALTOR

VÄRLDSBOKEN



HELMGAST

ETT TILLBEHÖR TILL
Drakar och Démoner

ASTROLAB

EREB ALTOR

VÄRLDSBOKEN

Text

Måns Broman

Leon Or, Jonas Vije, Emil Gradén, Peter Svensson

Grafisk form

Måns Broman

Layout

Måns Broman, Jonas Vije

Huvudillustratör

Emil Gradén

Övriga illustrationer

Gustav Pilesjö, Johan Palmén, Map Effects Fantasy Map Builder

Producent

Anton Wahnström

Korrektur

Jonas Schiött, Magnus Bergqvist

Ett stort tack också till alla som hjälpt med korrektur i Beta-fasen

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

Helmkast AB

Marco Behrmann, Paul Dali, Martin Fröjd, Petter Nallo, Krister Sundelin, Anton Wahnström

Astrolab Game Studio AB

Måns Broman, Emil Gradén, Leon Or, Jonas Vije

Tryck

Balto Print, Litauen

ISBN 978-91-990382-0-9

© 2025 Astrolab Game Studio AB

Första tryckningen

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

KAPITEL 1:

INLEDNING	5
EREB ALTOR ÅTERUPPSTÅR!	6

KAPITEL 2:

HJÄLTAR FRÅN EREB ALTOR	7
ALV	8
KENTAUR	10
MINOTAUR	11
RÄTTFOLK	12
ÖDLEFOLK	12
NYA ÄGODELAR	14
SOCIALT STÅND	14
SPRÅK I EREB ALTOR	17
SEKUNDÄRA FÄRDIGHETER	20
HJÄLTFÖRMÅGOR	21

KAPITEL 3:

KAMPANJ	29
UTMANINGAR	30
LÅNGRESOR	31
FÄRDSÄTT VID LÅNGRESOR	36
MISSÖDEN VID LÅNGRESOR	41
SLUMPMÖTEN VID LÅNGRESOR	42
NÖDLÄGEN VID LÅNGRESOR	46
FÄLTSLAG	47
IMPROVISERADE VAPEN	52

KAPITEL 4:

HANDEL OCH VAROR	54
UTRUSTNING	55
VAPEN OCH RUSTNING	58
HANDELSVAROR	63
HANDEL	66

KAPITEL 5:

MAGI I EREB ALTOR	73
GOLWYNDAS MAGI	74
HÖG MAGI	78
ELEMENTARMAGI	81
ANIMISM	83

KAPITEL 6:

ALTOR OCH MULTIVERSUM ..	85
ALTOR OCH MULTIVERSUM	86

KAPITEL 7:

EREB ALTORS HISTORIA	91
ALTORS HEMLIGHETER	92
SKAPELSEN	92
DE TIDIGA HÖGKULTURERNA	93
JÄRNÅLDERN	94
HÄRARNAS TID	95
DE UNGA GUDARNAS TID	96
UPPLYSNINGENS TID	98
KRUTETS TID	99
NU!	100

KAPITEL 8:

EREB ALTORS LÄNDER	102
EREB ALTORS KONTINENTER	103
VÄSTRA EREB	103
NORRA EREB	106
DE TRAKORISKA ÖARNA	108
VÄSTERHAVSKUSTEN	110
NARGUR	112
ÖSTRA EREB	114
AKROGAL	116
NORRA SAMKARNA	117
SOLUNA OCH SÖDERNS LÄNDER	119
BORTOM GOLWYNDABOTTNEN	119
ORMSJÖNS LÄNDER	120

KAPITEL 9:

ÄVENTYRSPLATS: RANSARD OCH GRIPKLIPPAN I KAPHALT	121
KAPHALT – RANSARDS HUVUDSTAD	122
KAPHALTS HEMLIGHETER	124
ÄVENTYRSPLATS: GRIPKLIPPAN	125
SLP:ER PÅ GRIPKLIPPAN	127
ÄVENTYRSUPPSLAG	129

KAPITEL 10:

MONSTER & MOTSTÅNDARE	131
AZAG	132
DÖDSRIDDARE	134
FLYGÖDLA	136
GALLU	137
GROTTVÄTTE	138
HAVSGET	138
KLOMUL	140
KOPPARHAVETS SJÖORMAR	142
KROK GÄDDA	144
KRÅKBROMS	145
LAMASSU	146
LEVERBRUGD	148
LILU	149
MUSHUSSU	150
RAUGON	152
ROVGRODA	154
ROVTRANA	154
STRYPARRANKA	156
SVARTNISSE	157
SYRÖDLA	158
TRITON	159
URSUGGA	160
DJUR	161
SLP:ER OCH FÖRBAND	165

KAPITEL 11:

EREB ALTOR NU OCH DÅ	168
BEGYNNELSEN	169
GULDÅLDERN	169
ALTORS BAKSIDA	171
EREB ALTOR PÅ NÄTET	172
SVAVELVINTER OCH ARGOND	173
LICENSERNAS TID	173
SYMBAROU M OCH ALBERETOR	173
EREB ALTOR: KALDAROX	174
ATHOS OCH KOPPARHAVETS HJÄLTAR	174
DEN FRIA KONFLUXEN	174
EREB ALTORS ÅTERKOMST	174

REGISTER	176
-----------------------	-----

Ereb Altor är en oberoende publikation av Astrolab Game Studio AB och Helmgast AB och har ingen koppling till Fria Ligan AB. Den är publicerad under tredjepartslicensen för Drakar och Demoner (version 1.0). Drakar och Demoner och Ere b Altor är registrerade varumärken tillhörande Fria Ligan. Ere b Altor ges ut under licens från Fria Ligan. Trakorien och Svavelvinter är varumärken som tillhör, och används med tillstånd av, Erik Granström. Alla rättigheter förbehållna.

Vårt Ere b Altor bygger till stor del på idéer, begrepp och namn som ursprungligen skapats av Anders Blixt, Erik Granström, Leif Eurén och Torsten Alm. Vi använder dem med upphovsmännens medgivande och goda minne. De behåller full upphovsrätt, och inget i Ere b 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. Ere b Altor är inte bara en spelvärld i sin egen rätt utan även en hommage till deras skapargärning.

Till minne av Björn Johansson

INLEDNING

Tidevarv komma, världar försvinna – fast snarare lever de vidare i ny form. Så återföds det nya beständigt såsom fågel Fenix ur sitt gamla. Två gamla rävar kan inte annat än mysa över arvets fortlevnad. Som Toke säger i Röde Orm: »Ungdomar skola ligga i selen, medan vi gå bredvid med tummarna i bältet och förundra oss över deras ringa styrka.«

– Anders Blixt och Erik Granström

EREB ALTOR ÅTERUPPSTÅR!

Välkommen tillbaka till Drakar och Demoners första stora rollspelsvärld: Erebus Altor. Från Trakoriens saltstänkta stränder till Kopparhavets metropoler, från Orghins iskalla glaciärer till Samkarnas ångande djungler: magins och äventyrens kontinenter väntar åter på dig och din spelgrupp.

Det är i skrivande stund fyrtio år sedan Erebus Altor först introducerades i Äventyrsspelets tidning Sinkadus. Sedan dess har spelvärlden genomgått många versioner och förändringar, både i tryck och online. Den hyllade Femte Konflux-sviten gav upphov till en romanserie och ett nytt rollspel i en ny men närliggande värld: Argond. År 2019 publicerade Helmgast rollspelet Kopparhavets hjältar, som byggde vidare på många av Erebus Altors länder och platser i ytterligare en ny värld: Athos.

Den produkt du håller i din hand för samman alla dessa inspirationskällor i en ny men ändå bekant form: Erebus Altor till Drakar och Demoner är spelvärlden för dig som vill uppleva äventyr, avslöja hemligheter och utforska nya hav och regioner.

Så träd ur de Grå hallarna och återvänd till ett nytt Erebus Altor!



HJÄLTAR FRÅN EREB ALTOR

Ereb Altor är forfarande främmande mark för mig. Jag häpnar ständigt över de överraskningar och hemligheter som döljer sig bland dess hav och länder – sjunkna städer, förbannade skogar, enorma metropoler och ointagliga fästningar. Jag har upptäckt, plundrat och stridit i de flesta. Men jag längtar inte tillbaka till Yndars karga klippor och röda månsken – jag vet att jag är en främling där med. Mitt yndariska namn har jag sedan länge lagt bakom mig. Och jag är en främling inför mina medmänniskor även här. Vardagens slit är inte för mig, jag har slutit förbund med större makter och tagit mig an Erebs många utmaningar och äventyr. Vissa kallar mig en niding, andra en hjälte. Själv vet jag äntligen vem jag är. Jag är Vitvarg, och Erebs Altor är mitt att utforska!

– Vitvarg, niding och hjälte

Ereb Altor är en väldig och mångfacetterad värld med möjligheter att spela både udda och unika rollpersoner. I det här kapitlet hittar du stöd för att skapa din egen hjälte från något av Altors hörn. Här finns nya släkten, släktesförmågor, hjälteförmågor och färdigheter, liksom stöd för att förankra din rollperson i Ereb Altor genom språk och sociala stånd.

Ereb Altor är även en utmanande värld som kommer att bjuda på episka kampanjer och äventyr. För att möta dessa faror som hjältar kan ni som spelgrupp välja att ge era rollpersoner extra förmågor och färdigheter från start. Nedan följer ett förslag för hur du kan skapa en mer heroisk spelgrupp:

- » Ge varje rollperson en extra förmåga från start. Förmågan kan vara antingen en hjälteförmåga eller en släktesförmåga om rollpersonens släkte har flera sådana. Texten nedan presenterar extra släktesförmågor för några av Altors släkten.
- » Ge varje rollperson en extra tränad färdighet kopplad till socialt stånd (se nedan).

Släkten

Ereb Altor bebos av många olika intelligenta folkslag. I Regelboken hittar du flera av de vanliga släkterna som människa, dvärg och anka, men otaliga andra släkten återfinns från Västerhavet till Ormsjön och bortom, och från Samkarnas djungler till Orghins isvidder.

Människan dominerar många riken i Ereb Altor men nästan alla övriga släkten förekommer sida vid sida med dem. Oavsett vilket släkte du spelar kan du alltså komma från vilken region och vilken kultur som helst. Många släkten har också egna riken eller bosättningar i någon särskild region där de är mer talrika. De mest kända är sannolikt dvärgarnas mäktiga underjordis-

ka riken – det hemlighetsfulla Yere Batur under Golwyndabotten, det rika Karad Batur i Aidnebergen, och dvärgarnas uråldriga stormakt, det väldiga Zar Khur under Grynnerbergen. Men det finns också gömda alvskogar, svartalfiska slumkvarter, vargfolkens dammiga vinterläger, ödlefolkens fjärran tempelstäder, och mycket mer. De släkten som presenteras här är således inte en uttömmande lista, utan ett litet urval av Ereb Altors mångfald.



ALV

Altors alver har förlorat sin länk till naturen, och den stora natursjälens – den mystiska Moder Jord som tidigare förenade dem och gav dem evigt liv – har försvunnit. Nu är de själlösa och måste söka sig till djur och andar att ingå symbios med, eller finna andra lösningar för att vidmakthålla sin livskraft. Alver lever därför ofta som enstöringar, jägare, samlare och tjuvar. De är ett rotlöst och vilset folk, vilket gör dem till naturliga vagabonder och äventyrare. Men gömt i djupet av uråldriga skogar finns ännu en handfull hemlighetsfulla riken där alver lever ett mer bofast liv. Dessa platsbundna skogsalver är knutna till sitt hem, och är mindre lämpade som äventyrare. De ruvar på uråldriga hemligheter och utomstående släpps sällan in i deras länder – alvriken som Landori söder om Grynnerbergen, Goianas stora silverskogar på Aidnehalvön och Sivoas uråldriga djungelrike. Gömt bland Altors skogar och berg finns också många mindre riken – vilda, mytiska och bortglömda.

Det sägs att alverna en gång delade ett heligt språk, satenu, men det har nu fallit i glömska och alver talar, precis som andra släkten, olika språk beroende på kultur.

Förmåga: Själsband

» Viljeöäng: 3

Du kan länka ditt sinne till andar och varelser, och har skapat ett permanent själsband till ett djur som du väljer själv. Djuret måste vara ett mellanstort däggdjur, som en hjort eller en säl, eller en större fågel som en svan eller en örn. Du och djuret känner alltid riktning och ungefärligt avstånd till varandra. Ni delar själ, och du kan vagt ana vad djuret hör, känner och ser. Du kan inte ha ett band till mer än ett djur samtidigt. Du kan be djuret utföra handlingar och små uppdrag för att hjälpa dig – som att spana, spionera eller distrahera någon. Detta kostar 3 VP per kvart. För 2 VP kan djuret utföra ett anfall mot en fiende på din befallning (fri handling för dig).

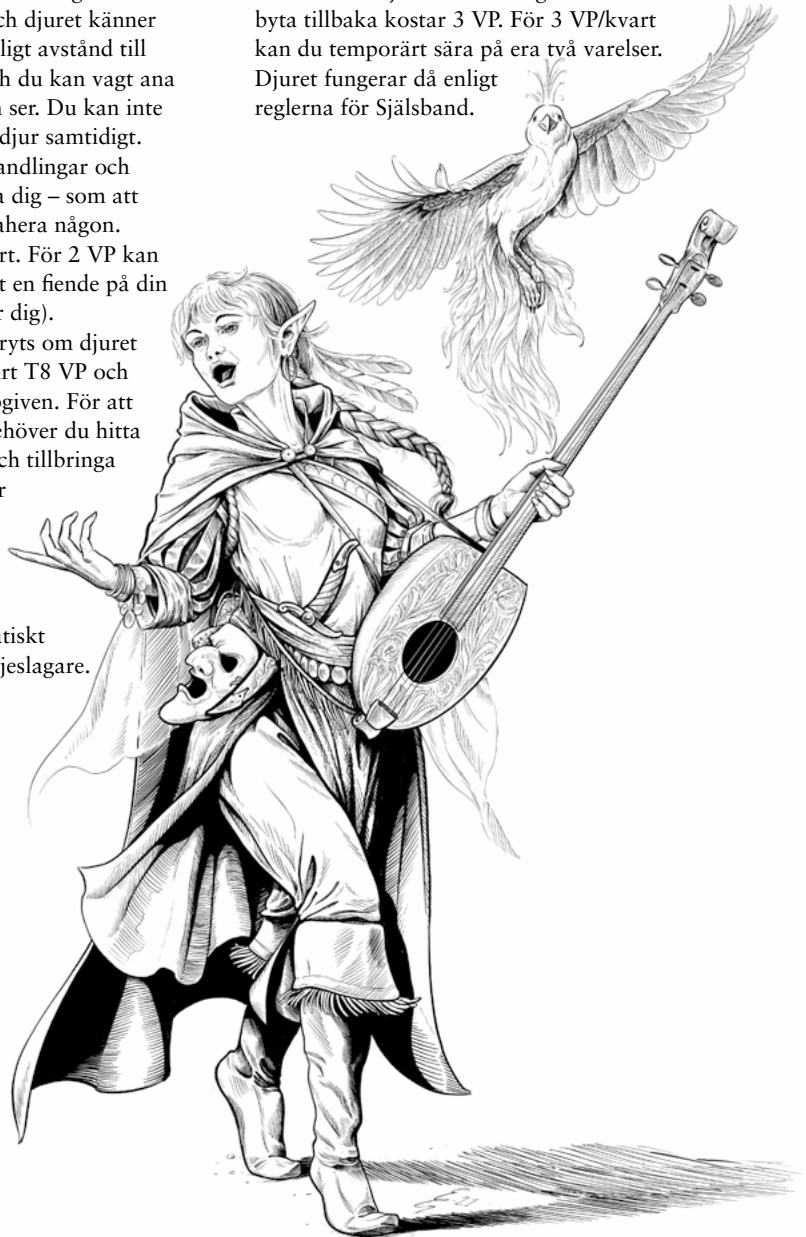
Bryta själsband: Länken bryts om djuret dör. Du förlorar omedelbart T8 VP och KP, och får tillståndet Uppgiven. För att skapa ett nytt själsband behöver du hitta ett välvilligt inställt djur och tillbringa en vecka med det. Därefter måste du lyckas med ett slag mot PSY. Om du har hjälteförmågan Följeslagare (Regelboken, sida 36) så kan du automatiskt upprätta en länk till en följeslagare.

Förmåga: Djurskepnad

» Viljeöäng: 6

» Krav: Själsband

Du och ditt själsdjur har uppgått i varandra, och är nu en varelse. Du kan byta mellan alvisk och djurisk form för 6 VP. Du behåller din djurhamn så länge du vill – att byta tillbaka kostar 3 VP. För 3 VP/kvart kan du temporärt sära på era två varelser. Djuret fungerar då enligt reglerna för Själsband.



KENTAUR

Kentaureer förekommer över hela Ereb Altor, men är ovanliga i städer och större bosättningar. På de stora stäpperna i centrala Ereb och Akrogal finns däremot uråldriga kentaurska kulturer – väldiga nomadiska horder underställda kungar med långa anor. Vissa av dessa stäppkungar har förfallit åt plundring och ses av människofolken som hänsynslösa rövarband, medan andra håller hårt på ridderliga dygder om ära och mod. Kentaureerna är långlivade och sitter ofta inne med djup kunskap. I staden Karamandrin hålls kentaureerna högt och de är härskarnas rådgivare i frågor som rör astronomi och filosofi. Många kentaureer lever också kringflackande liv, drivna av äventyrs- och upptäckarlust. De är inte ovanliga syner vid serajer och handelsleder, och deras fysik gör dem populära som karavanfösare och hyrsvärd.

FÖRFLYTTNING: 16 i öppen terräng, 6 inomhus och i trånga utrymmen.

STOR: Kentaureer är Stora varelser enligt sida 83 i Regelboken



Förmåga: Två hjärtan

» Viljeöäng: 3

I din kropp bultar två hjärtan. Detta gör dig extra uthållig, men öppnar även möjligheter för dig att känna extra empati. För 3 VP får du fördel på slag mot valfri KAR-baserad färdighet eller ett FYS-slag (gäller inte dödsslag).

Förmåga: Packhäst

» Viljeöäng: 2

Din hästkropp är som gjord för att bära packning och släpa last. För 2 VP får du fördel på STY-slag om du skall knuffa eller dra något, eller om du är överbelastad. Du får också alltid räkna +6 till din bärförmåga (detta kostar inga VP). Du kan även bära sadelväskor.



MINOTAUR

Ereb Altors minotaurer är ett intelligent släkte med sitt urhem i norra Samkarna, där de forna taurokraterna en gång styrde. Sedan den tiden har minotaureerna spridits vind för våg runt Kopparhavet och bortom. Denna diaspora har lett till att minotaurer ofta sliter med tunga arbeten i samhällets bottenkikt. Deras styrka uppskattas av slavhandlare och galärkapten, och de återfinns vid blåsbälgar, i timmerläger och gruvschakt. Det finns dock gott om undantag, som den ymbriska orakelkon i Tibor, vars mjölk anses ge evigt liv, eller minotaurkrigarna i Rabuls kejserliga zigguratgarde. Många minotaurer talar moräliska, även om banden till urhemmet i Samkarna kan vara klippta sedan länge.

På Akrogals stora stäpper och i Samkarnas inland finns enstaka tätt sammantäckta flockar, men minotaurer lever gärna ensamma och uppvisar ofta en rotlöshet och en rastlöshet som gör dem lämpade som äventyrare.

FÖRFLYTTNING: 12

STOR: Minotaurer är Stora varelser enligt sida 83 i Regelboken

◆◆◆

Förmåga: Monstruös

» Viljepoäng: –
Din styrka, kroppshydda och kraftfulla inre vrede gör dig svår att stoppa, men också klumpig och skrämmande. Dina KP höjs med 4, men du får ett avdrag på SMI och/eller KAR på totalt –3. Du får dock välja själv hur du fördelar avdraget mellan de två grundegenskaperna.

Förmåga: Hornrusning

» Viljepoäng: 3

Du kan utnyttja dina horn och din väldiga kroppsstyrka för att stänga dina fiender med oerhörd kraft. Detta räknas som en obehärdad närstridsattack med SLAGSMÅL med grundskada 2T6. Om du har utrymme att ta fart innan attacken (minst 6 meter) får du räkna dubbel skadebonus (STY) och din attack får egenskapen genomslag. Humanoida mål av Normal storlek eller mindre som träffas av attacken slås automatiskt omkull.



RÅTTFOLK

Det småväxta råttfolket återfinns runt Kopparhavet och i Erebs och Samkarnas stora skogar. De lever ofta i små flockar eller reser ensamma, drivna av en inneboende äventyrlust och nyfikenhet. Råttfolk är ofta duktiga på att smälta in bland andra folkslag, och talar ofta flera språk. Deras goda balans och flinka tassar gör dem uppskattade på handels- och piratfartyg som matroser eller krigare. De har en märklig fallenhet att förutse skeppsbrott och lämnar oftast ett fartyg innan det går i kvav.

Råttfolkets ursprung är höljt i dunkel, och väldigt lite är känt om de större samhällen som sägs dölja sig i Nargurs urskogor och djunglerna runt Ormsjöns stränder. Råttfolkets förmåga att anamma lokala kulturer gör att de som bosatt sig i mänskliga riken inte ens själva vet något om dessa fjärran riken.

FÖRFLYTTNING: 8

LITEN: Råttfolk har storleken Liten enligt sida 83 i Regelboken



Förmåga: Ihärdig

» Viljpoäng: 1

Du är en överlevare som klarar dig genom de mest påfrestande omständigheter, och du är immun mot effekterna av tillståndet Krasslig (detta kostar inga VP). Du kan även klara dig utan mat så länge det finns rötter eller lite skräp att gnaga på. Detta kostar 1 VP per dag. Du kan läka KP och tillstånd utan mat, men inte VP. Se hunger på sida 54 i Regelboken.

Förmåga: Klättrare

» Viljpoäng: 2

Du har klorförsedda tassor som ger utmärkt fäste. Om du aktiverar denna förmåga får du fördel på ett slag mot HOPPA & KLÄTTARA, och du kan även klättra på släta ytor utan fotfäste utan att få någon nackdel.



ÖDLEFOLK

Ereb Altor bebos av många reptilfolk och deras släktingar. Ett av de mest utbredda och särpräglade är Samkarnas ödlefolk. Dessa långlemmade ödlehumanoider har segt, läderaktigt fjälligt skinn och hängande dröglappar under hakan som de använder för att kommunicera på sitt särpräglade språk. De är särskilt vanliga i enklare bosättningar i djungel och träsk där de ägnar sig åt algodling och insektsjakt. Längre söderut finns dock mer avancerade samhällen och det viskas om väldiga tempelstäder på floder av lava i det olidligt heta ödleriket Mosgilak vid Samkarnas sydspets.

FÖRFLYTTNING: 10

DRÖGTAL: Du kan kommunicera fritt och ljudlöst med andra ödlefolk inom synhåll. Drögtal räknas som extraspråk utöver de din rollperson börjar med.

◆ ◆ ◆

Förmåga: Fjällhudad

» Viljepoäng: –

Du har seg och tålig hud, och har skyddsvärde 1 i naturligt skydd. Om du bär metallrustning räknas istället rustningens skyddsvärde.

Förmåga: Kallblodig

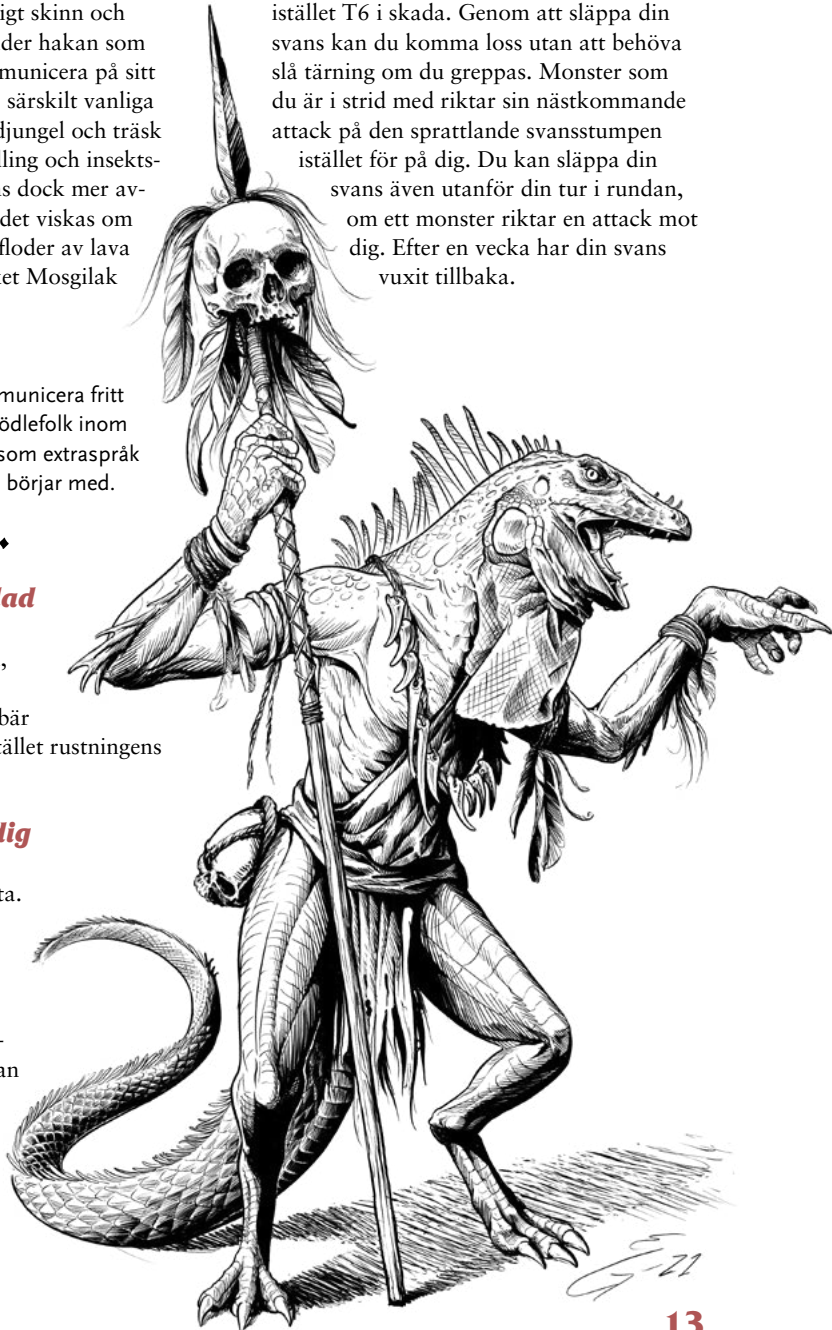
» Viljepoäng: Varierar

Du trivs i värme och hetta. För 2 VP kan du som en fri handling halvera skadan du tar från eld under en runda. I en het miljö (som en varm sommardag eller varmare) kan du återställa ett extra valfritt tillstånd vid en kort vila.

Förmåga: Svanslossare

» Viljepoäng: –

Du kan som en fri handling släppa din svans om du ligger illa till. Detta är ett sista desperat drag och kostar inga VP, men ger istället T6 i skada. Genom att släppa din svans kan du komma loss utan att behöva slå tärning om du greppas. Monster som du är i strid med riktar sin nästkommande attack på den sprattlande svansstumpen istället för på dig. Du kan släppa din svans även utanför din tur i rundan, om ett monster riktar en attack mot dig. Efter en vecka har din svans vuxit tillbaka.



SOCIALT STÅND

Många kulturer i Ereb Altor är strikt hierarkiska, och vilket socialt stånd man fötts in i kan ha en stor påverkan. Rollpersonerna är dock hjältar, och kan lyfta sig ur enkla förhållanden, eller söka sig bort från överklassens gyllene bur. Varje socialt stånd ger också förslag på den extra tränade färdighet en heroisk rollperson kan få tillgång till från spelstart (se ovan).

Olika regioner kan ha mer detaljerade bakgrundstabeller som hjälper att förankra din rollperson i Ereb Altor, dessa kommer i framtida moduler. Tabellen nedan kan användas som en generisk tabell om en specifik saknas.

NYA ÄGODELAR

Rollpersoner från Ereb Altor kan välja att slå på tabellerna nedan istället för de som anges per yrke i Regelboken.

BARD

T6 ÄGODELAR

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | Valfritt instrument, kniv, bältesväska, T6 ransoner mat och 2T10 silver |
| 3-4 | 7 jonglerbollar, dolk, oljelampa och olja, T6 ransoner mat och 2T10 silver |
| 5-6 | Scenkläder, nål och tråd, lerkrus, dolk, elddon, fackla, T6 ransoner mat och 2T10 silver |

SOCIALT STÅND

T6	SOCIALT STÅND OCH BAKGRUND	EXTRA TRÄNAD FÄRDIGHET T3
1	Slav. <i>Exempel: Livegen, roddarslav, gruvträl.</i> Du växte upp under piskan, och varje dag var en kamp.	1. SLAGSMÅL 2. UNDVIKA 3. UNDRE VÄRLDEN
2	Egendomslös. <i>Exempel: Gycklare, herde, nomad.</i> Du växte upp i den vilda ödemarken eller stadens slum.	1. SMYGA 2. BLUFFA 3. FINNA DOLDA TING
3	Bonde. <i>Exempel: Fiskare, mjölnare, värdshusvärd.</i> Du kommer från landsbygden, och är van att leva på det som du själv skördat.	1. VILDMARKSVANA 2. JAKT & FISKE 3. SJÖKUNNIGHET
4	Borgare. <i>Exempel: Handlare, gesäll, lärd.</i> Staden är ditt hem, och du har lärt dig att klara dig bland folk och få.	1. KÖPSLÅ 2. HANTVERK 3. FRÄMMANDE SPRÅK
5	Prästerskap. <i>Exempel: Akolyt, tempelmoder, schaman.</i> Gudarna var ständigt närvarande i din uppväxt, och du är van att lyssna på deras ord.	1. MYTER & LEGENDER 2. LÄKEKONST 3. OBSERVATION
6	Adel. <i>Exempel: Hövding, solriddare, kastellan.</i> Du växte upp i överklassen bland tjänstefolk och gamla seder och bruk.	1. TAKTIK 2. HÖVISKHET 3. ÖVERTALA



SCENKLÄDER

Scenkläder är de kläder du behöver för att ikläda dig en specifik teaterroll. Du bestämmer själv vilken roll det rör sig om. Det finns många etablerade karaktärer som dyker upp i gatuteater i hela Erebus Altor: Zanni, Girigbuken, Kaptenen, Den boklärd, Tjänaren. Det kan också röra sig om ett annat yrke, som riddare, krigare eller magiker. Scenkläderna kan användas för att klä ut sig och passera som den roll de efterliknar. Ger fördel på UPPTRÄDA eller BLUFFA.



HANTVERKARE

T6 ÄGODELAR

- 1-2 Felicisk huggare, läderrustning, läderverktyg, nål och tråd, 15 meter rep (hampa), härvel, T6 ransoner mat och 2T10 silver
- 3-4 Handyxa, läderrustning, snickarverktyg, drevningsverktyg, fackla, T8 ransoner mat, 2T10 silver
- 5-6 Stridshammare (lätt), läderrustning, smidesverktyg, såg, glödlåda, fackla, T8 ransoner mat, 2T10 silver



JÄGARE

T6 ÄGODELAR

- 1-2 Kortsvärd, kortbåge, koger, läderrustning, vattenskin, fackla, T8 ransoner mat och 2T6 silver
- 3-4 Kniv, lätt armborst, koger, läderrustning, plåtplunta, elddon, fackla, T8 ransoner mat och 2T6 silver
- 5-6 Kniv, hesapiskt björnsput, elddon, fackla, läderrustning, björnfäll, vattenskin, T8 ransoner mat, 2T6 silver



KRIGARE

T6 ÄGODELAR

- 1-2 Dolk, slagsvärd, liten sköld, ringbrynja, fackla, T6 ransoner mat, 2T6 silver
- 3-4 Kortsvärd, lätt armborst, koger, nitläder, öppen hjälm, plåtplunta, stormlykta, lampolja, T6 ransoner mat, 2T6 silver
- 5-6 2 dolkar, hakebössa, kulor och krut, nitläderrustning, plåtplunta, fackla, T6 ransoner mat och 2T6 silver

LÄRD

T6 ÄGODELAR

- 1-2 Kortsvärd, karta över valfri region, vaxtavla & stylus, oljelampa, lampolja, T6 ransoner mat, 2T10 silver
- 3-4 Dolk, astrolab, bok med stjärnpositioner för hundratals år framåt, talgjus, T6 ransoner mat, 2T12 silver
- 5-6 Dolk, T10 ark pergament, bläck och penna, örtbrygd, elddon, fackla, T6 ransoner mat, 2T10 silver



MAGIKER

T6 ÄGODELAR

- 1-2 Stenbit från den fallna himlastaden Karanor*, bronsdolk, amulett, formelbok, flaska vin, fackla, elddon, T6 ransoner mat och 2T8 silver
- 3-4 Berlock med aska från dödsriket Irkalla*, trästav, örtbrygd, formelbok, vattenskin, fackla, T6 ransoner mat och 2T8 silver
- 5-6 Helig symbol med guden Sholaks runa*, stendolk, formelbok, fackla, elddon, T6 ransoner mat och 2T8 silver



NASARE

T6 ÄGODELAR

- 1-2 Dolk, åsna, bältesväska, varor för T10 silver, vattenskin, oljelampa, lampolja, T6 ransoner mat, 2T12 silver
- 3-4 Kniv, segelpråm, sjökista, 15 meter rep, vattenkagge, fackla, elddon, T6 ransoner mat och 2T12 silver
- 5-6 Kortsvärd, kamel, vattenskin, skylande mantel, stormlykta, lampolja, T6 ransoner mat och 2T12 silver

RIDDARE

T6 ÄGODELAR

- 1-2 Långsvärd, stridshammare (lätt), plåtröstning, visirhjälm, mantel, fackla, T6 ransoner mat och 2T12 silver
- 3-4 Pata, kortbåge, koger, ridhäst, gambeson, fackla, T6 ransoner mat och 2T12 silver
- 5-6 Lans, liten sköld, dolk, ringbrynja, öppen hjälm, stridstränad häst, T6 ransoner mat och 2T12 silver



SJÖFARARE

T6 ÄGODELAR

- 1-2 Felicisk huggare, dolk, änterhake, sjökista, nål och tråd, stormlykta, lampolja, T6 ransoner mat, 2T10 silver
- 3-4 Hakebössa, dolk, kulor och krut, sjösäck, fackla, T6 ransoner mat och T8 silver
- 5-6 Dirk, handyxa, hängmatta, fiskelina och krok, T6 ransoner mat, 2T10 silver



TJUV

T6 ÄGODELAR

- 1-2 Dolk, 4 knivar (kast), änterhake, rep (hampa), gambeson, fackla, T6 ransoner mat, 2T10 silver
- 3-4 Kniv, dyrkar (enkla), sjösäck, rep (hampa), elddon, fackla, T6 ransoner mat, 2T10 silver
- 5-6 Lätt arborst, koger, kniv, läderharnesk, fackla, elddon, T6 ransoner mat och 2T10 silver

* Kan användas som fokus

SPRÅK I EREB ALTOR

Ereb Altor är en värld med många språk. De flesta talar mer än ett, och det finns inget som säger att man talar ett särskilt språk bara för att man tillhör ett visst släkte. Vilka språk du talar beror på din bakgrund och kultur.

Alla rollpersoner börjar med ett allmänspråk. Beroende på startvärde i FRÄMMANDE SPRÅK får du dessutom välja ytterligare språk som speglar din bakgrund. Beroende på ditt startvärde i MYTER & LEGENDER kan du också eventuellt ett eller flera skriftsystem. Se tabeller nedan och på nästa sida. Många språk delar samma skriftsystem men

du kan endast läsa och skriva de språk som du också kan tala.

Innan spelstart bör ni prata ihop er i gruppen runt ett allmänspråk som alla rollpersoner kan.

Att lära sig språk

För att lära sig ett språk krävs en månads exponering, samt ett förbättringskryss för FRÄMMANDE SPRÅK. Därefter slår du ett INT-slag, och om det lyckas kan du språket, om du misslyckas får du försöka igen efter en vecka. Nackdel på slaget om det är ett utdött språk som du försöker lära dig genom att bara läsa.

SPRÅKKUNSKAP FÖR NYSKAPADE ROLLPERSONER

Enligt FV i FRÄMMANDE SPRÅK

FV	ANTAL SPRÅK
3–5	1. Du kan endast tala ett språk – välj från något av allmänspråken.
6–12	2. Du kan tala ett allmänspråk och ytterligare ett valfritt.
13+	3. Du kan tala ett allmänspråk och ytterligare två valfria.



Att lära sig skrift

För att lära sig ett skriftsystem krävs en månads heltidsstudier, samt ett förbättringskryss för MYTER & LEGENDER. Därefter slår du ett INT-slag. Om du lyckas lär du dig skriftsystemet, om du misslyckas får du försöka igen en vecka senare.

Skriftsystem

- » **Joriska runor:** Ett enkelt och elegant alfabet som anpassats från inskriptioner på sten och trä till att skrivas med bläck på pergament. Används främst för jori och dalci. Se bild nedan.
- » **Gryndiska glyfer:** Avancerade, geometriska glyfer, där varje tecken kan förmedla ett helt koncept. Används endast för gryndur.
- » **Skogsrunor:** Nargurs barbarer använder dessa primitiva föregångare till de joriska runorna för att skriva narguriska.
- » **Akkarisk abjad:** Detta kursiva alfabet med rötter bland Golwyndakulturen används allmänt i Akrogal och östra Kopparhavet. Används för akkariska, efariska och moräliska.

- » **Vättastreck:** Enkelt alfabet med korsstavar över en huvudlinje, används för yggoth.
- » **Aksara:** Ett ålderdomligt och elegant alfabet som uteslutande används för furgiska.
- » **Kargomitiska tecken:** Tecknen och symbolerna är besläktade med Ithilgroms döda tunga och lämpar sig väl för besvärjelser och magiska skrifter.



UTDÖDA SPRÅK

I Ereb Altor finns ett otal utdöda och obskyra språk från fallna civilisationer och svunna kulturer. De talas ingenstans, och att lära sig dem kräver ingående forskning. Vanligtvis döljer de utdöda språken hemligheter och ledtrådar, så mödan är oftast sig värd. Kända utdöda språk är satenu, Ithilgroms döda tunga och golwyndisk forntunga. De skrivs med lika bortglömda skriftsystem, som t.ex. siovisk rotskrift och akkarisk kilskrift.

SKRIVKUNNIGHET FÖR NYSKAPADE ROLLPERSONER

Enligt FV i MYTER & LEGENDER

FV	ANTAL SKRIFTSYSTEM
3–5	0. Du kan inte läsa och skriva
6–12	1. Du kan läsa och skriva på ett alfabet, i de språk du behärskar.
13+	2. Du kan läsa och skriva på två alfabet, i de språk du behärskar.



BILD: »Alfabetum Jori«. Avskrift av marmorinskriftion från skriftemplet i Grivela, hyllande det joriska alfabetet.

SPRÅK I EREB ALTOR

SPRÅK	TALAS I/AV	SKRIFT	EXEMPEL PÅ NAMN
Jori (Allmänspråk)	Kopparhavet, särskilt Aidne och Jorien, Västerhavets öar, gamla klavyiska riket	Joriska runor	Aldegard, Dorea, Gilda, Klotilde, Ysabel. Brior, Edegard, Fulk, Frekvand, Valien.
Akkariska (Allmänspråk)	Främre Akrogal, Krun	Akkarisk abjad	Arthesia, Famhe, Issa, Ninbanda, Umma, Xenia. Namarsin, Bazur, Zargon, Dagos, Nezzar, Ultar.
Moräliska (Allmänspråk)	Morëlvidyn	Akkarisk abjad	Baba, Menissa, Kahina, Safia, Shu-Shu, Tefara. Adjo, Azanar, Muluja, Uzuz, Kufu, Syfax.
Narguriska (Allmänspråk)	Nargur, Ransard	Skogsrunor	Axxa, Doru, Hylga, Borakka, Sar-ka, Makkaja. Hurd, Isgald, Ghamgonli, Karsakk, Ugir, Grimme.
Gryndur (Allmänspråk för Kopparhavets dvärgar)	Zar Khur under Grynnerbergen och bland dvärgar runt Kopparhavet.	Dvärgrunor	Badma, Batrun, Hanhum, Oghul, Qulun, Tuya. Babayar, Bolor, Novor, Otgon, Khal, Zabrak.
Dalci	Erebosiska arkipelagen, och många av Kopparhavets hamnstäder	Joriska runor	Akyria, Coxa, Hepatia, Oera, Rurba, Thetis. Balestes, Cosmo, Kyrion, Nebius, Pato, Peliganus.
Efariska	Efaro	Akkarisk abjad	Amunzu, Arqa, Ineni, Kafiri, Nizm, Satia. Amon, Nejib, Nefar, Irsu, Qaib, Saharta.
Haddashi	Qart, Felicien	Akkarisk abjad	Adonia, Anat, Keret, Muttunbaal, Razael, Sofonisba. Addad, Balbazer, Ebzel, Eniok, Gisgo, Harrambaal.
Furgiska	Furgia	Aksara	Aramandra, Azar, Belessa, Nisaba, Shirin, Zababa. Alborz, Bathustra, Darien, Feroz, Shuqal, Malgun.
Svartiska	Nattfolk i Aidnebergen och Erebosiska arkipelagen	Saknas	Bloztar, Igga, Gashga, Gra, Uru, Zagum. Aknakh, Durb, Grish, Kraz, Thrakal, Zhollug.
Yggoth	Nattfolk i Grynnerbergen och södra Nargur	Vättastreck	Ishig, Balloshig, Semshig, Sarosa, Gaugau. Iptirsh, Bolem, Sagutirsh, Lempek, Voldatirish.
Vargspråk (Instinktiva läten, gläfs och morranden som är omöjliga för andra än vargfolk att producera)	Vargfolk runt hela Altor	Saknas	–
Drögtal (Lukter och hormon som kan uppfattas av ödlefolk)	Ödlefolk	Saknas	–
Utdöda språk (Varje utdött språk är en egen kunskap. Se ruta.)	–	Utdöda språk har ofta unika och svårtydda skrivsystem.	–

SEKUNDÄRA FÄRDIGHETER

Sekundära färdigheter saknar grundchans, men om du väljer att träna en av de sekundära färdigheterna, som fri färdighet och eventuellt kopplat till din bakgrund (se Ereb Altor: Hjältar från Kopperhavet) får du två gånger grundchansvärdet för din grundegenskap i enlighet med reglerna på sida 25 i Regelboken.

Eldvapen (SMI)

En färdighet för alla typer av krutvapen samt förmågan att varsamt hantera svartkrut.

Höviskhet (KAR)

Du känner ridderskapets dygder i detalj och kan röra dig vid hov och i överklassmiljöer. Du känner också till släkttavlor och heraldiska deviser. Slå för HÖVISKHET för att få tillgång till en högt uppsatt person, eller för att få åtnjuta gästfrihet och förmåner. Om du slår ett dragslag upprättar du en kontakt som du kan återvända till och som är redo att hjälpa dig i en knipa. Namnge kontakten. Ett högt värde i HÖVISKHET visar att du är känd i det övre samhällsskiktet.

Observation (INT)

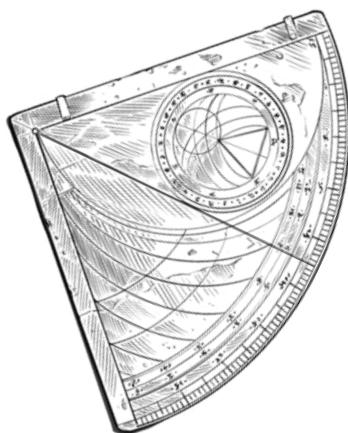
Kunskap om hur man använder olika instrument och det nakna ögat för att betrakta, mäta och läsa av olika naturfenomen, främst på himlen. Kunskap om stjärnbilder, molntyper, månens faser och väder och vind. Används av sjöfarare, resenärer och spåfolk. OBSERVATION är en nödvändig färdighet vid längre sjöresor. Om du saknar lämpligt instrument för den typ av fenomen du observerar får du nackdel på slaget. Vanliga hjälpmedel är astrolab för stjärnor, kikare för väderfenomen, offerdolk och ett dött djur för att studera inälvor, osv.

Taktik (INT)

TAKTIK är konsten att planera och genomföra manövrar på kort sikt, under ett antal kvartar eller ett skift, ofta i form av en strid. Med TAKTIK kan du planera en krigslist, leda en bordning eller identifiera bra gömställen för bakhåll så att du alltid räknas vara väl förberedd (se sida 43 i Regelboken). Du kan leda en reträtt från en strid så att din sida får fördel på att fly eller rentav lyckas automatiskt, beroende på situation och terräng. TAKTIK kan också användas för att genomskåda bakhåll och krigslistor.

Undre världen (INT)

Du är van att röra dig i kriminella kretsar. Slå för UNDER VÄRLDEN när du vill ha tag på en kriminell organisation, hälare eller andra kontakter bland ljusskygga miljöer. Du får fördel på slaget i en stad där du har bott en längre tid, nackdel i en stad där du är helt ny. Om du slår ett dragslag upprättar du en kontakt som du kan återvända till och som är redo att hjälpa dig i en knipa. Namnge kontakten. I små bosättningar som är mindre än en stad går färdigheten inte att använda, eller fungerar med nackdel. Ett högt värde i UNDER VÄRLDEN visar att du är känd i kriminella kretsar och accepteras som en jämlike eller ledare.



HJÄLTEFÖRMÅGOR

Andel

» **Krav:** KÖPSLÅ 12

» **Viljeöäng:** –

Du har en andel i en sjörudd eller karavanled. Välj två farvatten eller landområden. Din andel är värd 3T6 x 10 guld. När du befinner dig i en hamn, karavanseraj eller marknad i rätt område kan du utföra ett antal handlingar (en per dag):

- » Begära gratis passage på ett skepp (endast i hamn).
- » Begära passage med en karavan.
- » Försöka höja din andels värde. Slå ett slag för KÖPSLÅ, om du lyckas höjs värdet med ett, om du misslyckas sänks det med ett. Vid ett demonslag förlorar du halva din andel, vid ett dragslag dubblas din andel.
- » Andelen ger fördel på ett slag i utmaningen för handelskontakter i en hamn, karavanseraj eller marknad som ligger längs handelsrutten. Se sida 66.
- » Begära ut din andel. Kräver ett lyckat slag för KÖPSLÅ. Inkassera valfri summa ur andelen, och sänk andelens värde med lika mycket. Om andelens värde når noll kan du stryka förmågan.

Asket

» **Krav:** –

» **Viljeöäng:** 2

Du är prästvigd åt Shamash. Detta innebär ett liv av återhållsamhet och självrannsakan. För att kunna dra nytta av din förmåga måste du klä dig enkelt och du kan endast under korta och exceptionella tillfällen bära eller äga fler än 4 föremål.

Du är van vid att fasta, och kan återvinna VP även om du lider av hunger (se sida 54 i Regelboken).

Om du klär dig i trasor slipper du nackdel på slag för KAR. Detta kostar inga VP, och för 2 VP får du istället fördel på KAR när SL finner det rimligt.

Banzikan: Ekens teknik

» **Krav:** –

» **Viljeöäng:** Varierar

Du följer krigarläran Banzikan och har lärt dig ekens tillstånd – att avgränsa sin röta gentemot kärnan. Du kan bota tillståndet Krasslig för 2 VP. Du kan även sänka värdet på gift och sjukdomar du utsätts för med 1 VP/steg, upp till max 3 VP.

Banzikan: Fröets teknik

» **Krav:** –

» **Viljeöäng:** 2

Du följer krigarläran Banzikan och har lärt dig fröets tillstånd – att samla sitt väsen i en sluten kammare. Om du har noll KP kan du ÖVERTALA dig själv att kämpa på utan nackdel på ditt PSY-slag.

Banzikan: Gyllene snittet

» **Krav:** Ekens teknik, Fröets teknik, Stenens teknik

» **Viljeöäng:** 3

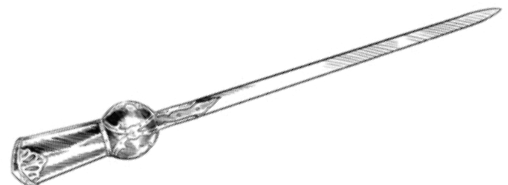
Du måste använda tekniken innan du slår för en attack med ett svärd. Om attacken träffar gör den maximal skada, och om den dödar din motståndare faller denne i två delar där proportionerna mellan den mindre delen och den större delen är samma som mellan den större delen och den ursprungliga kroppen. Återställ omedelbart 2T6 VP av ren tillfredsställelse.

Banzikan: Sann sinnesnärvaro

» **Krav:** Ekens teknik, Fröets teknik, Stenens teknik

» **Viljeöäng:** 3

Du kan pressa ett slag utan att ta ett tillstånd.



Banzikan: Stenens teknik

- » **Krav:** –
- » **Viljeöäng:** 2

Du följer krigarläran Banzikan och har lärt dig stenens tillstånd – att vila oberörd på strömmens botten. Du kan bota tillståndet Rädd för 2 VP. Därefter är du stålsatt mot rädsla och lyckas automatiskt med PSY-slag mot skräck under en kvarts tid.

Dromedarkårist

- » **Krav:** RIDA 12
- » **Viljeöäng:** 1

Du tillhör Efaros Dromedarkår, och har svurit stordrottning Neferak evig trohet. Se sida 82 i Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet för mera information om kåren.

Om du väljer Dromedarkårist från spelstart börjar du spel med en stridstränad kamel, och är van vid att röra dig långa sträckor genom öken och karg vildmark. Du kan utföra en ilmarsch utan att bli Utmattad så länge du reser på kamel- eller dromedarrygg (se Regelboken sida 101). För 1 VP får du även fördel på att parera attacker uppe på din kamel på grund av dess långa ben. Var du än rör dig i Efaros tas du emot av befolkningen och erbjuds gratis mat och husrum.

**FÖRMÅGOR INOM FÄKTKONST**

Fäktning är en aktad konst hos adelsmän och lärda från Ereb Altor. Klassisk jorisk fäktkonst utövas med svärd, påk, stav och spjut. Det mest typiska vapnet är det välbalanserade långsvärdet, ett smäckert tvåhandssvärd som ofta bärs över axeln med självsäker arrogans av adliga ynglingar och äventyrare. Har du tur kan du hitta tekniker inom fäktkonst i tryckta fäktböcker. Boken ersätter kravet för fäktlärare när du vill lära dig nya hjälteförmågor inom fäktkonst. Du måste förstås kunna läsa språket boken är skriven på – eller lyckas med FRÄMMANDE SPRÅK.

Fäktkonst: Fjäderfäktning

- » **Krav:** SVÄRD 12, samt fäktlärare eller fäktbok
- » **Viljeöäng:** 2

Denna stridsform uppfanns ursprungligen av anckduellanter i Arkipelagen. Fäktaren använder sina uppspärade vingfjädrar för att dölja sina rörelser, och utför snabba stötar med sitt vapen. Humanoider utan fjädrar kan istället använda en mantel. Tekniken fungerar med enhands eggvapen som svärd och dolkar. De måste ha egenskapen stickande. Den du angriper kan inte försöka parera dina attacker.

Fäktkonst: Halvsvärd

- » **Krav:** SVÄRD 12, samt fäktlärare eller fäktbok
- » **Viljeöäng:** 1

Genom att greppa ett svärd längs klingan kan du ge extra kraft till en stöt och pressa genom plåt. För att utföra attacken måste du hålla svärdet med två händer (2H). Vapnet får egenskapen genomslag (se sida 62) under attacken. Om vapnet har egenskapen stickande ignorerar attacken helt motståndarens skydd

Fäktkonst: Mothugg

- » **Krav:** SVÄRD 12, samt fäktlärare eller fäktbok
- » **Viljeöäng:** –

Om du utför en motattack med hjälp av vapenegenskapen balanserad (se sida 62) lyckas du automatiskt med slaget, precis som om du utfört en fri attack efter ett drakslag (se sida 46 i Regelboken).

Fäktkonst: Mästarhugg

- » **Krav:** SVÄRD 16, samt fäktlärare eller fäktbok
- » **Viljeöäng:** 3

Du utför ett överraskande hugg med ditt svärd, och din motståndare får inte försvara sig. Förmågan kan endast användas med vapen med egenskapen balanserad.

Fäktkonst: Mördarslag

- » **Krav:** SVÄRD 12, samt fäktlärare eller fäktbok
- » **Viljeöäng:** –

Du greppar ditt svärd runt klingan med båda händerna och använder parerstängen som hammare. Du måste hålla svärdet med två händer (2H), och tar T6 i skada om du inte bär lämpligt handskydd eller har ett särskilt anpassat vapen. Svärdet förlorar egenskaperna huggande och stickande, och får istället egenskaperna krossande och fällande.

Förläning

- » **Krav:** Riddare eller socialt stånd motsvarande adel
- » **Viljeöäng:** –

Du har en liten förläning någonstans i Ereb Altor, kanske i din hemtrakt. Skriv ned var. Det kan röra sig om ett par stugor, en kvarn, kanske en by eller ett fiskeläge. Beskriv kort ditt län, vem som bor där och vem som sköter det medan du är borta – släktingar, någon fogde eller prefekt m.m. Du har rätt att kräva mat och härbärge av dina undersåtar när du är där, och du har ett litet stenhus eller torn där du bor när du är i länet. Ditt län ger dig följande fördelar:

- » Inför varje spelmöte tjänar du 2T6 silver från ditt län. Denna inkomst förvaras i en skattkista i ditt hus. Skriv upp din inkomst så att du vet hur mycket du kan hämta ut när du kommer till ditt län.
- » Du kan beordra dina undersåtar att utföra projekt i länet, som t.ex. att bygga pålverk eller murar (se sida 49). SL avgör hur länge ett projekt tar, vanligtvis minst någon månad. Under tiden får du ingen inkomst från länet.
- » Du kan värva T10+10 kapabla män och kvinnor t.ex. som roddare om du har ett skepp. De kan inte strida för dig, och du får ingen inkomst från ditt län så länge de är i din tjänst. I stället kostar ditt värvade manskap dig 5 silver per dag.



Gesäll

- » **Krav:** HANTVERK 8
- » **Viljeöäng:** –

Du är gesäll i ett hantverksgille, vilket ger dig tillgång till resurser och rätt att utöva ditt hantverk. Bestäm vilket hantverk det rör sig om, och namnge gärna ditt gille. Bestäm även vilken stad det är baserat i – det kan vara din hemstad. Du får lämpliga verktyg för ditt hantverk (se verktyg i utrustningslistan). Du får ett gesällbrev, som ger dig rätt att resa till olika städer i Ereb Altor, lära dig och utöva ditt hantverk. Slå ett slag för KÖPSLÅ när du kommer till en ny stad. Om du lyckas upprättar du kontakt med det lokala gillet inom ditt hantverk. De kan hjälpa dig med information, husrum och andra former av stöd och hjälp.

Handelshus

- » **Krav:** –
- » **Viljeöäng:** –

Du är medlem i ett större handelshus, med kontakter Ereb Altor runt. När du kommer till en stad, hamn eller karavanseraj kan du slå för KÖPSLÅ. Om slaget lyckas har ditt handelshus en kontakt eller en agent på plats som ger dig Rätt att handla (se kapitel 4: Kampanjer), och som kan hjälpa dig med råd och kontakter.

Välj eller slumpa en handelsvara (se sidorna 63–64) som ditt handelshus är specialiserat på. När du köper eller säljer denna vara får du en fördel på slaget för KÖPSLÅ (se handelsreglerna på sida 67).

Beskriv och namnge ditt handelshus om du skapar ett nytt eller välj ett som redan finns beskrivet, till exempel i Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet.

Kapten

- » **Krav:** SJÖKUNNIGHET 12
- » **Viljeöäng:** 2

Du har erhållit en kaptenstitel och har erfarenhet som sjöbefäl. För 2 VP får du fördel på ÖVERTALA och TAKTIK när du utför en utmaning ombord på ett fartyg. Beskriv den stad, furste eller organisation som har givit dig din kaptensvärdighet. Denna organisation kallas din flaggmakt. Välj ett av nedanstående (dessa kostar inte VP).

- » Du har fått ett kaparbrev i ditt namn. Detta ger dig rätt att angripa din flaggmakts fiender och kapa deras skepp.
- » Du är en officer i din flaggmakts flotta. I krigstider har du rätt att beordra en mindre grupp soldater och kronotjänare som tillhör din flaggmakt.
- » Du tillhör din flaggmakts stadsadel. Du är en högborgare i din hemstad. Du har en passande bostad, och har tillgång till mat och förnödenheter när du är där. Beskriv gärna din släkt och din bostad.

Kargör

- » **Krav:** KÖPSLÅ 12
- » **Viljeöäng:** –

När sällskapet reser med karavan eller fartyg (se resor i kapitel 4) kan du genom noggrann bokföring, kreativa räkenskaper och diverse knep minska sällskapets utgifter – halvera driftkostnaden för T4 regioner per långresa. Detta kostar inga VP. Under långresor kan du för 2 VP öka antalet varor som du kan köpa och sälja på en ort med T6 eller öka antalet läster med T20. Se sida 66.

Korsar

- » **Krav:** UPPTÄCKA FARA 12
- » **Viljeöäng:** 2

Du är en veteran från plundring och piratkrig på Altors hav. Du får fördel på UPPTÄCKA FARA när du spanar på fartyg. För 2 VP kan du välja ut ett fartyg inom synhåll som du har extra god uppsikt över. Du lyckas automatiskt med nästa slag för SJÖKUNNIGHET, TAKTIK eller UPPTÄCKA FARA som har att göra med det fartyget.

Luftryttare

- » **Krav:** RIDA 12
- » **Viljeöäng:** –

Du har lärt dig att rida* på flygande varelser som flygödlor, gripapar och albadorer. Bärförmågan för flygande bestar är en person. Förmågan fungerar bara på varelser som är tämjda. Många mäktiga flygande monster, som drakar och rockfågel, kan aldrig tämjas.

Monstertämjare

- » **Krav:** RIDA 12, BESTIOLOGI 14
- » **Viljeöäng:** 3 VP

Du har lärt dig att tämja Ereb Altors vilda monster. Huruvida ett monster alls kan tämjas varierar. Intelligent och mäktiga monster som drakar, fågel rock eller demoner kan som regel inte tämjas. Andra monster kan ge en eller två tärningar

*Se regler för riddjur på sida 55 i Regelboken.

nackdel på BESTIOLOGI och RIDA när du försöker tämja dem (se nedan). SL avgör vilka monster som är svåra att tämja. Ett monster som du tämjt kan för 3 VP utföra en monsterattack i strid. Om du rider på ett monster du tämjt räknas det som stridstränat. Du kan inte själv attackera i samma runda som ditt riddjur.



Regeltillägg: Att tämja ett djur

Att tämja ett djur är en utmaning mot KAR, BESTIOLOGI, RIDA och UPPTÄCKA FARA (se sida 30). För att tämja ett djur måste du först ha fångat det och ha kontroll över det. Om du skadar djuret under infångandet får du nackdel på KAR när du försöker tämja det. Vissa djur är svårare att tämja än andra. SL kan bestämma att du får en eller flera nackdelar på BESTIOLOGI beroende på vilket djur det rör sig om.

Vad du kan använda det tama djuret till beror på dess naturliga egenskaper och beteenden. Olika djur kan användas som riddjur, vaktbestar eller lekkamrater. Det är upp till SL att avgöra från fall till fall. För att kunna tämja ett monster som inte uttryckligen beskrivs vara tämjbart måste du ha förmågan MONSTERTÄMJARE. (Tämjbara monster är exempelvis flygödlor och rovtrana.)

UTMANING – TÄMJA DJUR

RESULTAT ENLIGT ANTAL LYCKADE SLAG

- | | |
|---|---|
| 0 | Varelsen sliter sig och angriper dig. |
| 1 | Varelsen är fortfarande vild. |
| 2 | Varelsen är tam, men accepterar inte ryttare. |
| 3 | Varelsen är tam och kan bära ryttare eller last (om det är ett riddjur), eller tränas till enklare uppgifter. |
| 4 | Varelsen är tam och stridstränad. |



EXOTISKA RIDDJUR

I Ereb Altor finns det gott om exotiska riddjur. Man rider inte bara på hästar och kameler, utan även rovtrana, klomuler, elefanter och ridödlor. Så länge varelsen är tämjd och är lämpad för ritt så kan man rida på den på samma sätt om en häst. Använd därför färdigheten RIDA. Flygande varelser kräver dessutom förmågan LUFTRYTTARE.



Mästare i Ordo Magus

» **Krav:** Valfri Magiskola 12

Du är en fullvärdig medlem av Ordo Magus i Krilloan, upptagen och invigd som mästare. Läs mera om den anrika magikerorden på sida 57 i Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet. Som tecken på din rang bär du en enkel ring av orikalk. Du kan använda den som ditt fokus. Du har också tillgång till lärare inom magiskolan hög magi när du befinner dig i Kristalltornet i Krilloan, och du har lärt dig besvärjelsen TORNPOTAL (se sida 80).

Naturligt vapen - klor

» **Krav:** Djurfolk som har klor naturligt

» **Viljeöäng:** –

Du kan välja att använda skadebonus för SMI istället för STY vid obehärdad strid (SLAGSMÅL).

Navigatör

» **Krav:** SJÖKUNNIGHET 12

» **Viljeöäng:** 2

Du kan alltid avgöra var norr är och vet din ungefärliga position genom att studera stjärnorna (2 VP) så länge stjärnhimlen är klar. Du slipper nackdel om du navigerar eller agerar som stigfinnare i vildmarken utan lämpliga instrument.

Ryttmästare

- » **Krav:** RIDA 14
- » **Viljeöäng:** Varierar

Du är närmast född i sadeln och lärde dig rida innan du kunde gå. Du kan utnyttja din förmåga till följande:

- » Höja riddjurets förflyttning med 2 så länge du sitter i sadeln.
- » För 2 VP kan du utnyttja riddjurets kraft i en närstridsattack och utdela +T6 i skada.
- » För 1 VP kan du bestämma om en attack mot dig träffar dig eller ditt riddjur.
- » Börja spelet med en stridstränad häst, om du väljer förmågan vid spelstart.

Sadelakrobat

- » **Krav:** RIDA 14
- » **Viljeöäng:** Varierar

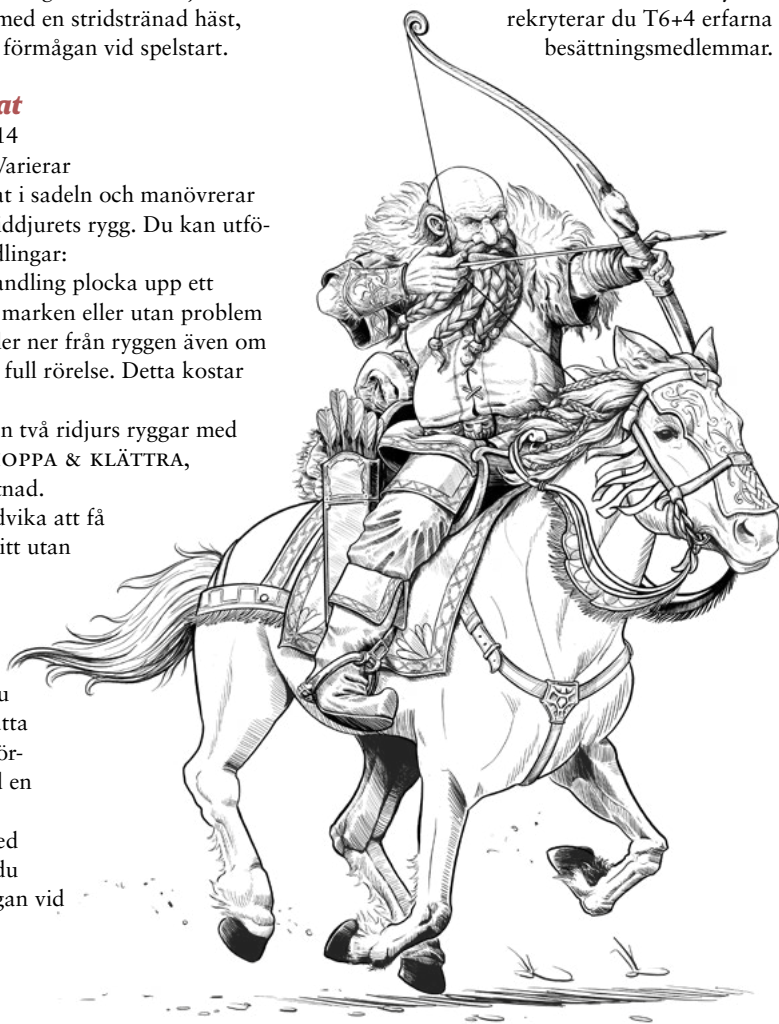
Du är en akrobat i sadeln och manövrerar obehindrat på riddjurets rygg. Du kan utföra följande handlingar:

- » Som en fri handling plocka upp ett föremål från marken eller utan problem ta dig upp eller ner från ryggen även om riddjuret är i full rörelse. Detta kostar inte VP
- » Hoppa mellan två riddjurs ryggar med ett slag för HOPPA & KLÄTTRA, utan VP-kostnad.
- » För 2 VP undvika att få nackdel för ritt utan sadel.
- » Om du utför en avståndsattack från sadeln kan du för 2 VP ersätta din vanliga förflyttning med en sprint.
- » Börja spel med en häst, om du väljer förmågan vid spelstart.

Skeppare

- » **Krav:** SJÖKUNNIGHET 12
- » **Viljeöäng:** 2

Du är van vid att framföra ett fartyg och föra befäl ombord. Om du befinner dig i en befälsposition på ett fartyg får du fördel på alla slag mot SJÖKUNNIGHET och OBSERVATION. Om du befinner dig i en hamnstad eller liknande miljö kan du använda ditt rykte som skeppare för att rekrytera besättningsmedlemmar. Detta tar ett skift i anspråk. Slå ett slag mot ÖVERTALA med fördel. Om du lyckas rekryterar du T6+4 erfarna besättningsmedlemmar.



Slaktare

- » **Krav:** –
- » **Viljepoäng:** –

Du har upptagits som fullvärdig medlem i en av staden Krilloans största kriminella organisationer – Slaktarna. Se sida 82 i Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet för mera information om organisationen. Du får en personlig slaktkniv (värden som mästersmidd dolk) som räknas som en minnessak (sida 27 i Regelboken). Du får även ett skinnförkläde som räknas som läderrustning. Du är van vid att stycka kött, och lyckas automatiskt med slag mot VILDMARKSVANA för att laga mat i fält (se sida 103 i Regelboken).

Solriddare

- » **Krav:** SVÄRD 12 och socialt stånd motsvarande riddare
- » **Viljepoäng:** 3

Du är en fullvärdig solriddare, svuren till Shamash, Utu, Sholak eller någon annan solgud. Du kan även följa den Lysande Vägen. På sida 80 i Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet kan du läsa mera om en av dessa ordnar (Sanna solriddarorden). Du har rätt att begära mat och husrum i soltempel och hos präster och solriddare som följer samma gud som du.

För 3 VP kan du få ditt vapen att lysa med ett starkt ljus. Detta lyser upp en yta om 20 meter i alla riktningar i en kvart. Ljuset räknas som solljus och orsakar skada på varelser som är känsliga för sådant. Se sida 94 och 97 i Regelboken för hur solljus påverkar nattfolk. I normalfallet kan SL utgå från att varelser som utsätts för den här förmågan är oskyddade.

Spådom

- » **Krav:** MYTER & LEGENDER 10
- » **Viljepoäng:** 3

Du kan genom spådom finna och tyda tecken i din omgivning. Spådomen kan gälla dig själv eller en person som du spår. Detta

visar högre makters avsikter och kan hjälpa när du står inför ett svårt val eller inte vet vad ditt nästa steg bör vara. För 3 VP kan du be om ett tecken av högre makter. Du kan då använda en av flera klassiska spådomstekniker (se nedan), vilka ofta kräver särskild utrustning eller offerdjur. Du frågar SL vad du bör göra – vilken väg du bör ta, vem du bör lita på, var du bör leta. Spelledaren svarar genom att beskriva det tecken du får och beskriva din magkänsla. Tecken kan vara tvetydiga och svekfulla, men de leder alltid mot mer äventyr, mot skatter, ledtrådar, viktiga SLP:er eller vilda rykten. Mer information för SL om spådom, tecken och spådomstekniker finns i Ereb Altor: Kopparhavet.



KLASSISKA SPÅDOMSTEKNIKER

- » Taroccikort
- » Shagaitärningar
- » Astrologi
- » Fåglars flykt
- » Offerdjurs inälvor

Storfiskare

- » **Krav:** JAKT & FISKE 14
- » **Viljepoäng:** 2

Du slår med fördel vid fiske med nät eller fiskespö. Du får dubbelt så mycket matransoner vid ett lyckat slag och vid ett drakslag det tredubbla. Du kan även fiska med treudd, spjut eller pilar, men slår då utan fördel och får enbart fångst enligt normalt fiske (Regelboken sida 103). Storfiskaren kan förse en besättning på upp till 12 personer med proviant under en sjöfart så länge denne inte behöver ägna sig åt något annat under resan och rätt redskap finns att tillgå. Detta halverar driftkostnaden för en seglats.

Stormpräst

- » **Krav:** –
- » **Viljepoäng:** 3

Du har svurit trohet till en av Altors vindgudar och upptagits i dess prästerskap. Du har invigts i prästerskapets hemligheter. Se sida 68 i Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet för information om Altors olika vindgudar som Marduk och Sankma. För 3 VP och ett lämpligt offer (vårt minst 5 silver) kan du påverka vädret. Du kan lugna en storm, bryta stiltje eller få regn att falla. Inom en kvart har vädret ändrats. Detta kan skapa fördelaktiga förhållanden för olika handlingar – torrt väder för resa, molnigt väder för att röra sig osedd, och så vidare.

Om spelgruppen använder tilläggsreglerna för sjöfart i Ereb Altor: Kopparhavet innebär detta att du kan modifiera resultatet i Vädertabellen ett snäpp (t.ex. från 3 till 2 eller 4).

Stormpräster är alltid välkomna på skepp och fartyg, och får ofta gratis passage.

Svansförling

- » **Krav:** Svans
- » **Viljepoäng:** 2

Kan väljas av alla som har en svans. Ger fördel på alla slag som rör balansgång. För 2 VP kan du försöka fälla en fiende med din svans som en fri handling och med ett motståndsslagslag för SLAGSMÅL (se sida 48 i Regelboken).

Sändebud

- » **Krav:** –
- » **Viljepoäng:** Varierar

Du är utvald av en högre makt – en gud eller högre demon, ande eller elementar – som talesperson och företrädare på Altor. Du bestämmer tillsammans med spelledaren vad din högre makt har för natur. Skriv därefter ner några ledord som beskriver din högre makt.

När du talar i enlighet med din makts ledord fylls du av gudomlig karisma, och för

2 VP får du fördel på slag mot ÖVERTALA. Din högre makt kan ge dig ett tecken genom att tala direkt till dig. Se reglerna för Spådom. Detta är en överväldigande upplevelse, och du får två tillstånd. Det kostar dessutom 3 VP.

Din makt kan kräva att du utför en handling å dennes vägnar. Exakt vad är upp till spelledaren – det kan röra sig om allt från ett enkelt offer, till ett episkt äventyr i maktens namn. Om du vägrar eller avstår kan du inte längre återhämta VP högre än halva din PSY tills du återgår till att följa beskyddarens vilja eller utför en motsvarande botgöring. Du får gratis fördel på alla slag mot ÖVERTALA som syftar till att uppfylla ditt uppdrag. Detta kostar inga VP.

Timmerman

- » **Krav:** HANTVERK 14.
- » **Viljepoäng:** Varierar

Om du lagar ett skrov (se sjöfartsreglerna i Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet) lyckas du automatiskt med slag för HANTVERK. För 3 VP kan du som en handling ge instruktioner om vart man bäst riktar en salva mot ett skrov och på så sätt ge +T6 till en attack med kanoner.

Du kan för 2 VP på ett skift samla dubbla mängden resurser till skrov när man ligger ankrad vid kust. Du kan mot en kostnad av 2 VP avgöra hållfasthet (uttryckt i skrov eller KP) i en träkonstruktion, till exempel ett fartyg eller en dörr.

Våghals

- » **Krav:** SMIDIGHET 12
- » **Viljepoäng:** 3

Du har utmärkt balans, och är stark och snabb. Du kan röra dig obehindrat i en skeppsrigg och längs tak och bland träd-kronor. Du får fördel på slag mot HOPPA & KLÄTTRA när du utför manövrar på hög höjd. Du kan också för 3 VP hoppa lika långt som din förflyttning horisontellt, och upp till tre meter vertikalt.

KAMPANJ

Det tog mig tre år att färdas genom Nargurs djupa skogar från Staden Os myllrande slum till det mystiska Keregal i öst. Under resan stupade många av mina färdkamrater.

Umbärandena blev dem övermäktiga – svält, sjukdom och gnagare av ovanlig storlek gjorde varje dag till ett levande helvete.

Vi var fortfarande tjugo beväpnade krigare och äventyrare som bröt ut på Keregals steniga slänter. Utmattade av den trånga skogens umbäranden gladdes vi av den friska östanvinden. Men glädjen förbyttes snart i bitter beslutsamhet när vi såg vad som väntade oss. Kurian besvärjaren hade hunnit före längs de frusna vattenlederna norr om Ereby, och väntade på oss med sina odöda bärjare uppradade för strid. Det var de sämsta tänkbara omständigheterna för ett fältslag, och vi var i underläge. Men jag hade redan då decennier av erfarenhet från fältslag och sjödrabbningar, och beordrade mitt manskap att förbereda sig för strid. Jag gav min vanliga order – »strunta i manövrar, ge er bara rätt på dem!«

– Vitvarg, kondottiär och sjökaptan

UTMANINGAR

Ibland behöver man slå tärningar för att avgöra hur väl man lyckas med en lång och komplex uppgift som kräver mer än en handling. I sådana situationer kan SL be om en utmaning – en serie om fyra slag. Det vanligaste exemplet är långa resor som kan ta dagar och veckor.

Ibland är flera rollpersoner inblandade, eller så är handlingen så omfattande att ett enda slag är för lite. Utmaningar är ett bra sätt att involvera hela äventyrargruppen.

Varje utmaning omfattar tre färdigheter samt ett grundvärde. Grundvärdet är antingen en grundegenskap eller ett annat värde – manöver för fordon, moral för trupper. Ni slår alltså fyra slag i rad. Omständigheterna avgör vilka färdigheter och värden som skall ingå. Försök att spegla utmaningens innehåll. Bestäm vad som händer om utmaningen misslyckas, och vad det bästa utfallet är.

Slå sedan i vilken ordning som helst. Slagen bör fördelas så jämnt som möjligt på närvarande rollpersoner.

Beroende på omständigheterna kan ett eller flera av slagen i en utmaning få fördel eller nackdel. Beroende på hur många slag som lyckas går utmaningen olika bra. Antalet lyckade slag avgör graden av framgång. Demon- och dragslag påverkar inte utmaningens resultat, men kan ge

rollpersonerna någon annan fördel eller nackdel – kanske ett extra missöde eller en lyckosam händelse.

Tävlingar

Två motståndare kan försöka utföra utmaningar i direkt tävlan eller rent av motstånd mot varandra – en tävling. Det kan röra sig om kapplöpningar eller motsatta bordningsförsök. Bestäm omfattningen för utmaningen som vanligt. De tävlande slår därefter motståndsslag för varje grundegenskap och färdighet.

Den som vinner flest motståndsslag vinner tävlingen. Antalet vunna motståndsslag avgör graden av vinst för den som vinner tävlingen.

TÄVLINGENS RESULTAT

RESULTAT ENLIGT VINSTMARGINAL

- **Oavgjort.** Ingen av de tävlande kommer före.
- 1 **Nära vinst.** Tävlingen vinnas med minsta möjliga marginal. Vinnaren har ett marginellt försprång.
- 2 **Bekväm vinst.** Vinnaren lyckas med god marginal och ett ordentligt försprång.
- 3+ **Förkrossande vinst.** Vinnaren vinner överlägset, förloraren har ingen chans.

UTMANINGENS FRAMGÅNG

RESULTAT ENLIGT ANTAL LYCKADE SLAG

- **Misslyckande.** Utmaningen misslyckas, saker går dåligt och rollpersonerna kan råka ut för missöden.
- 1 **Ingen framgång.** Utmaningen misslyckas, men rollpersonerna lyckas rädda något ur situationen.
- 2 **Viss framgång.** Utmaningen lyckas precis, men till ett pris. Rollpersonerna drabbas av något bakslag eller nackdel.
- 3 **God framgång.** Utmaningen lyckas med bekväm marginal.
- 4 **Lysande framgång.** Utmaningen lyckas överlägset. Rollpersonerna får en fördel, eller så får motståndare en nackdel eller råkar ut för ett missöde.

LÅNGRESOR

Altor är en värld full av väldiga vildmarker, döda öknar och stormande hav. Däremellan ligger små handelsstäder och storslag-na blomstrande riken – många förenade genom ett nätverk av karavanrutter och farleder. Dessa vådliga handelsstråk utgör ryggraden i Altors civilisationer och förser invånarna med information, kunskap och material – allt som behövs för att klara sig i en hård värld full av monster, kataklysmor och småsinta gudar. Men karavanlederna är ständigt utsatta för rövare, monster och oväder, och det finns ett konstant behov av modiga resenärer som kan hitta nya bättre rutter, rensa gamla leder från röverfurstar och otyg, eller upptäcka vägar till tidigare gömda platser.

Reglerna för långresor gäller för resor mellan regioner i Ereb Altor, vanligtvis färder på minst en vecka. Om ni reser kortare sträckor kan ni använda reglerna för utfärder på sida 101 i Regelboken. Ni kan också alltid klippa i handlingen för långa resor så som där föreslås – dessa regler är till för dig som vill göra resan till ett eget spännande moment i spelet.

Rollpersoner och karavaner

Reglerna nedan är i första hand till för att stödja små grupper av äventyrare och utforskare som reser över långa avstånd, både längs etablerade rutter och i vildmark. Rollpersonerna står i centrum. Det finns många skäl till varför rollpersonerna kan vilja ge sig i kast med en karavan – det är ett relativt billigt och säkert sätt att resa, de kanske själva äger eller sponsrar karavanen, eller de kan använda den som täckmantel för att infiltrera ett fientligt rike.

Specifika regler för att segla med fartyg över Ereb Altors hav finner du i Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet, men de följer samma övergripande mall som reglerna nedan.

Avstånd vid långa resor

På sida 34 finns en regionskarta över Ereb Altor. När du gör en långresa drar du en rutt från startregion till slutregion och räknar hur många regioner du skall korsa. Du behöver inte räkna kilometer och skift när du är på långresa. Titta på resekartan och avgör minsta möjliga antal regioner som krävs för att resa från A till B. Det är inte nödvändigtvis fågelvägen.

Att korsa en region för en grupp resenärer längs med en etablerad rutt (se nedan) tar i snitt en vecka. Exakt hur stor en region är beror på terrängen – öppna slättlandskap och befolkade områden är större regioner än kuperad skog eller kullar, som i sin tur är större än bergsområden.

Snitthastigheten på en vecka utgår från en relativt snabb grupp med rid- eller lastdjur som häst eller kamel. Beroende på färdmedel, och eventuell ilmarsch (se nedan), kan färdtiden variera från 10 till 5 dagar. Även reseutmaningens framgång påverkar hur lång tid resan tar.

Fartyg (se sjöfartsreglerna i Hjältar från Kopparhavet) utgår från att det i snitt tar sju dagar att korsa ett farvatten. Notera dock att farvatten är större än landsregioner.

Hastighet:

- » **Långsam:** 10 dagar. Oxe, fotgängare, elefant.
- » **Normal:** 7 dagar. Kamel, häst, ridödlå, fartyg, fotgängare med lätt packning.
- » **Snabb:** 5 dagar. Rovtrana, zepelond, hästtrupp med lätt packning.



LEGUA

I Ereb Altor används många olika måttenheter. Ett vanligt längdmått är *legua* som infördes av det jorpagniska imperiets kartografer. En legua motsvarar cirka 5 kilometer.



ILMARSCH

Reglerna utgår ifrån att resesällskapet rör sig i lagom takt, cirka två skift per dygn. Resesällskapet kan välja att utföra motsvarigheten till en ilmarsch och färdas ett extra skift per dygn (se Regelboken sida 101) med ryttare och vagnar om de har minst två ombyten av hästar.

Ett resesällskap som färdas ett extra skift höjer sin hastighet med en kategori. Om gruppen redan är snabb ger ilmarsch ingen ytterligare fördel.

De som färdas med Ilmarsch får nackdel på alla slag mot FYSIK och RIDA.

Rutter

En rutt är en reseled som binder samman två eller flera sammanhängande regioner. Rutter kan se olika ut beroende på miljö och omgivning – de går ofta delvis på vägar och stigar, men kan också följa landmärken. En rutt är framförallt information – färdriktning, rastplatser och faror. Därför är en rutt något man kan skriva ned eller beskriva. För att dra nytta av ruten måste man följa den längs dess sträckning genom sammanhängande regioner. Så fort man lämnar dess sträckning genom att resa in i en region som inte ansluter till samma rutt så hamnar man i vildmark (se nedan).

I de mer folktäta delarna av Ereb Altor, som Krun, Paratorna, Aidne, Tolan och Jorien, finns ofta korta rutter mellan regionala nyckelstäder – två till tre regioner långa – som är allmänt kända. Rollpersonerna kan enkelt snappa upp rykten om dessa på tavernor och karavanserajer. Som alltid avgör SL vad som är känt.

KARAVANLEDER

Vissa regioner har förutmärkta rutter på kartan. Dessa är karavanleder – kända och välanvända rutter, ofta väl bevakade och underhållna, och om din tilltänkta färdväg är en karavanled finns alltid en

karavanseraj i närheten om resan avbryts, och ni kan inte gå vilse. Det går även att lära känna nya karavanleder i spel. I så fall fyller SL i dem på kartan.

SKAPA EGEN RUTT

Ni kan också skapa egna rutter under spelets gång genom att kartlägga sträckor som ni färdas genom vildmarken. Rita upp dessa rutter på kartan.

RESOR UTAN RUTT

Om du reser i vildmark utan färdiga rutter gäller följande:

- » Varje region är en egen utmaning för att finna rätt väg.
- » Beroende på hur väl utmaningen fortlöper kommer ni fram tidigt, som planerat, för sent eller inte alls. Risken finns att ni går helt vilse i vildmarken och helt tappar den väg ni försöker ta.
- » Ni har möjlighet att kartlägga den väg ni tar, och sätta ut vägmärken och hugga stigar. Om utmaningen lyckas har ni kommit fram och kan välja att skapa en rutt. Se reglerna för detta nedan.
- » Om resan avbryts är ni också vilse (se sida 46).

RESOR LÄNGS RUTT

Om du reser längs en rutt gäller följande:

- » Ni kan slå för hela resan som en utmaning, oavsett hur många regioner ni passerar. Ni betalar fortfarande driftkostnad och tar tid för varje region.
- » Om resan avbryts har ni möjlighet att försöka hitta ruten – slå ett slag för VILDMARKSVANA. Om slaget lyckas hittar ni tillbaka till ruten. Om det misslyckas är ni vilse.
- » Om ruten dessutom är en karavanled har ni tillgång till mat och vatten vid karavanserajer. Sänk driftkostnad med 1 för alla djur och människor. Driftkostnad kan aldrig sänkas under ¼ silver.

Floder

Floder och åar kan hjälpa ett resande sällskap. Om sällskapet har tillgång till en flodbåt räknas floden som en rutt.

Avbruten resa

I vissa lägen tvingas sällskapet avbryta resan innan de kommit fram. Om en resa genom en region avbryts kan du utgå från att rollpersonerna befinner sig mitt i regionen. Om en resa genom flera regioner avbryts bestämmer spelledaren i vilken region rollpersonerna befinner sig, utifrån utmaningens framgångsgrad. Om det går riktigt illa kanske rollpersonerna är vilse, se sida 46.

Missöden

Beroende på reseutmaningens framgång kan ni råka ut för ett eller flera missöden. Detta kan leda till umbäranden, att resan avbryts eller ännu värre effekter. Missöden är resultatet av utmaningen, och slås efter denna. Efter att missödena slagits vet ni om resan varit lyckosam eller inte. Se sida 41.

Slumphändelser

För varje region du reser genom slår du på tabellen för slumphändelser. Slumphändelser slås innan resans början och kan påverka era chanser att nå fram. Själva händelserna kan dock inträffa under resans gång. Spelledaren väver in dem i reseförloppet beroende på omständigheterna. Om ni reser genom flera regioner slås alla slumphändelser tillsammans innan resans start. Se sida 42.



KARTOR, LOGGBÖCKER OCH PORTOLANER

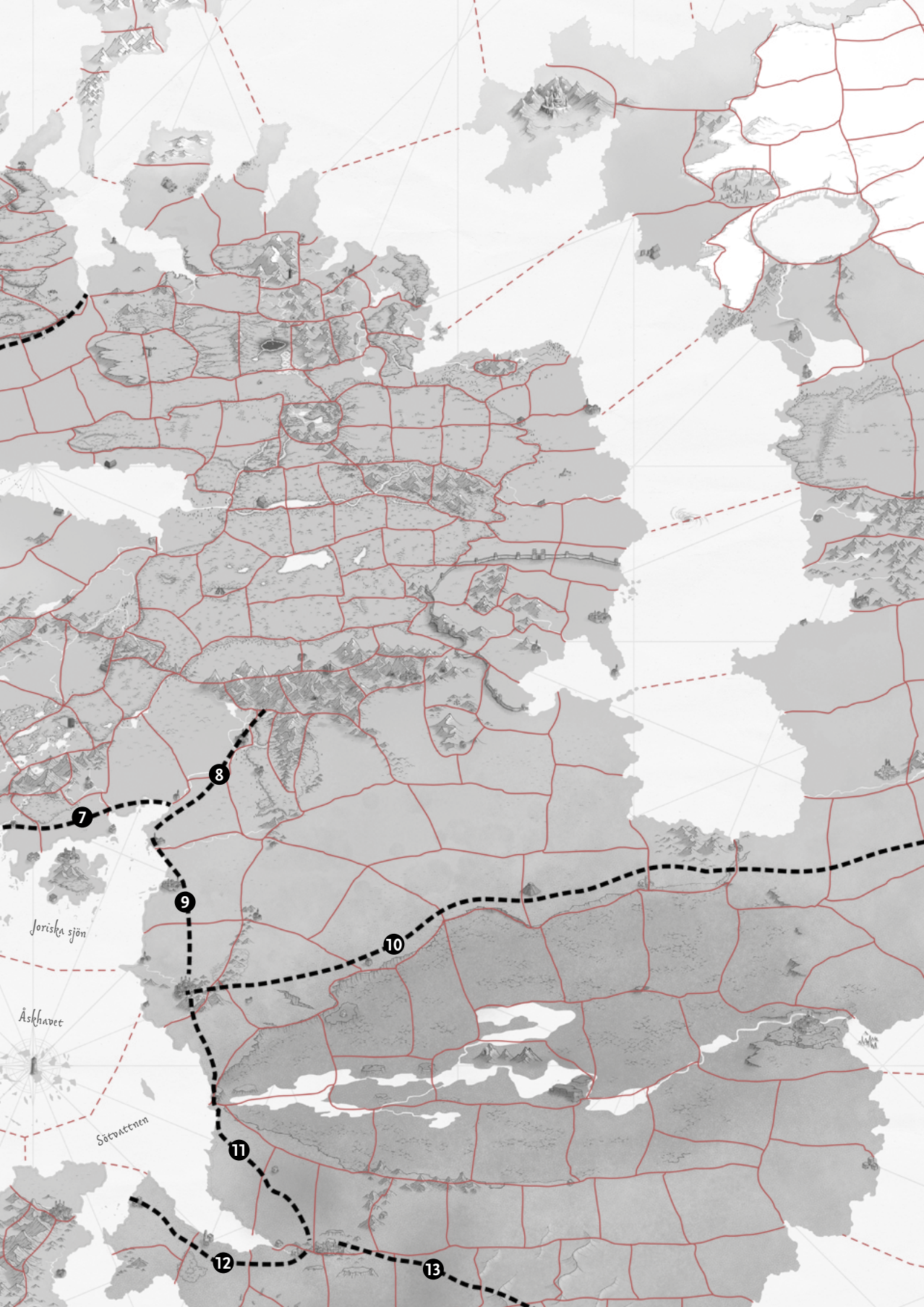
En rutt kan nedtecknas på olika sätt – i minnet på den som utforskat den, i texten i en loggbok eller på en ruttkarta eller portolan. Här finns detaljerad information om hur man tar sig fram – vad det finns för städer, stigar, hinder, vadställen och vattenhål. Varje rutt som rollpersonerna ritar in på resekartan har bevarats på något sätt: rollpersonerna väljer själva hur.

» I minnet. Välj vilken rollperson som lägger ruten på minnet. Om denne avlider eller försvinner ur gruppen är ruten förlorad.

» Som en loggbok. Kräver att spelgruppen har tillgång till skrivmaterial och kan läsa och skriva. Kan säljas, eller stjälas av konkurrenter.

» Som en ruttkarta eller portolan. Dessa kartor skiljer sig från resekartan och översiktskartan i och med att de har med detaljerad information om platser, hinder, vägval och hamnar. Ruttkartor beskriver rutter över land, portolaner beskriver farvatten till sjöss. Att skapa en ruttkarta eller portolan är en utmaning (se sida 32).

Loggböcker, ruttkartor och portolaner är potentiellt värdefulla dokument, rena skatter för den som vet hur man använder dem. Rollpersonerna kan därför komma över andras dokument under sina äventyr, och rita in deras rutter på sin resekarta.



8

7

9

10

11

12

13

Joriska sjön

Åshavet

Sötvatnen

FÄRDSÄTT VID LÅNGRESOR

Att resa i grupp

Det är ofta en god idé att resa i grupp. Kanske är det bara rollpersonerna själva, kanske är de en del av en liten expedition, kanske reser de med en enorm karavan. Att sätta upp sin egen karavan är en dyr och krävande affär – något för handelsfurstar och magnater. När man reser i grupp är det bra att ställa sig frågan om vad som motiverar de andra i gruppen. Är rollpersonernas medresenärer tjänare de betalat lön åt (utöver driftkostnad), kamrater villiga att lägga ned sina liv för varandra, eller misstänk-samma typer som inte har något skäl att luta på varandra?

Gruppen har ett gemensamt förråd av mat, vatten och andra förnödenheter för resan (se nedan). Det är upp till spelgruppen och äventyrets gång om detta sköts helt av rollpersonerna, av SLP:er eller av båda. Som grundregel förväntas rollpersonerna betala för sin mat och logi – sin andel av driftkostnaderna.

Förråd

Varje gång resegruppen korsar en region räknas dess driftkostnad av mot gruppens förråd. Detta representerar mängden proviant, vatten och allmänt underhåll som krävs för att utföra reseutmaningen. Förråd köps innan resan. Om rollpersonerna reser med en större karavan är de vanligtvis bara ansvariga för sitt eget förråd.

Om förrådet tar slut, till exempel genom en misslyckad utmaning, avbryts resan (se avbryta resan) och resegruppen kan inte fortsätta förrän de köpt mer förråd. Detta kan bara göras i städer, karavanserajer eller andra platser där gruppen kan komma åt en marknad. Om resan avbryts längs en karavanled hamnar rollpersonerna automatiskt vid en karavanseraj. Förråd tar upp utrymme, ungefär en läst per 100 silvers värde.



LATHUND FÖR RESA

- » Planera färdväg. Se om du kan använda en rutt för att färdas genom flera regioner. Annars gäller utmaningen resan från en region till en angränsande. Bestäm resegruppens förråd (rollpersonerna kan vilja proviantera).
- » Bestäm utmaning. Beror på färdväg, och kan justeras beroende på färdväg och i överenskommelse med SL.
- » Slå för slumpändelser (se sida 42), ett slag per region utöver gruppens startregion.
- » Slå för utmaningen (se sida 38). Resultatet avgör hur väl resan går, och eventuella missöden.
- » Slå för eventuella missöden
- » Räkna av resans kostnad mot förråd.
- » Resan är slut – resegruppen är framme, har kommit vilse eller råkat ut för något annat missöde.



HJUL I KLAVERET

Vagnar och kärror trivs bäst på vägar och i öppen terräng. Så länge de följer en rutt är det ingen fara, men de kan inte framföras i vildmarken, i berg eller skog.

Vagnskaravaner har ofta spejare som stakar ut rutter genom oländig terräng om de skall flytta vagntåget till ny mark.



Driftkostnad

För varje region du reser igenom betalar du en kostnad för hela resesällskapet. Kostnaden dras från det förråd ni satt åt sidan inför resan. Om rollpersonerna reser som del av en karavan anmodas de bidra till det gemensamma förrådet innan avfart.

Driftkostnaden, som räknas av mot förråd, täcker:

- » Mat, vatten, bruksvaror.
- » Foder för dragdjur.
- » Handkassa för mutor, tull och skatt.



Pionjärer - lätt packning

Små grupper med lätt packning rör sig snabbare än stora karavaner, men kan inte heller bära med sig lika mycket packning. Lätt packning innebär att de resande bara har med sig sin utrustning, och begränsade handelsvaror. Som mest kan en pionjärgrupp ha med sig ett packdjur för varje ryttare, och därmed ett begränsat antal läster, som till stora delar går åt till foder och fältransoner. Reser man med lätt packning har man inte plats att ha med sig stora matförråd och köksutrustning, och förlitar sig därför på fältransoner. Vissa djur, som elefanter och oxar, är långsamma oavsett packning och lämpar sig inte för

pionjärresor. Nedan finner du en tabell för driftkostnad för resor med lätt packning.

Hastighet

- » **Normal:** Till fots, Åsna
- » **Snabb:** Rovtrana, Kamel, Häst, Ridödla, Mulåsna

DRIFTKOSTNAD FÖR PIONJÄRRESOR

VARELSE	DRIFTKOSTNAD
Resenär	7 silver
Åsna	½ silver
Mulåsna	1 silver
Oxe *	½ silver
Häst	2 silver
Ridödla	3 silver
Kamel	1 silver
Rovtrana	5 silver
Elefant *	18 silver

Karavan - tung packning

En karavan är ett samhälle i rörelse, och därför långsammare än en lätt packad grupp. Så fort en grupp har mer packning en ett fåtal pack och riddjur kan bära (se ovan) räknas den som tungt packad.

En större karavan förväntas ha kök och utrustning för resenärerna att baka bröd, laga mat och livnära sig på enkla ransoner av mjöl och vatten. Resenärer med en karavan kan därför resa på en lägre driftkostnad: 5 silver.

Rollpersonerna har sällan resurser eller förmåga att arrangera en hel karavan själva, dessa regler utgår därför från att de ansluter till en existerande karavan. Fler detaljer och exempel på karavaner hittar du på sida 71.

Hastighet

- » **Långsam:** Oxkärra, Till fots, Elefant, Åsna
- » **Normal:** Kamel, Häst, Ridödla, Mulåsna
- » **Snabb:** Rovtrana

BILD: Efarisk ökenkåpa, outhärlig klädsel vid ökenfärd

*Långsamt djur som ej lämpar sig för pionjärresor, med som referens

Utmaning: Långresor på land

Vilka färdigheter och grundegenskaper som ingår i utmaningen beror på resans karaktär:

- » Beroende på färd sätt: FYS för gång, RIDA för rid-, drag och packdjur.
- » Beroende på terräng: SJÖKUNNIGHET för vatten (sjö, hav eller flod), VILDMARKSVANA för land.

» JAKT & FISKE, för att dryga ut provianten. Nackdel på slaget om spelgruppen inte har tid att proviantera eller utrusta sig i förväg.

» OBSERVATION, för att följa väderväxlingar och leta efter tecken och landmärken. Nackdel på slaget om spelgruppen inte har kartor eller detaljerad information om farleder.

UTMANING – LÅNGRESA PÅ LAND**RESULTAT ENLIGT ANTAL LYCKADE SLAG**

- **Misslyckande.** Rollpersonerna går vilse (se sida 46) och råkar ut för två missöden. Om de hittar tillbaka till leden kan de försöka igen. Irrandet tar en vecka. Om rollpersonerna följer en karavanled, se 1 – Ingen framgång.
- 1 **Ingen framgång.** Resan tar dubbelt så lång tid som beräknat, och kostar dubbel driftkostnad. På grund av resans umbäranden måste alla kryssa för T6 tillstånd. Därtill råkar rollpersonerna ut för två missöden. Om rollpersonerna följer en karavanled behöver de endast kryssa 1 tillstånd.
- 2 **Viss framgång.** Resan tar T3 dagar längre än beräknat per region som korsas och kostar ytterligare halva drifkostnad. Rollpersonerna råkar ut för ett missöde på vägen.
- 3 **God framgång.** Färden går bra, och alla som lyckades med ett slag i utmaningen får ett erfarenhetskruss i valfri färdighet.
- 4 **Lysande framgång.** Färden går som smort. Rollpersonerna kommer fram två dagar tidigare än beräknat per region som korsas och det kostar halva driftkostnaden. Alla som lyckades med ett slag i utmaningen får ett erfarenhetskruss i valfri färdighet. Restiden kan dock aldrig bli kortare än tre dagar.

Sjö- och flodfärd

Sjöfärd är det främsta transportsättet för långresor över farvatten. Se kapitel 5 i Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet.

Åar och floder är naturliga transportleder, och lokala härskare dikar ofta ut träsk och sumpmark eller hugger genom sten och grus för att skapa kanaler som underlättar handeln. Längs med floder färdas man ofta i prämar som ros eller dras av dragboskap på stranden.

Luftfart

Alla varelser med flygförmåga (t.ex. Egen-skapen Vingar) kan flyga korta sträckor, från en region eller ett farvatten till en

angränsande region eller farvatten. Precis som vid långresor över land räknar du antal regioner du passerar. Flygare med egenskapen lastförmåga kan även flyga över farvatten – behandla dessa som regioner. Flygare slår på sina egna slumphändelser och missöden. Flygare kan välja att resa tillsammans med fartyg eller resesällskap till fots, och följer i så fall deras utmaning. Flygare som reser själv beräknas kunna korsa en region på fem dagar.

Vissa drakar och andra kraftfulla flygare kan nå enorma höjder, och helt bortse från terrängen under dem. Dessa regler täcker inte sådana situationer.

Utmaning: Luftfärd

Vilka färdigheter och grundegenskaper som ingår i utmaningen beror på resans karaktär:

- » SMI, eller luftfarkostens värde i manöver, för att manövrera i luften.
- » OBSERVATION för att följa väder och vind.
- » UPPTÄCKA FARA för att hålla utkik efter faror och överraskningar.
- » SJÖKUNNIGHET för navigation.

Tävling: Luftstrid

Vilka färdigheter och grundegenskaper som ingår i tävlingen beror på hur striden utkämpas:

- » SMI eller luftfarkostens värde i manöver.
- » OBSERVATION. För att följa väder och vind.
- » UPPTÄCKA FARA. För att hålla uppsikt över motståndaren.
- » STRIDSFÄRDIGHET. Det måste vara ett vapen som kan användas i luftstrid, som avståndsvapen eller långa lansar.

UTMANING – LUFTFÄRD**RESULTAT ENLIGT ANTAL LYCKADE SLAG**

- **Misslyckande.** Vindförhållandena och riddjurens tillstånd gör luftfärd nära omöjligt. Rollpersonerna kan försöka flyga trots det – slå i så fall för tre missöden med +1 på slagen. Resan tar tre gånger så lång tid som beräknat. Betala tre gånger driftkostnad.
- 1 **Ingen framgång.** Resan tar dubbelt så lång tid som beräknat. På grund av resans umbäranden måste alla kryssa för T6 tillstånd. Därtill råkar rollpersonerna ut för två missöden. Betala dubbel driftkostnad.
- 2 **Viss framgång.** Resan tar T3 dagar längre än beräknat, och de råkar ut för ett missöde på vägen.
- 3 **God framgång.** Färden går bra, och alla som lyckades med ett slag i utmaningen får ett erfarenhetskryss i valfri färdighet.
- 4 **Lysande framgång.** Färden går umärkt. Resan tar två dagar mindre än beräknat (dock aldrig kortare än tre dagar) och alla som lyckades med ett slag i utmaningen får ett erfarenhetskryss i valfri färdighet.

TÄVLING – LUFTSTRID**RESULTAT ENLIGT VINSTMARGINAL**

- **Oavgjort.** Ingen av de stridande kommer i kontakt med varandra.
- 1 **Nära vinst.** Båda stridande får en möjlighet att utföra en attack, men den som vinner får fördel på slaget.
- 2 **Bekväm vinst.** Vinnaren lyckas utföra en attack mot den förlorande.
- 3+ **Förkrossande vinst.** Vinnaren lyckas utföra två attacker mot den förlorande.

**ZEPELOND**

Dessa flygande vagnar lyfts upp av väldiga ballonger fyllda av sylvoleum, och dras av flygande bestar såsom flygödlor eller albadorer. De används ofta för spaning, eller som fritidsnöje av Ereb Altors rikaste, men har begränsad nytta i strid.

Manöver: 12

Lastförmåga: 4 läster

Driftkostnad: 150 silver

Tillgång: Sällsynt



MISSÖDEN VID LÅNGRESOR

MISSÖDEN I LUFTEN

T6 MISSÖDE

- 1 **Kastvindar.** Slå för SMI eller manöver för att behålla kontrollen. Om detta misslyckas, slå för missöde igen med +1.
- 2 **Motvind.** De flygande har svårt att ta sig fram. Vid långresor ökar restiden med T₃ dagar. Vid strid kan motparten välja att flyga därifrån.
- 3 **Tappat vapen.** En rollperson tappar sitt huvudvapen. För att hitta det igen måste hen först landa, och slå för FINNA DOLDA TING för att leta rätt på vapnet.
- 4 **Luften ur vingarna.** De flygande tappar långsamt höjd, och når marken inom loppet av 2T₆ rundor.
- 5 **Turbulens.** De flygande kastas fram och tillbaka av kaotiska vindar. De kan inte göra annat än att flyga.
- 6 **Nödlandning.** De flygande tappar snabbt höjd och kraschar mot marken, med nöd och näppe under kontroll. Ta 2T₆ i skada.
- 7+ **Fritt fall.** En rollperson faller fritt ur skyn. T₆ skada/3 meter över marken, slumpa 3T₆ om det inte är tydligt hur högt rollpersonen flyger. Ge personen en handling för att försöka rädda sig.

MISSÖDEN – KARAVANLED

T6 MISSÖDE

- 1 **Dåligt väder.** Resan tröttrar ut, och alla resenärer avslutar resan med tillståndet Utmattad.
- 2 **Stängda karavanserajer.** De karavanserajer som vanligtvis förser resenärer med mat och husrum längs leden är fulla eller stängda. Karavanleden räknas som en vanlig rutt under utmaningen.
- 3 **Dåligt väglag.** Leden är illa underhållen, och hål eller sankmark sinkar gruppen T₃ dagar. Om gruppen också blir försenad på grund av utmaningens resultat gäller det högre utfallet – lägg inte samman de två förseningarna.
- 4 **Extra tullar.** En lokal magnat tar ut extra tullar på alla handelsgods. Härskarens knektar spärrar vägen och kräver 2 silver/läst, oavsett innehåll. Med ett lyckat KÖPSLÅ går det att pruta till 1 silver/läst.
- 5 **Haveri.** Vagnshjul, selar, bärremmar eller annan viktig utrustning säckar ihop. Slå för HANTVERK för att reparera på plats. Betala annars halv driftkostnad för reparationer vid nästa karavanseraj. Resan tar i så fall en extra dag.
- 6 **Hästtjuvar.** Slår till under natten. Slå för UPPTÄCKA FARA. Om slaget misslyckas kommer tjuvarna undan med T₆ av gruppens rid- och dragdjur.

MISSÖDEN – RUTT OCH VILDMARK**T6 MISSÖDE**

- 1 Överfall.** Resesällskapet attackeras av rövare, de är T3; 1: lika många som resesällskapet, 2: T6 fler än resesällskapet, 3: dubbelt så många som resesällskapet.
- 2 Skörbjugg.** Resesällskapet drabbas av skörbjugg och hamnar i nödläget Sjukdom.
- 3 Slut på proviant.** Resesällskapet hamnar i nödläget Svält. Sänk resesällskapets förråd till 2 sliver/person, om det inte redan är lägre. De kan välja att genast avbryta resan för att samla mat. Alla resenärer tar annars 1 poäng i skada från svält per dag som resan varar. Sällskapet kan välja att slakta rid- och dragdjur för att minska skadan. Varje silver driftkostnad djuret kostar skyddar en person från 1 poäng skada.
- 4 Förlorad last.** Resesällskapet förlorar T6 läster eller sina egna föremål och packdjur.
- 5 Olycka.** Dåligt väder och eländiga förhållanden har plågat resan. Lasten råkar ut för nödläget Röta (se sida 46). Alla som misslyckas med ett FYS-slag råkar ut för en olycka. Detta resulterar i en svår skada från sida 51 i Regelboken.
- 6 Svåra umbäranden.** Resesällskapet drabbas av nödläget Slutkörd och tvingas avbryta resan. Slå ett slag för VILDMARKSVANA. Vid misslyckat slag är gruppen även vilse.

SLUMPMÖTEN VID LÅNGRESOR**SLUMPMÖTEN – KARAVANLED****T10 HÄNDELSE**

- 1–3 Trevlig resa.** Solen skiner, karavanserajerna ni passerar är välkomnande och resan är angenäm. Ni har gott om tid att planera, diskutera och utbyta anekdoter med era medresenärer.
- 4 Mindre karavan.** Ni möter en lätt bevakad karavan, lastad med dyrbara varor.
- 5 Resterna av karavan.** Ni hittar resterna av en karavan som dukat under av resans umbäranden. Gamar lyfter från kamelkadaver och i de omkullvälta vagnarna finns T20 läster varor.
- 6 Dignitär.** En mäktig adelsman, ett sändebud eller en småhärskare reser längs med leden med välbeväpnad eskort. ÖVERTALA för att få resa med i samlad trupp. Dignitärens löjtnant kan utbyta information om traktens faror och senaste nyheter.
- 7 Övántad vinst.** Ni kommer över oväntade värdesaker – dra ett skattkort. Kanske vid en gammal lägereld, vid taroccibordet på en seraj eller i en obevakad packning.
- 8 Fångtransport.** En betydelsefull person i den undre världen transporteras mot en stad i motsatt riktning. Han betalar bra för att bli befriad och förd tillbaka hem.
- 9 Bedragare.** Längs leden rör sig tjuvar förklädda till handelsmän. De kommer med list försöka stjäla värdefull last och skatter vid närmaste karavanseraj eller rastplats.
- 10 Tull.** En lokal länsherre eller ståthållare tar upp tull på all handel. Lyckas med ett KÖPSLÅ eller betala 5 % av lastens värde i tull. Fraktas något som anses som förbjudna varor i regionen grips ledarna för karavanen.

SLUMPMÖTEN – SKOG

T10 HÄNDELSE

- 1 **Övervuxet slagfält.** Sällskapet passerar en glänta där rostade vapen och gamla benknor sticker upp ur mossan. FINNA DOLDA TING för att hitta en skatt (dra ett skattkort) bland resterna.
- 2 **Flockar av djur.** En glänta, ett vattenhål eller en mosse som sällskapet passerar är ovanligt lockande för skogens djur, som samlas i stora flockar. Alla slag för JAKT & FISKE får fördel.
- 3 **Övergiven lägerplats.** Platsen verkar ha övergivits i all hast. Om ni letar igenom platsen och lyckas med FINNA DOLDA TING hittar ni T6; 1: ett slumpmässigt skattkort, 2: 2T20 silver i förråd, 3: handelsvaror, 4: ett mästersmitt svärd, 5: T100 silver i en börs eller 6: en karta över regionen.
- 4 **Gårdfarihandlare.** Säljer förråd och olika hantverk i läder, trä och metall. Priserna är dubbelt så höga som standardpriset.
- 5 **Skogsvaktare.** Spejare på jakt efter tjuvjägare genomsöker gruppens last. Om man har jagat i skogen beslagtogs fångsten och de skyldiga förs till närmsta härskare eller föreståndare för att få sin dom.
- 6 **Jägare.** De är asociala och noga med att inte låta någon störa deras jakt eller jaga i deras skog. Lyckas man med ett ÖVERTALA kan man få köpa råa skinn.
- 7 **Tjuvar i natten.** En grupp desperata landstrykare väntar på nattens inbrott för att försöka stjäla värdesaker och förråd från sällskapet. Om sällskapet håller vakt så misslyckas de.
- 8 **Stigmän.** En grupp rövare, lika många som sällskapet, har gömt sig bland trädkronorna och ligger i bakhåll. De är beväpnade med kortbåge (FV 13, skada T10).
- 9 **Skogsbrand.** En väldig brandfront fyller skogen med rök och djur i panik. Avbryt resan. Sällskapet måste handla snabbt för att undvika den framryckande branden.
- 10 **Monster på jakt.** Ett lämpligt monster (välj från Regelboken eller kapitel 10 i den här boken) har fått vittring på gruppen, och följer den på visst avstånd. Sällskapet kan höra dess läten, och på natten smyger monstret sig fram och angriper.



KARAVANSERAJER OCH HAMNKROGAR

Längs med Erebs Altors handels- och karavanleder ligger karavanserajer med jämna mellanrum – stora gästhus där resande får sovplats, vatten och en enkel måltid gratis, på härskarens bekostnad. Härskare tar ofta ut tull och avgifter på handelsgoods. Lösstrykare och våldsverkare är inte välkomna och ett äventyrargång kan behöva muta serajens vakter för att släppas in. En typisk muta, om vakterna accepterar den, är 1 silver. Har man en köpman eller andra respektabla personer i gruppen, och kan tala för sig, kan det gå att prata sig in.

Tavernor finns i städer och byar, och 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.

SLUMPMÖTEN – BERG

T10 HÄNDELSE

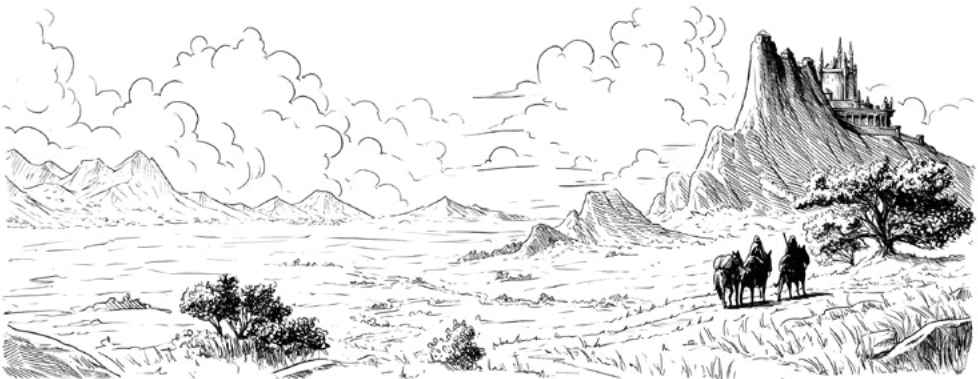
- 1 **Glömd dal.** Ni finner en idyllisk dal dold bland bergsravinerna. I dess mitt växer en väldig silverlind, och ett klart vattenfall förser er med friskt dricksvatten. Det är en perfekt plats om ni vill vila och återhämta er.
- 2 **Silverådra.** En silverfyndighet går i dagen och är tydligt synlig. För att utvinna den krävs tid, utrustning och mankraft (åtminstone två månader).
- 3 **Dvärgspejare.** I Grynnerbergen kan det röra sig om en spejare ur bockens kast. Spejaren är försiktig och förtegen om sitt eget samhälle, men om rollpersonerna uppvisar gott omdöme och välvilja delar spejaren gärna med sig information om hot och faror. Rollpersonerna får fördel på UPPTÄCKA FARA medan de befinner sig i bergen.
- 4 **Isolerat samhälle.** En isolerad by i en skyddad dalgång. De är misstänksamma mot främlingar. Ett lyckat ÖVERTALA (med nackdel) krävs för att få information eller kunna handla.
- 5 **Truppstyrka.** En lokal länsherres eller ståthållares patrull granskar alla som passerar ett bergspass. De letar efter fientliga spioner, och söker igenom all last. ÖVERTALA eller SMYGA för att undvika.
- 6 **Gruvarbetare.** En grupp gruvarbetare med en last råmaterial. Beroende på området kan det röra sig om människor, dvärgar eller grottvättar. De är extremt varsamma om sin last men kan för rätt summa tänkas sälja den. Nackdel på KÖPSLÅ för att förhandla om pris.
- 7 **Förolyckad expedition.** Resterna av ett resesällskap som förolyckats på hög höjd är tydligt synliga på en bergssluttning. De tycks ha massakrerats av något väldigt odjur. Värdesaker för 2T10 silver kan finnas bland resterna.
- 8 **Gripnäste.** En grip häckar bland klipporna ovanför gruppens färdväg. Gripen har T8 ägg i sitt näste, och angriper de som kommer för nära. Gripen kommer att försöka jaga och döda alla hästar sällskapet har.
- 9 **Lavin/ras.** När ni reser genom ett högt och snöklätt eller stenigt bergspass kommer plötsligt snö/rasmassor vållande. UPPTÄCKA FARA för att föra gruppen till säkerhet. Annars tar alla 2T6 i krosskada, och ¼ av lasten förloras.
- 10 **Vättegrotta.** En dold grottöppning leder ned till ett grottvättesamhälle. UPPTÄCKA FARA för att upptäcka när rollpersonerna passerar platsen. Öppningen kan blockeras utifrån. Annars kommer gruppen att angripas av dubbelt så många vättar som resesällskapet består av så fort natten faller.



SLUMPMÖTEN – ÖPPEN TERRÄNG

TIO HÄNDELSE

- 1 **Glömda glyfer.** Du finner uråldriga glyfer inristade på väldiga resta stenar, friser eller kolonner. Slå ett slag mot FRÄMMANDE SPRÅK för att tyda skriften, som beskriver en besvärjelse. Med ett lyckat slag för MYTER & LEGENDER kan du lära dig besvärjelsen.
- 2 **Gömd plats.** Du hittar en tidigare okänd plats. Det kan vara en oupptäckt ö, en glömd gruva, en naturlig grotta eller kanske rentav en reva i verkligheten till andra världar. Du tecknar ner platsen på en karta.
- 3 **Övergiven lägerplats.** Platsen verkar ha övergivits i all hast. Om ni letar igenom platsen och lyckas med FINNA DOLDA TING hittar ni T6: 1 = ett slumpmässigt skattkort, 2 = 2T2o silver i förråd, 3 = en kärra (utan dragdjur), 4 = ett mästersmitt svärd, 5 = T1oo silver i en börs, eller 6 = en karta över regionen.
- 4 **Gårdfarihandlare.** Möjlighet att handla proviant, spannmål och vin.
- 5 **Förband.** En truppavdelning från en lokal länsherre, ståthållare eller folkuppåd patrullerar på spaning efter rebeller eller fiende. De är misstänksamma och genom söker rollpersonernas packning. De går att muta, ÖVERTALA eller SMYGA förbi.
- 6 **Fanatiskt pilgrimståg.** Gruppen är endast tillgänglig för dem som vill viga sig åt guden. De som gör detta och följer tåget minst en vecka får tillgång till en lärare i MYTER & LEGENDER. Välj eller slumpa en lämplig gud med T6; 1: Utu, 2: Shamash, 3: Marduk, 4: Remuntra, 5: Kushta 6: Förbjuden drakkult.
- 7 **Teatersällskap.** En karavan med vagnar erbjuder en föreställning för 2o silver. Om sällskapet tackar ja får de en underhållande kväll och läker ett valfritt tillstånd samt får höra ett rykte. Om de tackar nej kommer några från teatersällskapet försöka stjäla något värdefullt i lasten.
- 8 **Rövare.** En grupp rövare har blockerat vägen och kräver hutlös tull. De är dubbelt så många som resesällskapet.
- 9 **Oväder.** Ett plötsligt oväder blåser upp. Vilket oväder det rör sig om beror på klimat, miljö och årstid. Alla slår mot VILDMARKSVANA. Misslyckande innebär ett tillstånd.
- 10 **Jagande flygödlor.** Angriper enskilda spejare och eftersläntare, och besmutsar större grupper med träck.



NÖDLÄGEN VID LÅNGRESOR

Precis som vid utfärder och kortare äventyr för resor med sig sina egna faror, och det är lätt att hamna i nödläge. Kyla, svält, trötthet och sjukdom är vanliga faror. Reglerna här kompletterar de på sida 54 i Regelboken och ger stöd för hur sådana faror påverkar ett helt resesällskap. Gruppen, eller enskilda resenärer, kan tvingas avbryta resan (se nedan). Det går alltid att självmant avbryta resan.

Mer detaljerade regler för nödlägen på Fartyg återfinns i kapitel 5 av Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet.

Avbruten resa

Vissa nödlägen gör att sällskapet måste avbryta resan omedelbart. Detta kan orsakas av ett missöde eller en misslyckad utmaning, eller att resenärerna är helt slutkörda: resenärerna hamnar alla i nödläget Slutkörd.

Hetta/Törst

Slå för FYS för alla rollpersoner för varje region de reser igenom. Om slaget misslyckas börjar de törsta ihjäl i hettan, och förlorar T6 KP och VP per dag. De kan inte återhämta dessa förrän de har en möjlighet att svalka sig och dricka vid en oas eller i karavanseraj.

Kyla

Se reglerna för kyla på sida 54 i Regelboken. På långresa kan du slå för kyla för varje region. Vid extrem kyla kan du tvingas avbryta långresa och övergå till reglerna för Utfärder och slå skift för skift eller kvart för kvart i enlighet med Regelboken.

Röta

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

Slutkörda

Resans umbäranden har gjort hela sällskapet slutkört. Alla får tillståndet Utmattad, och kan inte återvinna KP, VP eller tillstånd tills de har fått åtminstone en natts obruten sömn vid ett välförsett härbärge – en karavanseraj, borg, taverna eller liknande.

Sjukdom

Sjukdomar hotar alla resesällskap, och kan vara förödande. Sjukdomen sprider sig under resans gång. Samtliga i sällskapet slår för FYS mot sjukdomens Smittvärde (se reglerna för Sjukdom på sida 54, Regelboken).

Vissa sjukdomar, som skörbjugg, smittar egentligen inte, utan uppstår på grund av brister och yttre omständigheter. Reglerna är dock desamma.

TYPISKA SJUKDOMAR

T6	SJUKDOM	SMITTVÄRDE
1	Skörbjugg	9
2	Träskpest	11
3	Rostlunga	10
4	Nattfeber	7
5	Svartkoppor	16
6	Skallspräckarsot	18

Svält

Resesällskapet har inte tillräckligt med mat och vatten. Alla medlemmar i resesällskapet drabbas av hunger. Se sida 54 i Regelboken. Alla tar 1 KP i skada varje dag tills man har möjlighet att ordna mer proviant.

Vilse

Sällskapet har tappat bäringarna, och vet inte längre var de är. Slå för VILDMARKSVANA eller SJÖKUNNIGHET beroende på färd sätt. Använd reglerna för Utfärder på sida 101 i Regelboken. Det går inte att gå vilse om man följer en karavanled, gruppen blir istället tvungen att ta rast vid en karavanseraj.

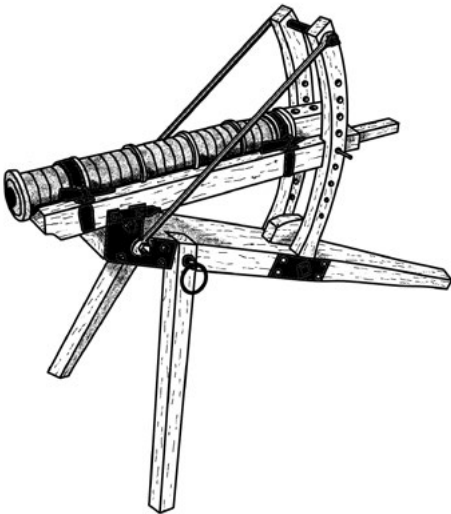
FÄLTSLAG

Reglerna för fältslag är främst till för mindre truppstyrkor på under hundra personer. Fältslag utspelar sig över längre tid än vanliga strider mellan rollpersoner, SLP och monster, och följer därför andra regler. Reglerna här utgår från att fältslaget har två sidor – två truppstyrkor.

Ett fältslag avgörs genom en utmaning. Varje sida kan använda de färdigheter deras truppstyrkor besitter, samt ett grundvärde i Moral (se nedan) i utmaningen. Rollpersoner som deltar i striden kan förstås även de använda sina färdigheter.

Rekognosering

Innan fältslaget börjar inträffar ofta en rekognoseringsfas. Om styrkorna inte redan känner till varandras position så är detta det skede då de blir varse om varandra. Slå ett motståndsslag för UPPTÄCKA FARA för att se vilken sida som har bäst spaning på den andras position. Om en sida saknar spejare förlorar de automatiskt. Den som vinner rekognoseringen kan välja att påbörja stridshandlingarna, eller undvika strid.



Stridshandlingar

Tävling: Fältslag

- » Moral, för att avgöra truppernas motivation och förmåga att stanna i fält. Se ruta på sida 49.
- » Stridsfärdighet, för att avgöra truppernas stridsförmåga. Om endera sidan har klart bättre utrustning som kanoner, rustning, hästar mm, så får den sidan fördel på slaget.
- » UPPTÄCKA FARA, för att upptäcka manövrar och finter.
- » TAKTIK, för att överlista motståndet. Om ena sidan har ett tydligt numerärt överläge får den fördel på slaget. Detta slag slår härföraren eller någon i dennes närmaste stab.



TÄVLING – FÄLTSLAG

RESULTAT ENLIGT VINSTMARGINAL

- **Oavgjort.** Båda sidor slåss till de tröttnar, flera faller på båda sidor.
- 1 **Nära vinst.** Den ena sidan vinner men med betydande förluster. Den förlorande sidan kan retirera i god ordning.
- 2 **Bekväm vinst.** Den ena sidan vinner med begränsade förluster. Den förlorande sidan flyr i oordning, och kan förföljas och angripas.
- 3+ **Förkrossande vinst.** Den ena sidan vinner utan egentliga förluster. Den förlorande sidan flyr i vild panik, och kan huggas ned fritt. Den vinnande sidan kan även välja att ta stora delar av den flyende sidan som fångar.

Utmaning: Belägring

En belägring fungerar som ett fältslag, med skillnaden att en sida sitter förskansad och försvarar sig (försvararen), och en sida försöker bryta sig igenom försvararen (anfallaren). Slaget är en utmaning för anfallaren, med följande komponenter:

- » **Moral**, för att avgöra truppernas motivation och förmåga att stanna i fält.
- » **Stridsfärdighet**, för att avgöra truppernas stridsförmåga och vilka belägringsmaskiner trupperna har tillhanda. Se box intill.
- » **UPPTÄCKA FARA**, för att upptäcka manövrar och finter.
- » **TAKTIK**, för att överlista motståndet. Om angriparen har mer än tre gånger så många trupper som försvararen får denne fördel på slaget. Om försvararen har lika många eller fler trupper än angriparen får angriparen nackdel på slaget. Detta slag slår härföraren eller någon i dennes närmaste stab.

**SABOTAGE**

Om rollpersonerna försvarar en fästning är det deras motståndare som slår för utmaningen. De kan givetvis göra allt de kan för att bryta eller fördröja belägringen. För varje led i utmaningen kan rollpersonerna spela ut en scen (under ett skift) där de till exempel försöker infiltrera fiendens led, förstärka murarna eller sabotera belägringsmaskiner. Det är upp till spelledaren att avgöra vilken effekt rollpersonernas handlingar har. Om de är framgångsrika kan de ge nackdel på angriparens slag.

**Belägringsutrustning**

Reglerna ovan utgår från att angriparna har tillgång till enklare belägringsutrustning som stegar, ballistor, skeppshakar och murbräckor. Saknas detta får de nackdel på sin stridsfärdighet. Mer avancerad utrustning ger olika fördelar, men styr också vilken stridsfärdighet som måste användas.

UTMANING – BELÄGRING**RESULTAT ENLIGT ANTAL LYCKADE SLAG**

- **Blodigt tillbakaslag.** Angriparen slås tillbaka med betydande förluster. Den decimerade styrkan är inte i stånd att fortsätta belägringen. Försvararen kan välja att lämna befästningen och angripa angriparen på öppet fält: se reglerna för Fältslag ovan.
- 1 **Tillbakaslag.** Angriparen slås tillbaka med betydande förluster. Om styrkan vill försöka igen blir det med nackdel på slaget för Moral.
- 2 **Liten bräsch.** Angriparen öppnar en bräsch i försvarsverken men lyckas inte ta sig in. Om styrkan angriper igen får de fördel på TAKTIK.
- 3 **Genombrott.** Angriparen slår sig igenom försvararen och tar besittning av platsen. En andel av försvararna kan fly, eller förskansa sig om det finns ett torn eller fästning tillgängligt. Försvararna decimeras.
- 4 **Seger.** Angriparen slår igenom försvararen med våldsam kraft, och tar hela platsen i besittning. Alla försvarare är i angriparens våld.

BELÄGRINGSUTRUSTNING

VAPEN	EFFEKT	FÄRDIGHET
Katapult	Fördel på slag för ARMBORST	ARMBORST
Kanon	Fördel på slag för ELDVAPEN och Moral	ELDVAPEN
Belägringsmaskin	Fördel på slag för TAKTIK och Moral	TAKTIK

BEFÄSTNINGAR

BEFÄSTNING	EFFEKT FÖR ANGRIPAREN
Pålverk	Nackdel på slag mot ARMBORST
Murar	Nackdel på slag mot ELDVAPEN och Moral
Fästning	Nackdel på slag mot TAKTIK och Moral

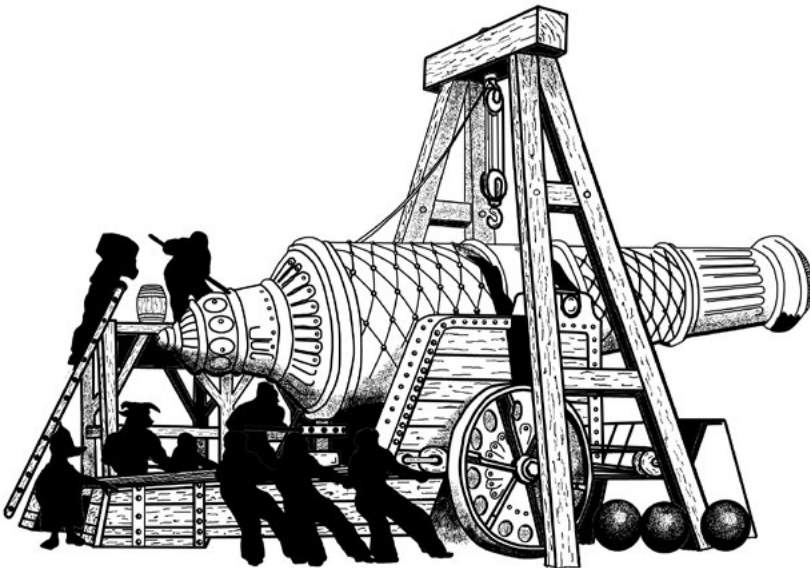
Trupper

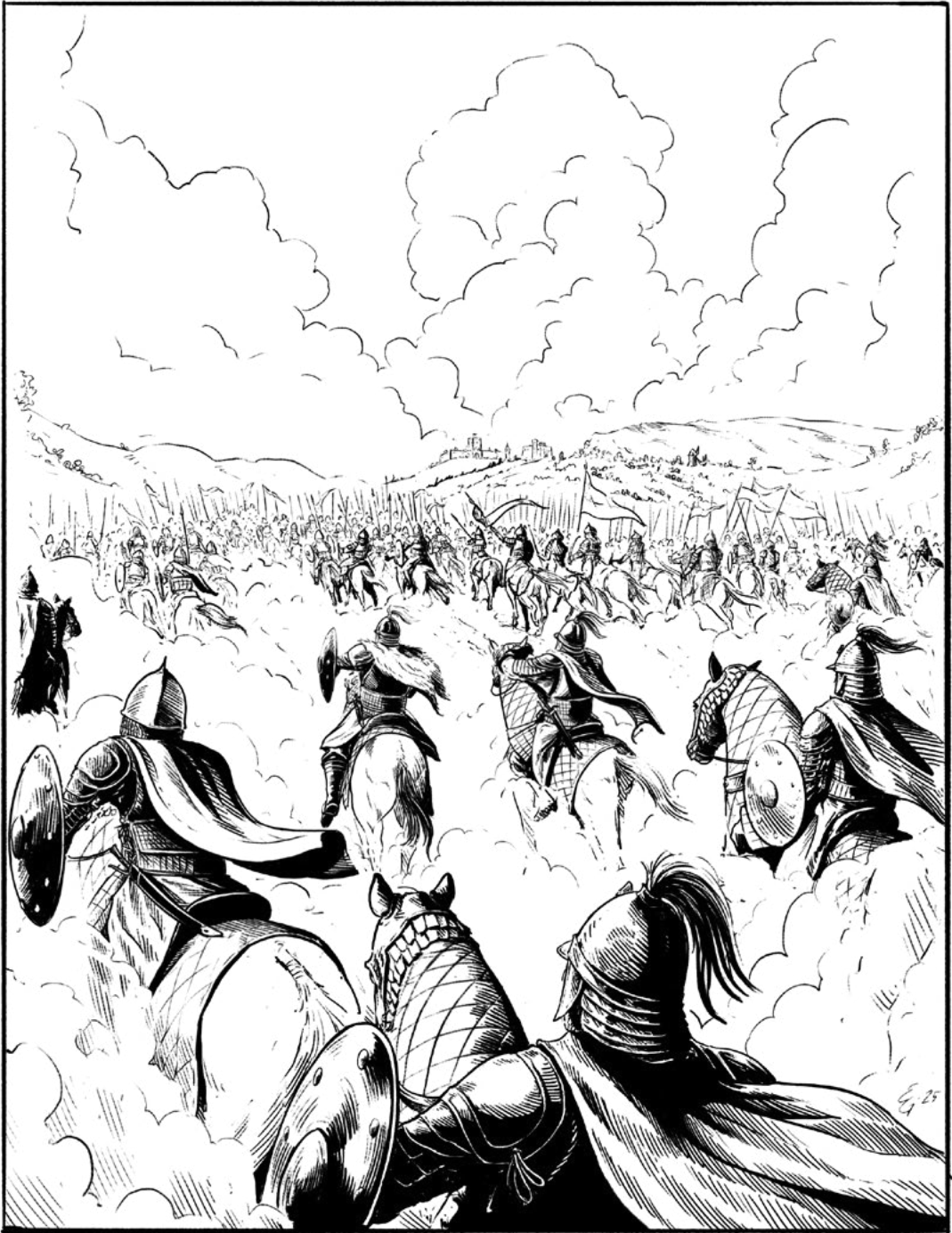
Det finns en uppsjö av truppslag och förband i Ereb Altor. För att skapa en trupp räcker det att välja eller skapa en SLP-profil som är typisk för truppen, och ge den ett värde i Moral. Flera exempel på kända trupptyper och förband finner du i Kapitel 10 av den här boken. De kan alltså användas både som enskilda SLP:er och som trupper för fältslagsreglerna.

Tabellen nedan ger förslag på värde i Moral för en trupp beroende på erfarenhet. Det kan vara en användbar tumregel om du skapar trupper från vanliga SLP:er.

TRUPPMORAL

ERFARENHET	MORAL
Rekryt	5
Tränad	11
Veteran	13
Fanatiker	16





Rollpersoner i fältslag

Rollpersoner som inte deltar i själva utmaningen kan agera fritt under det pågående fältslaget. Om de vill kan de till exempel försöka sabotera krigsmaskiner, inta en strategisk position, angripa ledare på motståndarsidan eller utföra spaningsuppdrag.

Rollpersonernas enskilda handlingar och utmaningen bör hänga ihop. Om rollpersonerna lyckas med några särskilda bragder, som att fälla en ledare på motståndarsidan eller spränga krutförrådet kan du ge nackdel på slag i utmaningen för fiendestyrkan, och om utmaningen går dåligt kan rollpersonerna möta tuffare motstånd, eller möta flyende från den egna sidan.

Motståndet för en stridsscen kan variera enligt uppdraget, men en bra tumregel

är att rollpersonerna möter lika många motståndare som deras eget antal. Om de söker upp en särskild motståndare, såsom en kapten, vaktas denne av lika många motståndare som rollpersonerna +T4. Motståndarna är typiska trupper för motståndarhären, enligt tabellen på sida 167.

Slumphändelser

Fältslag är ofta kaotiska situationer där även den mest genomtänkta plan kan gå under i ett virrvarr av knädjup lera, krutrök och panikslagna hästar. Använd tabellen nedan om ni spelar ut en scen under pågående fältslag. Låt rollpersonerna slå för UPPTÄCKA FARA varje runda. Om de misslyckas slår du på tabellen nedan.

STRIDENS FAROR

T6 HÄNDELSE

- | | |
|----------|---|
| 1 | Projektiler. Projektiler, pilar, skäcktor eller kulor, regnar ned slumpmässigt och träffar T6 av de stridande – slumpa vem. Med UPPTÄCKA FARA kan projektilerna undvikas eller pareras med sköld, annars tar de träffade T10 i skada. |
| 2 | Extra fiende. En ny fiende stapplar in i striden, blodig och skadad med T6. Den har garden nere under första rundan, och kan då inte försvara sig eller anfalla, och attacker mot den sker med fördel. |
| 3 | Byte av fiende. En fiende dödas/föses åt sidan och ger plats åt en kraftigare fiende – en riddare, en orchhövding m.m. |
| 4 | Yttre omständighet. Ett katapultskott slår ner i närheten, en herrelös häst rusar in mellan de stridande, en vagn välter m.m. Alla inblandade måste slå för UNDVIKA eller slås omkull. Låt rollpersonerna ha möjlighet att utnyttja situationen till sin fördel – använda hästen, ta skydd bakom vagnen m.m. |
| 5 | Hornsignal. Ett rungande krigshorn ljuder. Slumpa vilken sida det tillhör. Om det är fiendernas får de fördel på alla attackslag denna runda, om det är rollpersonernas återfår varje rollperson +T6 VP. |
| 6 | Skadad soldat. En stridande på rollpersonernas sida faller framför deras fötter – blodig och kritiskt sårad. Kräver omedelbar LÄKEKONST för att räddas. |

IMPROVISERADE VAPEN

BASAR

T6 IMPROVISERAT VAPEN

- 1 **Ödla på spett.** Hugg en fiende med ett fräsande hett spett från ett gatukök. Attacken ger 2T6 i stickskada och träffar automatiskt, men kan duckas och pareras.
- 2 **Kamelrusning.** Piska en hop kameler till vild galopp. De stormar över T4 motståndare som slås omkull. Anstormningen kan inte pareras och endast duckas med nackdel.
- 3 **Tältduk.** Kapa en lina som håller uppe en skuggande tältduk. T6 antal motståndare trasslar in sig och missar sin nästa handling. Attacken kan inte pareras eller undvikas.
- 4 **Kryddor.** Kasta brännande kryddor i ögonen på en motståndare. Denne blir då förblindad i T4 rundor. Attacken lyckas automatiskt och kan inte pareras.
- 5 **Fruktstånd.** Vräk ut frukter framför en fiende som snubblar omkull. Detta lyckas automatiskt och kan inte undvikas.
- 6 **Eldfat.** Vräk ett brinnande eldfat över din fiende, som blir antänd och tar 2T6 i skada, varefter ytterligare T6 eldskada i T6 rundor. Attacken kan pareras och duckas, och elden kan släckas med en handling och ett lyckat slag mot SMI.

KARAVANSERAJ

T6 IMPROVISERAT VAPEN

- 1 **Kokande samovar.** Vräk ut det kokande vattnet i en flodväg över ett område på 8 x 8 meter. Alla måste slå ett SMI-slag. De som misslyckas tar 2T6 i skada, medan de som lyckas bara tar T6. Rustning ger inget skydd.
- 2 **Amfora med olivolja.** Krossa en kruka med olja. Kasta ut oljan över ett område på 6 x 6 meter. Alla inom området måste slå SMI-slag med nackdel (inte handling) för att hålla sig på benen.
- 3 **Eldgaffel.** Slå till en fiende med eldgaffeln. Kräver att du har en hand ledig. Attacken slås med SLAGSMÅL, kan varken pareras eller duckas och gör 2T6 i skada (krosskada).
- 4 **Ormkorg.** Vält en ormtjusares korg, eller släpp ut serajens rättjagande kobra. Ormen utför en attack med SLAGSMÅL 12. Om den träffar gör den T6 i skada. Om skadan går igenom eventuell rustning och sänker KP utsätts offret för ett dödande gift med giftstyrka 12.
- 5 **Vinbutelj.** Slå till en fiende med buteljen. Kräver att du har en hand ledig. Attacken, som slås med SLAGSMÅL, kan varken pareras eller duckas och gör 2T6 i skada. Fienden får även vin i ögonen som svider så illa att det ger en nackdel på alla anfall och parader till slutet av nästa runda.
- 6 **Kamelpiska.** Du slår till din fiende med en kamelpiska. Vapnet orsakar mer smärta än skada. Anfallet lyckas automatiskt, din fiende tar T6 i skada och måste lyckas med Undvika eller bli fälld.

FARTYG

T6 IMPROVISERAT VAPEN

- 1 **Block.** Svinga ett block mot flera fiender. T4 fiender inom 4 meter slås omkull. Attacken kan undvikas.
- 2 **Lanterna.** Krossa en brinnande lanterna mot en fiende. Fienden tar T10 i krossande skada och ytterligare T6 eldskada i T6 rundor. Attacken kan undvikas och elden kan släckas med en handling och ett lyckat slag mot SMI.
- 3 **Tross.** Greppa en tross och fäll en motståndare. Attacken kan inte undvikas eller pareras och om du lyckas med SLAGSMÅL kan du omedelbart efter attacken utföra en gratis handling.
- 4 **Skot.** Svinga dig i ett rep. Du kan svinga dig upp till dubbla din förflyttning, i sid- eller höjdled. Därefter kan du utföra en överraskande attack. Din fiende kan endast försvara sig genom att först lyckas med UPPTÄCKA FARA, och slås alltid omkull om du träffar.
- 5 **Bom.** Kapa en lina som får en bom att svepa över dina fiender. T4 motståndare tar T6 i skada (endast hjälm skyddar) och en av dem puttas överbord. Attacken kan inte undvikas eller pareras, men den som slås överbord kan inte vara er huvudsakliga fiende.
- 6 **Krutladdning.** Tänd en krutladdning och kasta den på dina fiender. Du måste ha två lediga händer och tillgång till eld. Detta resulterar i en väldig smäll, och T4 fiender inom 4 meter från platsen där du slängde laddningen tar 2T8 i skada. Fienderna kan ducka explosionen och tar då halv skada. Alla träffade slås omkull. Du kan kasta laddningen STY meter.

HAMN

T6 IMPROVISERAT VAPEN

- 1 **Tunnor med sill.** En last fisk står på kajen och kan välts ut och skapar en hal yta på kajen. Alla i ett område på 3 x 3 meter måste slå mot SMI för att inte halka omkull om de försöker utföra en förflyttning.
- 2 **Lastnät.** I en kran hänger tunnor med last i ett nät. Repet som håller nätet kan lossas och godset orsakar 2T6 i krosskada på upp till fyra personer inom 4x4 meter under nätet. Rustning skyddar.
- 3 **Åror.** Ett par åror står uppställda mot en vägg. Med en svepande rörelse och motståndsslag STY mot STY kan man vräka en fiende över kajkanten.
- 4 **Tjärtunna.** Om man välter den halveras förflyttning i ett område på 3 x 3 meter. Om det utsätts för eld börjar det brinna och alla som står i eller passerar elden får T6 eldskada varje runda.
- 5 **Lös plank i kajen.** Stampar man på den får en motståndare T6 skada, kan ej pareras. Om den får skada tappar den även sin nästa handling.
- 6 **Fiskenät.** Kastar över en fiende som blir intrasslad. Den intrasslade kan inte förflytta sig eller utföra handlingar annat än att försvara sig tills personen klarar ett SMI-slag för att ta sig loss.



4

HANDEL OCH VAROR

Jag har sett tusentals äventyrare som du gå vilse bland de Hängande basarerna. Om du har tur kommer du hem skinnad, eller med någon värdelös pryl, som pälsbrämade ödleläderstövlar eller ett furgiskt kristallsvärd – fina att hänga på väggen men värdelösa för den erfarna resenären. Sen jag förlorade mina vingar har jag haft gott om tid att botanisera i det myller som är Krilloan, och jag tror jag har Ereb Altors mest fullständiga översikt över vad som säljs och köps på dess myllrande gator och basarer. För några silvermynt får du gärna sätta dig och gå igenom traven – du kommer att hitta priser för allt från palamoxiska pata-svärd till jordisk sillstuvning och krunsk myrra. Ja, jag vet att det är en enorm hög papper, men det är ändå bara en droppe i havet av denna fantastiska stads många varor. Ta dig tid att gå igenom den ordentligt – kanske hittar du något som kan rädda liv eller själ vid ditt nästa äventyr.»

– Issik, vinglös karkion, krogvärd

UTRUSTNING

BRUKSFÖREMÅL

FÖREMÅL	PRIS	TILLGÅNG	VIKT	EFFEKT
Amfora	1 silver	Vanlig	1	Rymmer tre enheter vätska.
Bältesväska	15 silver	Vanlig	-	Ger +1 på bärkraft, vikt 0
Drevningsverktyg	10 silver	Ovanlig	1/2	Ger fördel på HANTVERK vid reparationer av skepp.
Fot- / handfängsel	12 silver	Sällsynt	2	Kräver verktyg för att låsa upp.
Glödlåda	5 silver	Ovanlig	1/2	Bevarar en glöd i ett skift.
Härvel	8 silver	Ovanlig	2	Möjliggör tillverkning av rep från lump och naturfibrer.
Krutpåse	30 silver	Ovanlig	1	Krävs för att avfyra eldvapen
Pergamentrulle	25 silver	Ovanligt	1	Motsvarar 50 ark.
Plåtplunta	15 silver	Ovanlig	1/2	Rymmer 1 enhet vätska.
Smickelbräde	4 silver	Vanlig	1	Avgörs genom motståndsslag mot INT.
Tabla / krunskt bräde	2 silver	Vanlig	1	Populärt spel runt hela Kopparhavet. Används ofta i spel om pengar.
Vattenkagge	12 silver	Vanlig	2	Rymmer 40 enheter vatten.
Vattenskin	4 silver	Vanlig	1	Rymmer 5 enheter vatten.

NAUTISK UTRUSTNING

Astrolab	120 silver	Ovanlig	1	Se OBSERVATION på sidan 20.
Båtshake	10 silver	Vanlig	2	Om båtshaken används som tillhygge får den egenskapen fällande.
Hängmatta	5 silver	Vanlig	1	Kan i varma klimat ersätta sovfäll.
Kyklonisk kompass	100 silver	Ovanlig	1	Behövs för navigering på djuphav, fungerar endast på Kopparhavet.
Lod	7 silver	Ovanlig	2	Mäter djupet från vattenytan till botten.
Portolan	100 silver	Ovanlig	1/4	Karta över ett farvatten. Tar bort nackdel på slag mot SJÖKUNNIGHET i farvattnet.
Sjökista	20 silver	Ovanlig	3	Låsbar, rymmer 6 viktenheter
Sjösäck	10 silver	Vanlig	1	Ger fördel på STYRKA när man är överbelastad (för upp till 6 viktenheter).
Skeppskorpor	1/2 silver	Vanlig	1/4	Ersätter proviant.

MUSIKINSTRUMENT

Jonglerbollar	5 silver	Ovanlig	1/4	Ger fördel på UPPTRÄDA.
Luta	185 silver	Ovanlig	1	Minskar VP-kostnaden för Tonkonst till 1.
Vassflöjt	10 silver	Ovanlig	-	Minskar VP-kostnaden för Tonkonst till 2.

KLÄDER

PLAGG	PRIS	EFFEKT
Bevingad sol	10 silver	Vanligt träsmykke runt Kopparhavet. Identifierar bäraren som en dyrkare av någon av Altors solgudar, och fungerar i många sammanhang som ett tecken på samhörighet. I områden där solgudar inte hålls högt kan den ses som stötande.
Festklädsel av kamsunskt papi	400 silver	Detta sköra material håller endast för en användning, och ses därför som tecken på rikedom och skamlös extravagans. Fördel på KAR, ÖVERTALA och BLUFFA i fina kretsar.
Furgiska ridstövlar	15 silver	Knähöga i skinn. Klacken ger ryttaren stabilitet när hen skjuter med sin båge från sadeln.
Fältsandal	10 silver	Lädersula med skinnremmar som viras upp längs vaderna. Utmärkt för långvandring och marsch.
Krunsk turban	5 silver	Varje krunsk medborgares prydnad, färgad efter ämbetsrang. Den dyrbara kejserliga purpurturbanen är med dödsstraff förbjuden för alla andra än kejsarinnan.
Läderturban	10 silver	En huvudbonad som används runt Kopparhavet.
Skinntofflor	2 silver	Enkla, hållösa tofflor av mjukt skinn. Traditionellt används de av tjänare bland adelshus och hov för att ljudlöst skrida genom salar och korridorer.
Tängskrud	10 silver	Poncholiknande mantel av vävd kopparhavstång som håller bäraren torr. Den är åbakig, ger nackdel på HOPPA & KLÄTTRA, men smälter in i djungelmiljö, där den ger fördel på SMYGA.
Ämbetstoga	80 silver	Tygsvepning som vanligen bärs av ämbetsmän i västra kopparhavet. Sufeterna i Quart identifieras av sina typiska togor som bär unika färger och mönster för att visa vilka kvarter de företräder.

TJÄNSTER

TJÄNST	PRIS	TILLGÅNG	EFFEKT
Försändelse med karavan, per region/farvatten	15 silver	Handelsplats	Pris gäller per läst.
Försändelse med brevduva, samma region/farvatten	25 silver	Sällsynt	Kan bära ett kortare meddelande.
Kurirtjänst, per region/farvatten	70 silver	Ovanlig	Kan transportera upp till 3 viktenheter.
Springpojke, samma stad	1 silver	Vanlig	Kan transportera upp till 2 viktenheter
Siare, söka tecken	50 silver	Ovanlig	Läs mer om tecken i Ereb Altor: Kopparhavet.

Siare, tolka tecken	10 silver	Ovanlig	Läs mer om tecken i Ereb Altor: Kopparhavet.
Besök på badhus	10 silver	Större städer	Räknas som en kort vila, och har effekt även om man redan tagit en kort vila detta skift. Endast ett besök per dygn har effekt.
Passage på karavan, boende i tält	5 silver / region	Ovanlig	Resan sker enligt reglerna på sidan 31.
Passage på karavan, boende i vagn	25 silver / region	Karavan med vagnar	Resan sker enligt reglerna på sidan 31, undviker tillstånd för utmattad.
Passage på skepp, boende för om masten	5 silver / region	Ovanlig, hamn	Resan sker enligt reglerna på sidan 31.
Passage på skepp, boende i kajuta	30 silver / region	Sällsynt, hamn	Resan sker enligt reglerna på sidan 31, undviker tillstånd för utmattad.

DJUR OCH FORDON

TYP	PRIS	TILLGÅNG	EFFEKT
Draghäst	4 guld	Vanlig	Drar en läst i vagn eller släde. Kan ridas, men med nackdel. Kan bära 1/4 läst om den inte drar.
Krunskt fullblod	30 guld	Sällsynt	Uthållig ökenspringare.
Oxe	3 guld	Ovanlig	Drar en läst i vagn eller släde.
Kamel	4 guld	Vanlig	Bär två personer eller en halv läst
Stridskamel	50 guld	Sällsynt	Bär två personer men endast en i strid
Elefant	160 guld	Ovanlig	Bär 6 personer eller 2 läster
Stridselefant	750 guld	Sällsynt	Kan bära upp till 4 stridande personer
Klomul	600 guld	Sällsynt	Bär 6 läster
Mulåsna	5 guld	Vanlig	Bär 1/4 läst. Kan ridas, men med nackdel.
Kärra, tvåhjulig	3 guld	Vanlig	Dras av en häst eller oxe, och bär en läst eller två personer och 75 viktenheter.
Resevagn, fyrhjulig	16 guld	Vanlig	Dras av två hästar eller oxar. Kan bära två läster, alternativt fyra personer och 150 viktenheter.
Bepansrad vagn, fyrhjulig	60 guld	Sällsynt	Dras av sex oxar. Kan bära tre läster, alternativt 7 personer. Kan bestyckas med en skeppshake på taket.
Jaktfalk	40 guld	Sällsynt	Kan användas i stället för redskap vid jakt, se sida 103 i Regelboken.
Jakthund	3 guld	Ovanlig	Kan användas i stället för redskap vid jakt, se sida 103 i Regelboken.

FARTYG

FARTYG	PRIS	TILLGÅNG	EFFEKT
Segelpräm	30 guld	Ovanlig	Kan lastas med 10 läster och 10 personer. Kan segla längs floder och lugna kustvatten.
Feluck	240 guld	Ovanlig	Kan lastas med 24 läster. Kan segla på hav, sjö och flod. Beskrivs närmare i Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet.
Sambuk	360 guld	Ovanlig	Kan lastas med 45 läster. Kan segla på hav och flod. Beskrivs närmare i Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet.
Karavell	1200 guld	Sällsynt	Kan lastas med 105 läster. Kan segla på hav. Beskrivs närmare i Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet.
Galär	1800 guld	Sällsynt	Kan lastas med 36 läster. Kan ro och segla på hav, sjö och flod. Beskrivs närmare i Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet.

VAPEN OCH RUSTNING**Rustningar**

RUSTNING	SKYDD	PRIS	TILLGÅNG	EFFEKT
Gambeson	2	200 silver	Vanlig	Nackdel på slag mot HOPPA & KLÄTT- RA. Skyddsvärdet räknas 1 steg högre mot krosskada.
Fjällpansar	5	1000 silver	Ovanlig	Nackdel på slag mot UNDVIKA och SMYGA.
Kyrass	5	900 silver	Ovanlig	Nackdel på slag mot HOPPA & KLÄTT- RA och UNDVIKA.
Helrustning	7	7000 silver	Unik	Nackdel på slag mot UNDVIKA och SMYGA. Formsmidd.
Blomhjälm	+1	300 silver	Sällsynt	Skydd 2 mot Huggande attacker. Nackdel på UPPTÄCKA FARA och FINNA DOLDA TING.
Visirhjälm	+1 eller +2	400 silver	Sällsynt	Om visiret är uppe ger visirhjälm skydd 1 och nackdel på UPPTÄCKA FARA, om visiret är nere ger visirhjälm skydd 2 och nackdel på UPPTÄCKA FARA och avståndsattacker. Att fälla ner visiret är en fri handling.



Gambeson

En gambeson är en vadderad tygrustning som skyddar särskilt väl mot krossvapen.

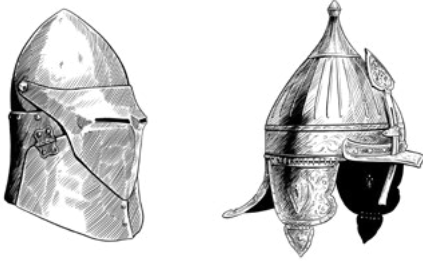
Kyrass

En bröstplåt i solid metall som bärs noga fastspänd över överkroppen.

Helrustning

Den dyraste och mest heltäckande av alla rustningar – en helrustning är personligt smidd för att passa den som bär den, och kräver hårt arbete av mästersmeder. Andra personer kan använda rustningen, men den fungerar då som en vanlig plåtröstning.

BILDER, UPPIFRÅN: gambeson, visirhjälm, blomhjälm, fjällpansar



◆ ◆ ◆



EXOTISKA MATERIAL

» Orikalk

En mycket sällsynt, naturligt förekommande legering av koppar och guld som utmärks genom sin oerhörda styrka, skärpa och lätt-
het. Metallen har använts i heliga artefakter och legendariska vapen sedan de första golwyndakultureernas tid och är fullkomligt oförstörbart. Orikalk är svårarbetat, och föremål av Orikalk måste utföras som mästersmidens. Föremål av Orikalk kan inte gå sönder under normala förhållanden och saknar därför BV.

» Silverlind

Alvernas heliga lindträd, som utmärks av sin gråskimrande bark. Träden kan bli uråldriga, men är också sköra och färre och färre återfinns bland Erebs Altors skogar. De främsta kända bestånden återfinns i Goiana och Landori. En alv som använder förmågan Inre frid under en Silverlind kan läka tre tillstånd under en kort vila.



Vapen i Ereb Altor

VAPEN	GREPP	STY	RÄCK- VIDD	SKADA	BV	PRIS	TILLGÅNG	EGENSKAPER
Rustningsdolk	1H	-	2	T8	7	10 silver	Sällsynt	Genomslag, smidig, stickande
Dirk	1H	7	2	T10	8	8 silver	Vanlig	Stickande
Felicisk huggare	1H	9	2	2T6	12	80 silver	Sällsynt	Fällande, huggande
Pata	1H	7	2	2T6	10	180 silver	Sällsynt	Balanserad, huggande
Saryng	1H	13	2	2T8	10	150 silver	Sällsynt	Stickande, huggande
Glav	2H	13	2	2T8	12	40 silver	Ovanlig	Huggande, genomslag
Flamberge	2H	16	2	2T10	15	250 silver	Sällsynt	Stickande, huggande
Långsvärd	2H	13	2	2T8	15	200 silver	Ovanlig	Balanserad, stickande, huggande
Korpnäbb	1H	10	2	2T6	12	35 silver	Ovanlig	Krossande, genomslag
Dubbelyxa	2H	16	2	2T10	9	160 silver	Sällsynt	Huggande
Pålyxa	2H	16	2	2T10	12	100 silver	Ovanlig	Huggande eller stickande fällande, genomslag
Hesapiskt björns pjut	2H	11	4	2T8	12	35 silver	Sällsynt	Lång, stickande, fällande
Ranslans	1H	12	STYX2	2T10	7	80 silver	Sällsynt	Stickande, lång kan kastas, Kräver strids-tränat riddjur
Hakebössa	2H	13	40	2T10	9	400 silver	Ovanlig	Krossande, Omladdning 2, genomslag, högljudd, kräver krutpåse
Hornbåge	2H	11	60	T10	6	190 silver	Sällsynt	Stickande, kräver koger
Tolgulderbåge	2H	18	80	2T8	8	80 silver	Sällsynt	Stickande, kräver koger, genomslag
Bucklare (sköld)	1H	10	2	T10	10	20 silver	Ovanlig	Krossande

Felicisk huggare

Ett kort huggsvärd med framåtböjd klinga, med feliciskt ursprung men populär runt Kopparhavet.

Flamberge

Tvåhandssvärd med vågformad klinga.

Hakebössa

Ett krutvapen som är så lätt att det kan avfyras för hand om man håller det i båda händerna. Består av ett enkelt metallrör och avfyras med en brinnande lunta. Utförandena varierar från väldigt enkla järnrör till rikt prydda vapen i exotiska material.

Pata

Klassiskt duellsvärd som är rakt, smalt och tveeggat. Greppet är format till en hylsa som träs över och spänns fast vid fäktarens arm.

Pålyxa

Ett tvåhandsvapen vars huvud utgörs av en hammare, yxa och pik. Särskilt användbart mot plåtrustningar.

Ranslans

Det ransardiska långspjutet som är kärnan i deras formationsstrid. Tillverkas av ransardisk ask, och utgör gripnyttarnas favoritvapen då skaften oftast urholkas för att göra vapnet lätt att manövrera.

Rustningsdolk

En långsmal dolk som används i huvudsak av riddare och tyngre utrustade soldater för att i närkamp kunna penetrera motståndarens rustning.

Saryng

Kavallerisabel med en anordning runt fästet som åstadkommer vinande ljud när vapnet används i strid. Sågs stamma från det palamoxiska jättfolket Tolgudernas traditionella vapen.



BILDER, UPPIFRÅN: felicisk huggare, hakebössa, korpnäbb, rustningsdolk, långsvärd och saryng

Artilleri

VAPEN	FÄRDIGHET	RÄCKVIDD	SKADA	PRIS	TILLGÅNG	EGENSKAPER
Arbalest	Armborst	80 m	2T8	50 guld	Ovanlig	Stickande, omladdning (2), genomslag
Skepps-hake	Eldvapen	80 m	3T10	40 guld	Ovanlig	Krossande, omladdning (2), högljudd, genomslag
Ballista	Armborst	120 m	3T8	120 guld	Sällsynt	Stickande, omladdning (4), genomslag
Kanon	Eldvapen	300 m	5T10	200 guld	Sällsynt	Krossande, omladdning (6), högljudd, genomslag
Katapult	Armborst	350 m	4T8	150 guld	Sällsynt	Krossande, omladdning (12), genomslag

Arbalest

Ett stort armborstliknande belägringsvapen som skjuter tunga lod och skäcktor och vanligtvis monteras på mur eller reling.

Skeppshake

Ett större krutvapen, mellan hakebössa och kanon, som vanligtvis monteras på mur eller reling.

Ballista

Ett stort armborstliknande belägringsvapen som vanligtvis skjuter lod och kaststenar och står monterat på marken. Dess mäktiga bågarmar spänns upp med en grov fjäderanordning.

Katapult

Ett kastvapen som vanligtvis används vid belägringar eller större fältslag. Stora stenar kastas enligt hävstångsprincipen.

Kanon

Grova krutvapen som är vanliga både vid fältslag, belägringar och till havs. Skjuter stenkulor eller järnskrot med förödande effekt.

BILDER: (motstående sida) skeppshake, arbalest, ballista

Nya Egenskaper

Formsmidd

Rustningen kan bara bäras med god effekt av den person den smitts eller skapats för. För alla andra passar den illa och lämnar glipor – sänk skydd med 1 och bärare får nackdel på HOPPA & KLÄTTRA.

Genomslag

Vapnet är särskilt effektivt mot styva metallrustningar som kyrass, plåt- och helrustning, och deras skyddsvärde räknas som två steg lägre.

Omladdning

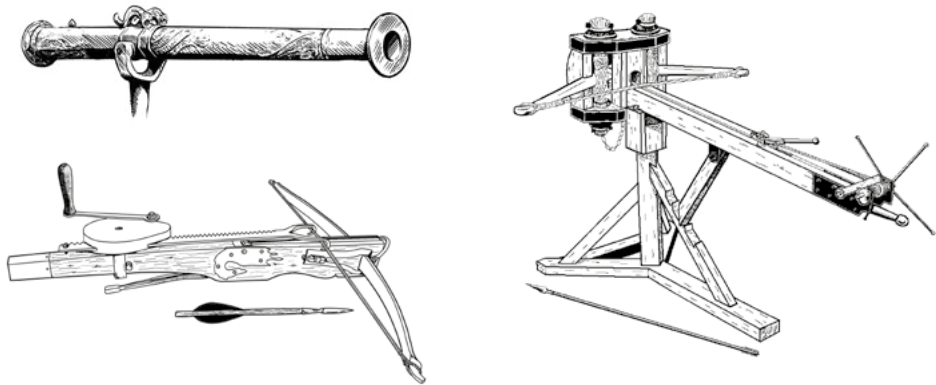
Vapnet kräver omladdning. Nivån av omladdning berättar hur många handlingar det tar att ladda vapnet.

Balanserad

Du kan utföra en fintattack en gång per runda när du parerar med vapnet. Du får nackdel på slaget för att parera. Om din parad lyckas kan du utöra en omedelbar motattack som en gratis handling. Du måste fortfarande slå för att lyckas med anfallet.

Högljudd

Att använda vapnet hörs av alla upp till en kilometer bort, så länge de inte skärmas av något solitt såsom en mur, vägg eller berg.



HANDELSVAROR

HANDELSVAROR – VANLIGA

T20	VARA	PRIS PER LÄST	PRIS PER KAGGE
1	Bomull	30 guld	3 guld
2	Boskap*	T4 × 5 guld	–
3	Järn	80 guld	15 guld
4	Koppar	60 guld	10 guld
5	Lergods	20 guld	5 guld
6	Garvat läder	120 guld	12 guld
7	Olivolja	30 guld	3 guld
8	Pälsverk	90 guld	9 guld
9	Salt	40 guld	6 guld
10	Spannmål	15 guld	35 silver
11	Sten	5 guld	5 silver
12	Svavel	80 guld	8 guld
13	Taback	80 guld	8 guld
14	Talg	20 guld	3 guld
15	Timmer	10 guld	1 guld
16	Tjära	40 guld	4 guld
17	Träkol	20 guld	2 guld
18	Vin	90 guld	9 guld
19	Ylle	60 guld	6 guld
20	Öl	7 guld	7 silver

*En läst motsvarar ett större djur som en oxe, eller en smärre flock av mindre djur som getter eller äggödlor

HANDELSVAROR – OVANLIGA

T20	HANDELSVARA	PRIS PER LÄST	PRIS PER KAGGE
1	Brons	110 guld	11 guld
2	Elfenben	500 guld	50 guld
3	Färgämnen	120 guld	12 guld
4	Glas	190 guld	19 guld
5	Guld	15 000 guld	1 500 guld
6	Honung	180 guld	18 guld
7	Krut	200 guld	20 guld
8	Kryddor	160 guld	16 guld
9	Linne	100 guld	10 guld
10	Mokha	220 guld	22 guld
11	Papyrus	300 guld	30 guld
12	Pärlor	2 200 guld	220 guld
13	Reliker	600 guld	60 guld
14	Rökelse	200 guld	20 guld
15	Siden	500 guld	50 guld
16	Silver	1 000 guld	100 guld
17	Te	190 guld	19 guld
18	Vapen	850 guld	85 guld
19	Ädelsten ¹⁾	T20 × 1 000 guld	T20 × 100 guld
20	Örter	150 guld	15 guld



¹⁾Allt från nefrit och bergskristall till topaser och diamanter

HANDELSVAROR – SPECIALITETER

T12	SPECIALITET	PRIS PER LÄST	PRODUCERAS I	EFFEKT
1	Algsiden	400 guld	Trakorien och Västerhavets sydliga hamnar	Lätt och luftigt material, populärt i zepelondballonger och för finklädsl i varma hov och palats.
2	Alruna	300 guld	Jorien, Tolan	Populär ört i många magiska experiment. En dos kan ersätta förband (se sida 79 i Regelboken). En viktenhet = T10 doser.
3	Bläis	11 000 guld	Orghin	Blåskimrande, smärtande kall isbit som inte smälter oavsett värme. Föremål av bläis kan ge fördel på FYS-slag i heta klimat. Rätt behandlat vrider det sig magnetiskt mot isens pol i norr.
4	Blålotus	8 000 guld	Samkarna	En dos läker valfritt tillstånd. Beroendeframkallande. En viktenhet = T10 doser.
5	Drakvin	1 200 guld	Berendien	1 kagge = 10 flaskor = 60 bägare. Se vin på sida 80 i Regelboken.
6	Kamsunskt papper	3 000 guld	Kamsun	Oerhört skört men exklusivt material som kan användas för klädsel, segel och andra tygliknande syften. Håller för endast en användning.
7	Khalik	500 guld	Kalklanden	Fossilrikt stenmaterial. I regniga klimat rör fossilen sakta på sig över fogar mellan stenblocken och gör på så sätt konstruktioner oerhört starka.
8	Krunsk eld	2 000 guld	Krun	1 kagge = 10 krukor, en krossad kruka slår ett område på 4 × 4 meter i lågor.
9	Opiander	4 000 guld	Trakorien	Kraftigt beroendeframkallande hallucinogen drog, där dina syner kan ta verklig form så att andra kan se dem. Giftstyrka 18. En viktenhet = T10 doser.
10	Orikalk	12 000 guld	Dvärgfästen	Vapen av orikalk kan bäras av magiker, och mästersmidda vapen kan inte gå sönder (de saknar därför BV).
11	Rosenvatten	6 000 guld	Soluna	Se sida 201 i Ereb Altor: Kopparhavskrönikan
12	Smaugifonia	600 guld	Keregal	Fermenterade bär, utvinna från drakträdet frukter. En dos gör dig immun mot skräckeffekter i en kvart, men om bären haft effekt faller du därefter i sömn för en kvart. Beroendeframkallande. En viktenhet = T12 doser.



HALLUCINOGENA DROGER

Droger med hallucinogena effekter behandlas som gifter på sida 52 i Regelboken. De är ofta synnerligen potenta, och därtill vanligen beroendeframkallande.

» **Full effekt:** Du blir Omtöcknad och måste klara ett INT-slag inför varje färdighetsslag du försöker dig på. SL kan därtill introducera påhittade personer, föremål och situationer som ter sig fullständigt verkliga för dig. Effekten varar T6 kvarter.

» **Begränsad effekt:** Du blir Omtöcknad.



BEROENDEFRAMKALLANDE PREPARAT

Många läkebrygder och droger kan vara beroendeframkallande. Slå ett PSY-slag om du tagit en sådan drog. Med nackdel om du tagit flera doser. Misslyckas slaget är du beroende och måste ta minst en dos per dygn, annars läker du inga VP. För att bota beroendet måste du vara drogfri och slå ett PSY-slag per dygn tills du klarar det.



HANDEL

Dessa tillägsregler är tänkta som ett enkelt ramverk för handelsresor över Ereb Altor – ett ypperligt sätt att locka ut guldsugna äventyrare på strapatser. Reglerna berör handel med handelsvaror – material och produkter som säljs och köps i stora partier, och handlas med över hela Ereb Altor. Se sida 63 för vilka handelsvaror det finns.

Kaggar och läster

Handelsvaror fraktas vanligtvis i större volymer än vanlig utrustning, och deras vikt (och volym) räknas därför i andra enheter – kaggar och läster. En läst är ett grovt mått som ungefär motsvarar vad en häst kan dra i vagn eller släde. En läst motsvarar 10 kaggar – också det ett grovt mått för

diverse varor. En kagge rymmer säd för 50 dagsransoner, krut för en drabbning med 10 kanoner eller t.ex. öl för ett mindre kompani. Kaggen kan också motsvaras av en bal av ylle eller hudar, eller till exempel en låda med järnmalm. Omvandlat till ren vikt rymmer en kagge 10 viktenheter, men att fylla en kagge med otympliga föremål är inte direkt jämförbart med volymer av säd, vin m.m., som den vanligtvis används till.

Handelskontakter

Handel i Ereb Altor sker mellan personer som känner och tror sig kunna lita på varandra. Gillen och skrän kontrollerar handel hårt, och ärevördiga handelsfamiljer håller avtalen inom släkten. Vem som helst kan köpa en kittel eller ett knippe facklor, men för att kunna köpa och sälja handelsvaror krävs att man först etablerar sig på marknaden och får rättigheter och tillgång till handelsnätverk. När rollpersonerna befinner sig på en plats med en marknad – en hamn, en basar eller en karavanseraj – kan de genom en utmaning försöka upprätta kontakt med de lokala aktörerna och få tillgång till varor och potentiella köpare.

Handelskontakter, utmaning

- » **KARISMA.** Av avgörande vikt är att kunna läsa människor och veta när du skall vara charmerande och när armbågarna skall fram.
- » **FRÄMMANDE SPRÅK.** Ereb Altors handelsplatser är ofta en kokande gryta av olika kulturer.
- » **BLUFFA.** Ingen handlare värd sitt salt avslöjar sina sanna intentioner.
- » **KÖPSLÅ.** För att tala köpmännens språk och visa att du kan förhandla.

Resultat

För varje misslyckat slag i utmaningen slår du för en komplikation, och för varje lyckat slag får du välja en framgång från listan intill:

Framgångar vid slag för handelskontakter

- » **Rätt att handla:** Du får köpa och sälja varor. Se tabellen nedan för att avgöra hur många olika sorters varor, och hur mycket du kan handla med. Slumpa varorna som du kan köpa från listorna med handelsvaror på sida 63-65. Varor som du vill sälja kan du välja fritt av de varor du har.
- » **Gömda lager:** Om du har Rätt att handla (ovan) kan du sälja eller köpa 10 gånger det angivna antalet läster av en viss vara.
- » **Handelsfurste:** Du får kontakt med en handelsfurste – slå på tabellen på sida 70.
- » **Rykte om utbud:** Du får reda på T4 platser (slå på tabellen över handelsstäder på sida 69) där det finns stort utbud av en vara (fördel på KÖPSLÅ vid uppköp). Slumpa varorna från listorna med handelsvaror på sida 63-65.
- » **Rykte om efterfrågan:** Du får reda på T4 platser (slå på tabellen över handelsstäder på sida 69) där det finns stor efterfrågan på en viss vara (fördel på KÖPSLÅ vid försäljning). Välj av de varor du köper här, eller slumpa från listorna med handelsvaror på sida 63-65).

Köpa och sälja

Om du har fått rätt att handla kan du köpa och sälja enligt reglerna för KÖPSLÅ i Regelboken sida 34. Ett slag per vara. Du börjar dock alltid med nackdel på slaget – endast om du lyckats etablera goda handelskontakter och har tagit reda på rykten om utbud och efterfrågan kan du väga upp detta med fördelar. Det är inte lätt för nykomlingar att köpa och sälja, och rollpersonerna kan försöka olika knep för att skaffa sig hållhakar och kontakter. Se Olika sorters varor nedan.

Olika sorters varor

- » **Utbud och efterfrågan.** Varor med stort utbud kan du köpa med fördel på KÖPSLÅ, och varor med stor efterfrågan säljer du med fördel på KÖPSLÅ. Vilka varor som har stort utbud och stor efterfrågan på en viss plats avgörs av utmaningen för handelskontakter.
- » **Handelsvaror och specialiteter.** I listorna på sida 63-65 hittar du handelsvaror uppdelade i vanliga och ovanliga varor. Dessa följer samma regler för handel, men specialiteter räknas alltid som att de har stor efterfrågan utanför regionen där de produceras (d.v.s. du får fördel på KÖPSLÅ när du handlar med dem).

KOMPLIKATIONER VID SLAG FÖR HANDELSKONTAKTER

T4 (T6 FÖR HANDEL MED FÖRBJUDNA ELLER SMUGGLADE VAROR)

- | | |
|-----|---|
| 1 | Handelsfurste som fiende. +1 på ytterligare slag för komplikationer. |
| 2 | En av varorna som du köper eller säljer är av usel kvalitet. Räkna priset som halverat när du säljer. SL väljer eller slumpar dolt vilken vara det rör sig om. Varan har exempelvis varit illa under transport och felet uppdragas först vid försäljning. |
| 3 | Hård konkurrens, räkna -2 för antal varor du kan köpa/sälja, dock alltid minst 1 |
| 4 | Du råkar förolämpa den lokala basarpashan/hamnmästaren/notarien och får en nackdel på slag mot KÖPSLÅ för T4 av de varor som finns till utbud eller som du vill sälja. |
| 5 | Du slängs ut från marknaden och kan inte mera handla i denna stad. |
| 6 + | Du anklagas för smuggling, fusk eller handel med förbjudna varor och fångslas av den lokala makthavaren. |

- » **Usel kvalitet.** Varor av usel kvalitet går oftast att hitta för uppköp, men vid försäljning räknas priset som halverat.
- » **»Upphittade varor«** Du kan också komma över varor under dina äventyr – kanske genom kapning eller rån eller bara ren tur... Sådana varor behöver du givetvis inte betala inköpspris för, men de kan vara av usel kvalitet eller eftersökas av handelshus och mäktiga stadsbor.

- » **Förbjudna varor och smuggling.** Vissa varor kan vara förbjudna eller så hårt kontrollerade av tempel eller makthavare att de måste smugglas in eller köpas på den svarta marknaden (se tabellen över handelsstäder). För dessa varor gäller att komplikationer för misslyckade slag vid utmaningen för handelskontakter slås med T6 istället för T4, men i stället får du öka priset med 10 % vid försäljning. Det samma gäller om du väljer att smuggla in en vanlig vara för att undvika tullar. (Att smuggla in varor kan dock med fördel utgöra ett helt äventyr i sig.)



HUR MYCKET KAN JAG KÖPA OCH SÄLJA?

ORT (EXEMPEL FRÅN TOLAN)	VANLIGA VAROR	OVANLIGA VAROR	SPECIALITETER
Lokal marknad, karavanseraj	T4 olika varor, T20 läster	–	–
Mindre stad (t.ex. Kandra, Nostar, Umbra)	T6 olika varor, T20 + 10 läster	T4 olika varor, totalt T20 läster	1 st, om sådana finns i din region, T4 läster
Större stad (t.ex. Entika, Sidon, Remos)	T10 olika varor, totalt T20 × 10 läster	T8 olika varor, T20 + 10 läster	T10+2 läster av alla regionens specialiteter

HANDELSSTÄDER

T20	STAD	FÖRBJUDNA VAROR
1	Krilloan	Inga
2	Rabul	Blålotus
3	Pendon	Krut, alla droger
4	Tricilve	Opiander
5	Kara koth	Reliker från Akrogal
6	Qart	Vapen, krut
7	Irbol	Krunsk eld, alla droger
9	Tyros	Reliker
9	Munzga	Algsiden
10	Nares	Opiander, Blålotus
11	Arno	Alla droger
12	Dvärgriket Zar Khur	Örter
13	Staden O	Inga
14	Kaphalt	Vapen
15	Ragamagusa	Opiander, krunsk eld, vapen
16	Dvärgriket T6; 1–4: Karad Batur, 5–6: Yere Batur	Ädelstenar
17	Alvriket T3; 1: Sivoa, 2: Goiana, 3: Landori	Timmer, boskap
18	Valfria handelsstad längs en karavanled (se regionkartan)	Slumpa två olika
19	Valfri hamn vid T6; 1: Kopparhavet, 2: Ormsjön, 3: Tiamats tårar, 4: Västerhavet, 5: Nordhavet, 6: Masevabukten	Slumpa tre olika
20	Valfri stad i T6; 1: Ereb, 2: Akrogal, 3: Samkarna, 4: Soluna, 5: Västerhavets öar, 6: Kopparhavets öar och arkipelager.	Slumpa tre olika

HANDELSFURSTAR

TIO	NAMN OCH PERSONLIGHET	BONUS	TILLGÅNGAR	BAS
1	Basarfursten Elbon Farfa. En över-svallande brottsling i voluminös sidenkaftan, ständigt omgiven av ett hov av tiggarbarn.	Utmaningen för handelskon-takter vid handel med för-bjudna varor sker som vanlig handel, dvs slag för komplika-tioner görs med T4.	10 000 guld	Krilloan
2	Sedio Valessar, storkargör för han-delshuset di Gorgola. En närsynt dam, invirad i dyrbara pälsar. I hennes kölvatten skrider ständigt två skrivarslavar med tjocka bokföringsluntor.	Antal läster du kan köpa räknas som dubbelt när du handlar i Mindre Akrogal och österut. Pälsverk och tyger räknas alltid som att de har stort utbud i samma område	8 000 guld	Rabul
3	Borfo Gnidbuk. En stressad och argsint dvärg med ett enormt kon-taktnät – mest surmulna dvärgar som längtar hem till urberget.	För varje transaktion med metaller eller vapen dyker T4 tystlåtna dvärgkrigare upp vid nästa grotta eller krypta, hälsar med Borfos handsignal och inväntar order.	6 000 guld	Zar Khur
4	Pliunas di Hyng och Jun di Afrassi, kärlekskranka sändebud för handels-huset Muramont.	50 % sannolikhet att vin och andra njutningsmedel har stor efterfrågan i varje stor stad som du besöker inom Tribunalens handelsförbund. 10 % i övriga större städer.	10 000 guld	Nares
5	Karavanpashan Ulubar Soppskägg. En oberäknelig skurk med ett koppel av slarvigt kedjade geparder.	Med slag mot BLUFFA kan roll-personerna sälja varor av Usel kvalitet till normalt pris.	Lånar inte ut pengar	Irbol
6	» Spinnaren «. En sävlig kvinna i en bärstol av vita ben. Dyrkar den fruktade demonen Abyzou.	Om rollpersonerna offerar levande offer till Abyzou inför en handelsutmaning får de fördel på alla slag.	En karavell	Pendon
7	Cosmo Mogger. En guldnäbbad gammal anka med elfenbenskäpp. Omges alltid av resliga anksoldater.	Ger rätt att handla inom Tribunalens handelsförbund.	16 000 guld	Nares och Ruhl
8	Rudolfissa Byades d.ä. En reslig äldre dam, alltid dold bakom tunga flor av svart siden.	Ger rätt att handla inom Tribunalens handelsförbund.	14 000 guld	Nares
9	Mäster Agnadius av Segelmakarnas gille. En allvarsam man som lätt irri-teras av smuts och slarviga kläder.	Ger rätt att handla inom Eds-förbundets tyriska domvärjo.	8 000 guld	Tyrus
10	Irinja Shakello. Levnadsglad före detta fäktmästare och poet. Ligger oftast i en divan bland uppappare med vin och dadlar.	Ger rätt att handla inom Nya sfären domvärjo.	6 000 guld	Tricilve

Handelsfurstar

Rollpersonerna kan ha kontakt med flera handelsfurstar samtidigt, men de är alla bittra konkurrenter och kan ta synnerligen illa upp om de får reda på att rollpersonerna arbetar för någon annan.

I tabellen intill beskrivs vilka egenskaper olika handelfurstar har:

- » **Bonus:** Fördelar handelsfursten kan ge rollpersoner som de etablerat kontakt med.
- » **Tillgångar:** Hur stora reserver de har för lån. För att få ett lån måste man ha utfört minst en vinstbringande handelsresa efter att ha etablerat kontakt med handelsfursten.
- » **Bas:** Deras huvudkontor, där rollpersoner som de etablerat kontakt med alltid kan köpa och sälja utan nackdel, och får därtill fördel på valfritt slag i utmaningen för handelskontakter.

Handelsförbund

Vissa handelsfurstar kan ge rätt att handla inom ett helt handelsförbund. Det innebär att rollpersonerna lyckas automatiskt med ett slag i utmaningen för att etablera handelskontakter i alla marknader som ingår i förbundet. Handelsförbunden är bittra rivaler och man kan endast ha rätt att handla inom ett åt gången.

De tre stora handelsförbund som dominerar Ereb Altor är:

- » Tribunalen. Täcker den Erebosiska arkipelagen.
- » Det feliciska Edsförbundet. Gäller för städer som Krilloan, Tyrus, Sidon och Ragamagusa, samt hela Berendien och de städer i Hynsolge som fortfarande är lojala.
- » Nya sfären. Täcker de Trakoriska öarna och Magilre.

Den som är satt i skuld är icke fri

Om rollpersonerna står i skuld till en handelsfurste förväntas de betala tillbaka en del varje gång de utför en handelsutmaning.

Handelsfurstarna har stora kontaktnät och tillbakabetalning kan göras var som helst. Om det går lång tid sedan senaste återbetalning skall du som spelledare slå ett hemligt slag för indrivning.

SLAG FÖR INDRIVNING T6;

1. Ingen indrivning, nästa slag med +1
2. Rollpersonerna hör rykten om att deras handelsfurste förväntar sig återbetalning snarast. Nästa slag med +1
3. Via bud eller ett brev kommer det till rollpersonernas kännedom att handelsfursten lagt 20 % ränta till lånet och förväntar sig omedelbar återbetalning. Nästa slag med +2
4. Handelsfursten drar in alla sina förmåner och skickar bud om att fullständig och omedelbar återbetalning av lånet förväntas, annars blir det allvarliga påföljder.
5. T6 av handelsfurstens hantlangare uppsöker rollpersonerna och kräver betalning.
6. 2T6 hantlangare söker upp rollpersonerna och angriper omedelbart – deras order är att ingen skall skonas. Rollpersonerna skall bli ett varnande exempel.

Andel i karavan

Att utrusta och leda en karavan är ett dyrt och tidsdrygt projekt. För många handelsmän är det enklare att gå samman i en gemensam karavan än att bekosta allt själv. Om rollpersonerna fraktar varor genom karavan gör de det antagligen med hjälp av andra – med en andel i ett större samarbete.

För att kunna resa med en karavan behöver du först finna en som är på väg åt rätt håll. Längs karavanleder (se sida 32) är detta ofta möjligt, medan det längs andra rutter kan ta veckor att invänta en karavan. Därefter behöver du slå för KÖPSLÅ för att få tillgång till ett antal andelar. Hur många andelar du behöver beror på hur många läster du vill frakta. Varje läst kostar 2 silver per region. Därtill betalar du normal

driftkostnad för dig själv (5 silver, se sida 36).

Om ni spelar ut resan med reglerna i kapitel 3 slår ni själva för utmaningen och antas då vara direkt involverade i karavanen med vakthållning, spaning och planering.

Exempel på karavaner

Varje karavan är unik, och du kan slumpa någon av nedanstående med T4.

Vagnkonvoj

Resande och handlare i stora, målade vagnar som dras av frustande oxar. Karavanmästare är den pratglade Tofim Skallgröpe, enligt egen utsago före detta livmedikus, insatt i läkandets hemligheter (LÄKEKONST 6). Många av vagnkuskarna har knöliga ärr över skallen.

- » **Deltagare:** 50 personer (i vagn)
- » **Färdsätt:** Oxkärra
- » **Hastighet:** Långsam
- » **Last:** 20 läster (20 oxar med kärra)
- » **Driftkostnad:** 260 silver

Liten kamelkaravan

En liten klassisk karavan, dignande av varor. Kamelfösarna leds av kentauren Gaspar Dimasso, en vida berest karavanveteran, se nedan.

- » **Deltagare:** 100 personer (beridna)
- » **Färdsätt:** Kameler
- » **Hastighet:** Normal
- » **Last:** 40 läster (80 kameler)
- » **Driftkostnad:** 600 silver

Stor kamelkaravan

En stor karavan, med långa rader av kameler, fullastade med varor. Karavanmästaren Gango Daj är en vildfjädrad anka som gärna låter piskan vina.

- » **Deltagare:** 400 personer (beridna)
- » **Färdsätt:** Kameler
- » **Hastighet:** Normal
- » **Last:** 200 läster (800 kameler)
- » **Driftkostnad:** 3 000 silver

Kejsrerlig karavan

En stad i rörelse, med väldiga elefanter som drar stora lass, vakter, egna skrivare och stor lyx. Karavanen ägs av någon av de resande furstarna eller pashorna, men det praktiska sköts av riddar Isto som tjänar handels gudinnan Kastyke och har vigt sitt liv åt att gynna profit och guldets flöde.

- » **Deltagare:** 1 000 personer (beridna)
- » **Färdsätt:** Elefanter
- » **Hastighet:** Långsam
- » **Last:** 1 000 läster (100 elefanter, 1 600 kameler)
- » **Driftkostnad:** 12 000 silver



GASPAR DIMASSO

Denna väderbitne kentaur påstår sig ha varit den första erebier som skådat de kokande haven bortom Joruna, och den enda som överlevt en handelsfärd till de hundraarmade jättarna i Yndar. Han är en mycket skicklig karavanledare, även om hans skrönor är många och han ibland lockas på villovägar mot utforskade och spännande nymarker.

FÖRFL: 16 **SB:** STY +T6 **KP:** 16

FÄRDIGHETER: Observation 16, Köpslä 16, Bluffa 16, Främmande språk 14, Myter & Legendor 14, Vildmarksvana 14, Jakt & Fiske 12

UTRUSTNING: Hornbåge (FV 13, skada T10), sabel (FV 12, skada 2T6), proviant för en vecka, dolk (FV 11, skada T8), rep, fältkök, stormlykta, lampolja, snaror, smickelbräde, två vattenskin, glödlåda.



SILVER

Många priser i Ereb Altor anges i silver. Silvermynt som trakoriska silverdecaurer och den krilloanska silvershekeln är i stort omlopp. Räkna med att en shekel motsvarar ett silvermynt.

MAGI I EREB ALTOR

»Altor är fullt av mirakel. Solen färdas långsamt över himlen och låter sitt heliga ljus skina under dagen. Vatten flödar mellan sjö, flod och hav och göder ängar och stränder. Berg förankras i den mörka myllan med djupa, kalla rötter. De fyra vindarna spelar över haven och leder skepp från hamn till hamn. Bakom varje mirakel står en makt – en gud, demon eller ande. För oss som vill åstadkomma våra egna mirakel finns det inga genvägar. Den kraft vi åtnjuter får vi från de makter vi binder i vår tjänst. Du kan köpslå med dem, men även den vänaste naturande vill ha något i gengäld. Du kan tygla dem, men inget är farligare än en hämndlysten demon. Och om det är solens gång eller tidvattnets svall du vill betvinga är det enda du kan göra att falla på knä och be till de stora gudar som styr kosmos. Själv föredrar jag att inte slita på knäna för mycket.«

– Zosima, besvärjare

GOLWYNDAS MAGI

I forntiden utforskade de första kulturerna Altors och multiversums makter och lärde sig att kanalisera kraften från elementarer, demoner och andra mäktiga väsen. De utvecklade mäktiga glyfer, skyddscirklar och symboler, och tämjde naturen runt sig. Över tid gav denna tradition upphov till flera magiskolor, som animism, elementalism och demonologi. Magiker utvecklade snabbare och effektivare sätt att kanalisera Altors makter. Men den gamla golwyndiska traditionen av långsam ritualmagi, som åkallar multiversums främsta väsen, levde kvar. Den var nära knuten till läran om multiversums sanna språk, och de höga språk som bär särskild magisk makt (se sida 76).

Magiskolan hög magi

Hög magi är en skola som utövas av hängivna och tålmodiga magiker – du måste vara villig att offra snabbhet och effektivitet för chansen att kanalisera och kontrollera Altors främsta makter genom avancerade ritualer. Till skillnad från demonologer, elementarmagiker, animister, nekromantiker och andra är du inte specialiserad på en viss typ av väsen – utan kan

åkalla både demoner, elementarer, gastar, naturväsen och odöda om du bara känner deras höga namn. Besvärjelser inom hög magi är alla ritualer. Dessutom kastas de genom en utmaning (se sida 75) istället för ett enda färdighetsslag. En central del av dessa ritualer är att rita en eller flera magiska cirklar som skyddar dig från de utomvärldsliga makter du åkallar. Att skapa en sådan cirkel kräver rekvisit. Du kan inte förflytta dig när du ritar cirkeln. Du väljer själv om du vill vara inom eller utanför cirkeln.

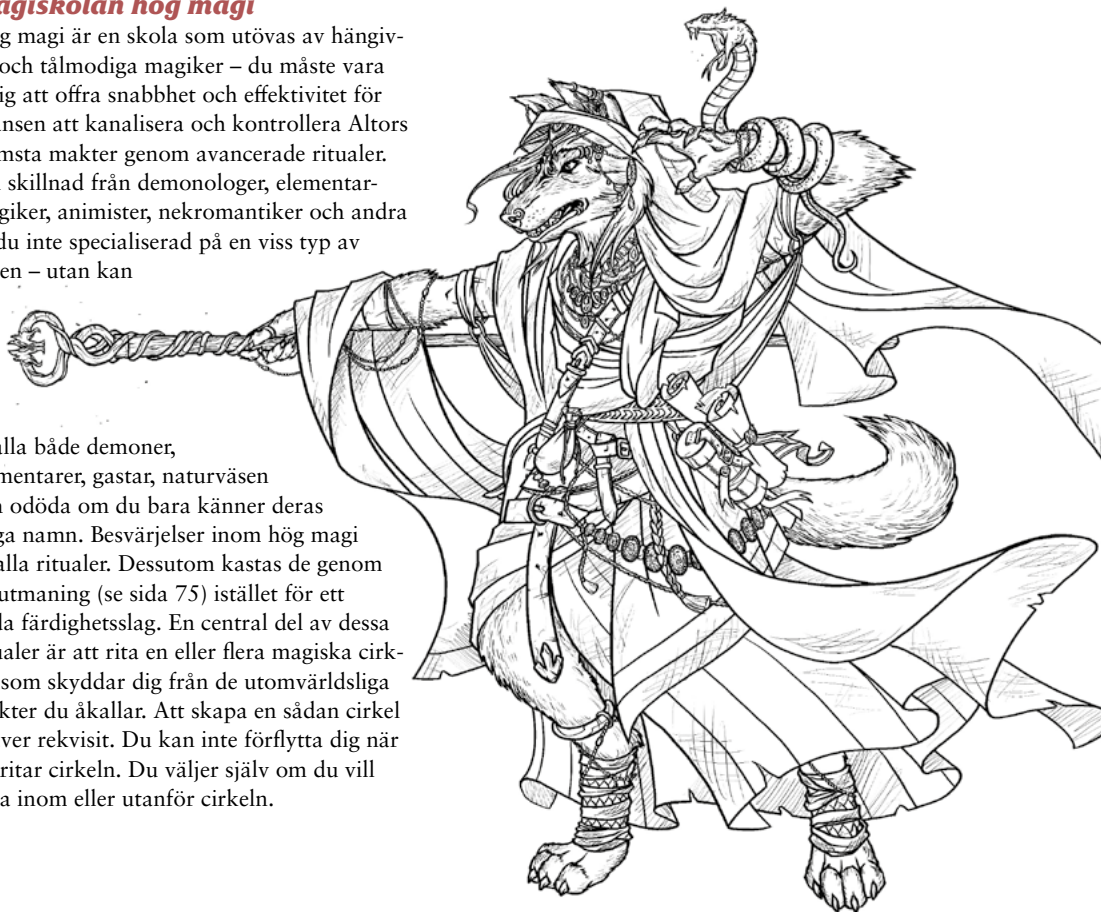
Hög magi används framförallt för att åkalla väsen från bortom Altor och innehåller även flera skyddande besvärjelser eftersom dessa väsen kan bära på fruktansvärda krafter.



◆◆◆

YNDARISK DEMONOLOGI

Golwyndas ursprungliga magiskolor gick under många olika namn. Den mest spridda var Asiputu, och dess utövare var välkomna i regionens många kungastäder. Tidiga magiskolor, som den golwyndiska symbolismen, utvecklades ur denna tradition. Under århundradena kom Asiputu även att blandas med traditioner från andra delar av Altor, i synnerhet kraftfulla demonologiska läror från det fjärran Yndar.



Att åkalla ett väsen

Varje åkallan är en egen besvärjelse och åkallar en specifik varelse. Som utövare av hög magi tillbringar du mycket tid med att finna mäktiga demoners, elementarers och andars höga eller sanna namn för att kunna lära dig de unika besvärjelser som åkallar dem. I den här boken ger vi ett par exempel på åkalla-besvärjelser, men även anvisningar för hur spelldare kan skapa sina egna.

Om besvärjelsen lyckas materialiseras varelsen inom ritualens cirkel och hamnar i bästa fall under magikerns kontroll. Se nedan. Magikern kan också välja att kontrollera en varelse som redan har materialiserats. Då kastas åkallan för den varelsen istället som en vanlig besvärjelse med ett enkelt slag mot HÖG MAGI. Åkalla skiljer sig på så vis från frammanande besvärjelser som istället kallar fram en generisk varelse av en viss typ.

Magikern kan när som helst under ritualens varaktighet fördriva varelsen med åkallan. När varaktigheten tar slut är varelsen fri, och ofta ivrig att hämnas på besvärjaren. De flesta magiker fördriver därför varelsen innan besvärjelsens varaktighet tagit slut.

UTMANING – ÅKALLA

RESULTAT ENLIGT ANTAL LYCKDE SLAG

0	Misslyckande. Ritualen misslyckas. Den åkallade varelsen dyker aldrig upp.
1	Ritualen lyckas delvis. Exempelvis varar effekten kortare tid (-1 varaktighet), varelsen manifesterar sig på fel plats eller inte helt under magikerns kontroll. Slå ett separat slag mot HÖG MAGI – med nackdel och betala nya VP (lika många som för ritualen) för att kontrollera varelsen. Om varelsen är magikerns beskyddare (enligt Magiska pakter sida), är den passiv, annars angriper den magikern om kontrollförsöket misslyckas.
2	Ritualen lyckas, varken mer eller mindre. Varelsen försöker bryta sig ur magikerns kontroll. Slå ett separat slag mot HÖG MAGI för att kontrollera varelsen.
3	Ritualen lyckas med god marginal. Varelsen står under magikerns kontroll och besvärjelsens varaktighet blir längre (+1 varaktighet)
4	En fullständig framgång. Varelsen står fullkomligt under magikerns kontroll och varaktigheten blir betydligt längre (+2 varaktighet)

Utmaning: ritual för att åkalla

Utmaningen för ritualer med hög magi slås mot:

- » PSYKE – för att uppbåda mental koncentration.
- » HÖG MAGI – för att kasta besvärjelsen.
- » MYTER & LEGENDER – för kunskap om varelsen.
- » FRÄMMANDE SPRÅK – för kunskap om varelsens namn.

Varaktighet: Hur länge en åkallad varelse manifesterar sig i Altor beror på ritualens resultat och effektgrad. Börja med besvärjelsens effektgrad, och höj eller sänk värdet beroende på utmaningens resultat nedan. Läs sedan av det slutliga värdet för varaktighet i tabellen nedan.

VARAKTIGHET – ÅKALLA

ENLIGT UTMANING OCH EFFEKTGRAD

0	T6 rundor
1	En kvart
2	Ett skift
3	Ett dygn
4	En vecka
5	Permanent



SANNA SPRÅKET OCH DE HÖGA SPRÅKEN

I begynnelsen talade gudarna på det Sanna språket när de skapade multiversum. Varje ord och stavelse beskriver och ger form till en idé, företeelse eller varelse. Det Sanna språket är i själva verket skapelsens kärna och att tala på detta gudomliga språk är ett uttryck för makt över den. Den som känner en varelsens sanna namn har därför kontroll över varelsen. Vanliga dödliga är inte menade att behärska det Sanna språket och bara att känna till ett fåtal stavelser kan i grunden ändra en rollpersons väsen.

De som ägnar sig åt hög magi menar även att Sanna språket är själva grunden till all magi. Det är den underliggande sanning som gör det möjligt att åkalla makter och väsen. Men det är sällan en magiker har tillgång till ett väsens sanna namn. Dessa är både svåra och farliga att bemästra, och ofta dolt för alla utom gudarna. Att höra ord och namn på det Sanna språket kan ha en omvälvande och ofta förgörande påverkan på dödliga varelser. Den exakta effekten varierar från ord till ord.

Men det Sanna språket är också speglat i flera uråldriga språk, nära förknippade med tidig magi. Här finns bland annat det magiska drakspråket, Golwyndas första språk liksom flera utdöda tungor. Dessa speglingar – höga språk – är så nära det Sanna språket att en varelses namn på ett eller flera höga språk kan ge magikern makt att åkalla. Därför ägnar sig magiker inom hög magi ofta åt att söka efter sådana namn – de utgör grunden i deras besvärjelser.

Exempel på höga språk från Altor:

- » Drakspråket
- » Golwyndisk forntunga
- » Ithilgroms döda tunga
- » Satenu

Åkalla väsen

I reglerna nedan presenterar vi fem nivåer av åkalla-besvärjelser, samt riktlinjer för hur du skapar egna för olika varelser. Precis som exempen antyder så är varje åkallan en unik besvärjelse och skapas för varje specifik varelse. För att kunna åkalla en varelse behöver du känna till dess höga namn. Det är kärnan i besvärjelsen.

- » **NIVÅ 1:** Enkla besvärjelser (inga åkalla-besvärjelser).
Exempel på besvärjelser: Skyddscirkel, Magisk länk
- » **NIVÅ 2:** Åkalla småväsen. På denna nivå kan en magiker åkalla smådemoner, lokala andar, knytt, poltergeistar, lätta brisar.
Exempel på besvärjelser: Åkalla Javas
- » **NIVÅ 3:** Åkalla lägre väsen. På denna nivå kan en magiker åkalla människor, tjänardemoner, elementarer, gastar.
Exempel på besvärjelser: Åkalla Shamal
- » **NIVÅ 4:** Åkalla högre väsen. På denna nivå kan en magiker åkalla högre demoner, dödskastar, stormvindar.
Exempel på besvärjelser: Åkalla Azag
- » **NIVÅ 5:** Åkalla högre makt. På denna nivå kan en magiker åkalla demonfurstar, lägre gudar, titaner.
Exempel på besvärjelser: Åkalla Lotan

Att skapa en egen Åkalla-besvärjelse

Varje varelse i Multiversum kan åkallas, oavsett var denne befinner sig. Det enda som krävs för att kunna lära sig en Åkalla-besvärjelse är att besvärjaren känner till varelsens sanna eller höga namn. Anledningen till att de varelser som oftast Åkallas är mäktiga demoner och väsen är dels att de är mäktigare bundsförvanter, och dels att deras namn är mer allmänt kända. Även om

deras Sanna namn är noga vaktade hemligheter förekommer ofta deras derivat – de höga namnen – i olika formelsamlingar och grimoirer. Och detta räcker för att Åkalla dem.

I teorin kan man Åkalla vanliga dödliga människor. Men dels är nyttan av detta begränsad, dels har vanliga dödliga obskyra och väldigt specifika Sanna namn som är nästan omöjliga att få reda på. Detta följer universums eviga lag att ju mäktigare en makt eller varelse är, desto kortare dess namn.

För att skapa en ny, unik, Åkalla-besvärjelse börjar du med den varelse som skall Åkallas. Detta kan alltså vara en demon eller ett monster ur någon av Regelbokens eller Erebs Altors monsterbeskrivningar. Det kan också vara en varelse eller SLP som spelledaren hittat på själv.

Hur varelsen kan hjälpa magikern beror på dess karaktär och egenskaper. Vissa har kraftfulla stridsfärdigheter, andra farliga magier. Vissa kan fungera som lärare och rådgivare, andra kan hjälpa magikern genom sina elementarkrafter. Även Erebs Altors vindar är elementarväsen, och kan Åkallas för att hjälpa sjöfarare och resenärer.

Magisk pakt

En magiker kan välja att sluta en magisk pakt med ett väsen magikern har åkallat. Magikern måste i så fall lyckas med besvärjelsen för att åkalla makten, och sedan förhandla med väsendet för att komma överens om att de skall sluta en pakt. Makter och väsen har ofta sina egna motiv till att sluta magiska pakter, och förhandlingar bör rollspelas ut i sin helhet. Om förhandlingen lyckas blir varelsen magikerns beskyddare. Vissa besvärjelser har magisk pakt som krav. De är kopplade till varelser som magikern har en magisk pakt med. När den magiska pakten väl är på plats kan magikern använda Åkalla-besvärjelsen för att manifesteras sin beskyddare med fördel

på slag för HÖG MAGI. Beskyddare är som regel avundsjuka väsen. Om din rollperson sluter en Magisk pakt med en ny varelse bryts eventuell gammal pakt med omedelbar verkan.

Handlingar

- » Magisk länk. För T6 VP kan du kommunicera telepatiskt med din beskyddare. Beskyddaren kan ge dig råd, tips och tecken (Läs mer i Erebs Altors: Kopparhavet).
- » Spiritus familiaris. Efter att ha åkallat din beskyddare låter du den besätta ett lämpligt djur som därefter blir din följeslagare – en så kallad Spiritus familiaris. På detta sätt blir besvärjelsens varaktighet permanent och beskyddaren tar helt eller delvis plats i djuret tills det dör eller en ny ritual skickar beskyddaren tillbaka till sin dimension.
- » Magisk räddning. Genom att kasta ritualen åkalla för din beskyddare med inverterade cirkel kan du skicka dig själv till den plats eller dimension där beskyddaren befinner sig.

Beskyddaren kan även lära magikern nya färdigheter och besvärjelser så länge beskyddaren är manifesterad. SL bestämmer vilka färdigheter och besvärjelser beskyddaren kan lära ut.



SPIRITUS FAMILIARIS

Beroende på hur mäktig beskyddaren är så kan det vara dess fulla väsen eller en andel av dess varelse som bosätter sig i djuret. Det djur som beskyddaren besätter måste passa dennes karaktär. Till exempel kan vindandar bosätta sig i fåglar, odöda i asätare etc. Djuret måste vara stort nog för att kunna ta emot beskyddarens själ – minst lika stort som en rätta. Djuret kan tala och kommunicera telepatiskt med magikern, kan komma med råd och hjälp med undervisning.

HÖG MAGI

Trolleritrick

LÄSA/LÄSA UPP: Se Regelboken, sida 69.

ÖPPNA: En dörr, lucka eller lock inom 10 meter öppnas automatiskt, och glider upp. Fungerar inte på låsta eller förseglade dörrar, luckor och lock.

RITA CIRKEL: En cirkel ritas på magisk väg runt dig. Du kan själv bestämma dess utformning och trolleritricket kan användas för att rita den magiska cirkel som behövs för vissa ritualer. Den ersätter då ingrediensen »något att rita med«.

SKUGGBLÄCK: Du får alla typer av glyfer och skrivtecken inom 3 meter att fyllas ut av en magisk, flytande bläckliknande skugga, som förhöjer kontraster och gör det enklare att läsa dem. Slag för FINNA DOLDA TING och MYTER & LEGENDER för att läsa, tyda och uppfatta text och glyfer får fördel.

Sann fasa

- » Nivå: 1
- » Krav: Hög magi
- » Rekvisit: Ord
- » Tidsåtgång: Handling
- » Räckvidd: 10 meter
- » Varaktighet: Omedelbar

Du härmar en stavelse ur det Sanna språket. Detta får verkligheten att vrida och tänja på sig, och skakar alla åhörare in till sitt sanna väsen. Alla som hör stavelsen slår omedelbart på skräcktabellen. Det går inte att motstå denna kosmiska skräck. Det går att skydda sig mot Sann fasa genom att hålla för sina öron. Offret slår ett slag för SMI för att se om det hinner. Varelser som behärskar det Sanna språket påverkas inte alls.

Skyddscirkel

- » Nivå: 1
- » Krav: Hög magi
- » Rekvisit: Ord, gest, ingrediens (något att rita med)
- » Tidsåtgång: Kvart
- » Räckvidd: 10 meter
- » Varaktighet: Dygn

Skapar en cirkel på marken som fungerar som magiskt skydd åt båda håll och inte kan korsas av magiska varelser. Du kan dock själv styra vem den välkomnar att beträda eller lämna cirkeln. Detta är samma cirkel som används i olika ritualer för att Åkalla, men används här som en separat besvärjelse.

Dölja namn

- » Nivå: 2
- » Krav: SKYDDSCIRKEL
- » Rekvisit: Ord
- » Tidsåtgång: Kvart
- » Räckvidd: Antal sångare x 2 kvadratmeter
- » Varaktighet: Koncentration

Du kan med en ritual sjunga en slöja över ditt Sanna, och därmed även höga namn. Under sångens verkan döljs magikerns Sanna namn och kan inte påverkas av åkallan eller VARSEBLIVNING från någon som redan kan magikerns höga namn. Skyddet varar i effektgrad antal skift efter det att sången sjungits klart.



DE SJUNGANDE MUNKARNA

Vid en bergstopp i norra Akrogal ligger ett ensligt kloster, vars munkar sjunger besvärjelsen i form av en sång i skift sedan tiden innan Odo för att skydda sina medlemmar från gudarnas vrede. Deras profetia säger att om sången bryts kommer gudarna kasta berget i havet och världen dränks i en flodvåg.

Varseblivning

- » Nivå: 2
- » **Krav:** SKYDDSCIRKEL, varelsens höga namn
- » **Rekvisit:** Ord
- » **Tidsåtgång:** Kvart
- » **Räckvidd:** -
- » **Varaktighet:** Kvart

Du kan med besvärjelsens kraft söka efter en varelse med hjälp av dess höga namn. Om besvärjelsen lyckas får magikern veta var varelsen befinner sig. Med en extra effektgrad kan magikern även lyssna till ljudet som omger varelsen samt dess egna röst och för ytterligare en effektgrad se och följa varelsen med ett magiskt öga. Om ritualen misslyckas med ett demonslag upptäcker varelsen besvärjelsen och blir medveten om att den är bevakad och av vem.

Åkalla Javas

- » Nivå: 2
- » **Krav:** SKYDDSCIRKEL, kunna Javas namn på ett av de höga språken.
- » **Rekvisit:** Ord, gest, ingrediens (något att rita med)
- » **Tidsåtgång:** Kvart
- » **Räckvidd:** 10 meter
- » **Varaktighet:** Varierar (se utmaningen)

Javas är en av multiversums olyckligaste varelser. Hans höga namn är känt i flera dimensioner, och han åkallas ständigt av magiker som behöver en demonisk tjänare. Hans lott i livet tycks vara att träla för andra. Han bär sin olycka med jämnmod, och tjänar troget sina mästare. Men det påstås att han också skriver upp deras namn på en liten svart lertavla.

Javas är osynlig, immateriell och kan endast skadas på magisk väg. Han kan bära upp till 6 viktenheter upp till tio meter i valfri riktning. Han kan också utföra trolleri-tricken Öppna, Öppna/Stänga och Tända.



JAVAS

Javas är en av de mest kända av demoner att åkalla. Hans namn kan finnas i de större magiska biblioteken runt Ereb Altor. Inom Ordo Magus skolning av hög magi ingår Javas som en grundläggande ritual.



Åkalla Ketrepos

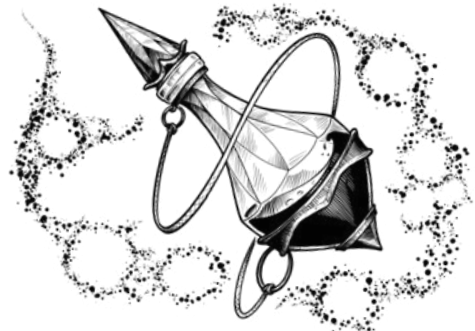
- » Nivå: 2
- » **Krav:** SKYDDSCIRKEL, kunna Ketrepos namn på ett av de höga språken.
- » **Rekvisit:** Ord, gest, ingrediens (något att rita med)
- » **Tidsåtgång:** Kvart
- » **Räckvidd:** 10 meter
- » **Varaktighet:** Varierar (se utmaningen)

Du åkallar Ketrepos, en guldglänsande levande bronsstaty som behärskar det Sanna språket. Ketrepos kan översätta från Sanna språket till Golwyndisk forntunga. På så vis kan Ketrepos mildra det Sanna språkets drabbande kraft. Ketrepos uttalar dock aldrig det Sanna språkets ord inför dödliga.



KETREPOS

Den forskande delen av Ordo Magus använder Ketrepos för att översätta och tolka de äldsta av skrifter. Även Golwyndas urgamla civilisationer brukade Ketrepos tjänster för att kommunicera med gudarna.



Tornportal

- » Nivå: 3
- » Krav: Hjälteförmågan Mästare i Ordo Magus
- » Rekvisit: Ord, gest, fokus
- » Tidsåtgång: Kwart
- » Räckvidd: Beröring
- » Varaktighet: Omedelbar

Du öppnar en portal som transporterar dig till din kammare i Kristalltornet i Krilloan. Du försvinner från den plats där du befinner dig och uppenbarar dig i din kammare. Portalen sluter sig så fort du gått igenom den. En annan varelse inom 5 meter kan försöka slinka med genom ett slag mot SMI med nackdel. Du kan när som helst återvända från kammaren till samma plats du försvann ifrån. Besvärjelsen kan kastas från var som helst i Altor eller de angränsande dimensionerna Irkalla och de Grå hallarna.

Besvärjelsen kräver en kammare i Kistalltornet, och lärs endast ut till Ordo Magus mästare. Se sida 25.

Åkalla Shamal

- » Nivå: 3
- » Krav: SKYDDSCIRKEL, kunna Shamals namn på ett av de höga språken.
- » Rekvisit: Ord, gest, fokus
- » Tidsåtgång: Kwart
- » Räckvidd: Beröring
- » Varaktighet: Varierar (se utmaningen)

Shamal är en pålitlig nordvästvind. Så länge vinden följer er får ni fördel på SJÖKUNNIGHET. Ni kan även slå två gånger på vädertabellen (se sida 88, Erebatlor: Hjältar från Kopparhavet) och välja det bästa resultatet. Shamal kan även blåsa upp en VINDPUST (se Regelboken, sida 66) en gång per runda. Shamal agerar självständigt och har sitt eget initiativ men lyder magikerns kommandon (fri handling). Den använder magikerns VP och effektgraden är densamma som lades på besvärjelsen när Shamal åkallades.



SHAMAL

Det sägs att Shamals namn står inristat på vindtornet, en helig byggnad i de hemliga trädgårdarna bakom Sankma-templet i Sidon. Det lärs även ut i vissa mysteriekulter vigda åt stormguden Marduk.



Åkalla Azag

- » Nivå: 4
- » Krav: SKYDDSCIRKEL, kunna Azags namn på ett av de höga språken.
- » Rekvisit: Ord, gest, fokus
- » Tidsåtgång: Kwart
- » Räckvidd: Beröring
- » Varaktighet: Varierar (se utmaningen)

Du åkallar Azag, en monstros stendemon. Du måste utöva blodsmagi och offra T8 KP för att demonen ska uppsöka dig. Se Azag på sida 132 för varelsens värden. Om du inte lyckas kontrollera demonen innan den materialiserats fullt ut (lyckas delvis) kommer den att angripa dig och allting kring sig.



Azag kan utföra någon av följande tjänster:

- » Försvara dig i en strid. När striden är slut försvinner Azag till sin hemvärld.
- » Lära ut en valfri stridsfärdighet. Därefter försvinner Azag till sin hemvärld.
- » Angripa en motståndare. Azag stannar striden ut men som mest en kvart och försvinner därefter till sin hemvärld.



AZAG

Se värden för demonen Azag i kapitel 10 Monster och Motståndare. Som nämns där kan hans namn på gammal golwyndisk tunga återfinnas nedpräntat på lertavlor i det heliga templet Esagila i Rabul.



Åkalla Lotan

- » Nivå: 5
- » **Krav:** SKYDDSCIRKEL, kunna Lotans namn på ett av de höga språken. Måste befinna sig till havs på Kopparhavet.
- » **Rekvisit:** Ord, gest, fokus
- » **Tidsåtgång:** Kvart
- » **Räckvidd:** Beröring
- » **Varaktighet:** Kvart

Du åkallar den mäktiga havsormen Lotan, som angriper glupskt ur djupen. Lotan gör inte skillnad på vän eller fiende utan slukar slumpmässigt T6 fartyg inom 100 meter från dig, inklusive eventuella fartyg du befinner dig på. Fartygen hamnar omedelbart i Sjönöd (se sida 95 i Hjältar från Kopparhavet). Därefter dyker Lotan tillbaka ned i djupen.



LOTAN

Lotans namn är en väl förborgad hemlighet, och känns endast av översteprästerna i havsguden Yamms tempel.



ANNAN MAGI FRÅN EREB ALTOR



ILLUSIONISMENS TRADITION

För de flesta framstår illusionism som bluff och trick, knappt värt att kallas magi. Men många illusionister påstår att de i själva verket är inblandade i den högsta mystiken av alla – att genomskåda den stora illusion som gudarna kallar verklighet. Illusionismens huvudsäte är magikerstaden HOXOH, en stad samtidigt belägen på Palamux och i den Erebosiska arkipelagen, som bara ses som en hägring vid horisonten. Illusionism beskrivs i Drakar och Demoner: Magiboken.



ELEMENTARMAGI

Fyrljus

- » Nivå: 1
- » **Krav:** Elementarmagi
- » **Rekvisit:** Ord, gest
- » **Tidsåtgång:** Handling
- » **Räckvidd:** 10 meter
- » **Varaktighet:** Kvart

Du skapar ett oerhört kraftigt ljussken från en specifik punkt. Ljuset kan ses på långt håll men bara från det håll du riktar det mot. Ljuset varar i en kvart. För en extra effektgrad varar besvärjelsen ett skift.

Bedarra vind

- » Nivå: 2
- » **Krav:** Elementalism
- » **Rekvisit:** Ord, gest
- » **Tidsåtgång:** Kvart
- » **Räckvidd:** 100 meter
- » **Varaktighet:** En dag

Du lugnar de vindandar som finns i din närhet, som minskar ett snäpp. Bris kan bedarra till stiltje, storm till kuling eller hård bris till växlande bris. Om ni använder reglerna för sjöfart i Hjältar från Kopparhavet går du upp en rad på vädertabellen.

Friska vindar

- » Nivå: 2
- » Krav: Elementalism
- » Rekvirit: Ord, gest
- » Tidsåtgång: Kwart
- » Räckvidd: 100 meter
- » Varaktighet: En dag

Du stärker de vindandar som finns i din närhet, som ökar ett snäpp. Stiltje kan stärkas till lätt bris, hård bris till kuling och kuling till storm. Om ni använder reglerna för sjöfart i Hjältar från Kopparhavet går du ner en rad på vädertabellen.

Köld

- » Nivå: 2
- » Krav: Elementalism
- » Rekvirit: Ord, gest
- » Tidsåtgång: Handling
- » Räckvidd: 10 meter
- » Varaktighet: Ett skift

Iskall köld sprider sig inom räckvidden (10 meter) från platsen där du befinner dig, och får vatten att frysa och andedräkt att isas ned. Alla som befinner sig inom räckvidden måste slå ett slag för FYS för att inte få tillståndet Utmattad av kölden.

För att kyla ned mer krävs en extra effektgrad för varjeför varje skeppsläst eller ytterligare 10 meter radius.

Mörker

- » Nivå: 2
- » Krav: Elementalism
- » Rekvirit: Ord, gest
- » Tidsåtgång: Handling
- » Räckvidd: 10 meter
- » Varaktighet: En runda

Försänker området i djupt mörker. Se reglerna för mörker (Regelboken, sida 52).

Frammana nebula

- » Nivå: 3
- » Krav: KÖLD
- » Rekvirit: Ord, gest, ingrediens (vatten/is)
- » Tidsåtgång: Kwart
- » Räckvidd: 4 meter
- » Varaktighet: Kwart

Besvärjelsen frammanar en nebula – dimmornas elementar. Den tar ofta formen av en genomskinligt disig jätte med tomma ögonhålor, klädd i böljande och fransiga kåpor. Den rör sig släpigt och ett fuktigt drag varnar om dess närvaro. Nebulan räknas som ett monster i strid. Den följer sin skapares kommando (fri handling) och agerar självständigt med eget initiativ, men måste hålla sig inom synhåll från dig.

Nebula

FÖRFLYTTNING: 12 **KP:** 5 per effektgrad

RUSTNING: -

VAPEN: Skräckattack. Nebulan sveper in ett offer i sin dimhöljda famn full av sockar och mardrömmar. Träffar automatiskt i närkamp (men kan duckas). Offret måste slå på skräcktabellen, gäller ej monster.

RESISTENT: Stickskada halveras.

DIMSJOK: Nebulan upplöses i tjock dimma som täcker en fjärd eller ett kvarter. Slag för SMYGA får fördel inne i dimman och slag mot UPPTÄCKA FARA eller SJÖKUNNIGHET får nackdel. Nebulan kan inte utföra andra handlingar efter att ha upplösts i dimsjoket, men den kan guida dig genom dimman för 2 VP, så att du inte drabbas av nackdelarna.

GLÖMSKA: Nebulan kan få folk att glömma saker. Detta kan vara något som hänt – ett kort skeende, något som sagts eller bevittnats. Offret får slå ett PSY-slag med nackdel. Om båda slagen misslyckas är effekten permanent, om endera slaget misslyckas försvinner minnet för T6 timmar. Detta kostar T4 VP för dig.

Frammana grå salamander

- » Nivå: 3
- » Krav: ELDKLOT
- » Rekvisit: Ord, gest, ingrediens (eld)
- » Tidsåtgång: Kvart
- » Räckvidd: 4 meter
- » Varaktighet: Kvart

Den grå salamandern är en variant av eldens elementar, och uppenbarar sig som en grå och kall liten ödla med förmågan till eldfångda utbrott. Den räknas som ett monster i strid, följer sin skapares kommando (fri handling) och får agera självständigt med eget initiativ, men måste hålla sig inom synhåll från dig.

Grå salamander

FÖRFLYTTNING: 12 KP: 5 per effektgrad

RUSTNING: -

ELDSBETT: Attack mot en fiende med brinnande bitt, skada 2T6. Attacken antänder offret.

MAGISK: Salamandern tar ingen skada av eld och halv skadas av icke-magiska vapen.

ANTÄNDA: Salamandern kan sätta eld på lättantändliga föremål, och värma sin omgivning som en brasa. På samma sätt som en brasa smälter den också snö och is. Antända kan även användas som en attack, och gör då 2T6 skada.

LYSA. Salamandern lyser upp 8 × 8 meter.

ELDSJÄL: Salamandern kan linda sig runt en person och göra denne okänslig för eld. (Detta gäller inte drakeld.)

Frammana umbra

- » Nivå: 3
- » Krav: MÖRKER
- » Rekvisit: Ord, gest, ingrediens (skugga)
- » Tidsåtgång: Kvart
- » Räckvidd: 4 meter
- » Varaktighet: Kvart

Besvärjelsen frammanar en umbra – mörkrets elementar. Den uppenbarar sig som en väldig svart katt av förtätat mörker. Umbran räknas som ett monster i strid. Den följer sin skapares kommando (fri handling) och agerar självständigt med eget initiativ, men måste hålla sig inom synhåll från dig.

Umbra

FÖRFLYTTNING: 14 KP: 5 per effektgrad

RUSTNING: -

RESISTENT: Stickskada halveras.

VAPEN: Förblindande mörker. Umbran klöser med sina mörkerklor och offret blir förblindat i T6 rundor. Attacken träffar automatiskt i närkamp (men kan duckas och pareras).

MÖRKER: Umbran kan kasta besvärjelsen MÖRKER med samma effektgrad som sin egen. Detta tar VP från magikern.

SKUGGA: Umbran uppgår i en annans skugga. Detta är en attack som träffar automatiskt, men som offret kan ducka. Om attacken lyckas försvinner umbran och blir en del av offrets skugga. Offret kan ana att något inte står rätt till med UPPTÄCKA FARA med nackdel, men kan inte nödvändigtvis förstå vad. När umbran tagit plats i skuggan följer den offret obemärkt och rapporterar telepatiskt till magikern vad den ser och hör.



ANIMISM

Hamnskiftare

- » Nivå: 3
- » Krav: TALA MED DJUR
- » Rekvisit: Ord, gest, ingrediens (skinn av det djur du vill byta form till)
- » Tidsåtgång: Kvart
- » Räckvidd: Beröring
- » Varaktighet: Till nästa soluppgång eller solnedgång, vilket som kommer först.

Du byter hamn till antingen ett medelstort fyrfota djur som varg, räv eller hund; eller till en fågel, exempelvis korp, uggle eller örn. Dina föremål och kläder försvinner och återskapas när du återgår till din normala form. Skulle du dö i din djurform förvandlas du tillbaka. Du behåller dina VP och alla färdigheter som har med lärdom och kunskap att göra. I alla andra fall använder du djurets färdigheter. Som djur återhämtar du inte VP och du kan inte kasta besvärjelser. För en extra effektgrad kan du tala.

MAGISKA MISSÖDEN VID ÅKALLAN

T20 MISSÖDE

- 1-8** Se magiska missöden i Regelboken, sida 60
- 9** **Magisk snedtändning.** Ritualen orsakar en magisk explosion som slår ut 10 meter från ritualens centrum. Alla inom området slås omkull och får T6 per effektgrad i skada. Rustning skyddar inte.
- 10** **Enegiströmningar.** En kosmisk reva öppnar sig till multiversum och suger i sig själskraft ur alla i närområdet. Alla inom 10 meter från ritualens centrum förlorar omedelbart T6 VP per effektgrad.
- 11** **Blottad själ.** Själén lämnar tillfälligt magikerns kropp och blottas för varelsen. Denne lär sig magikerns sanna namn innan själen återvänder till magikerns kropp.
- 12** **Förblindad.** Multiversums väv skimrar till och universums världar blandas för magikerns ögon. Ett ständigt flimmer av inblick i alla världar lamslår magikern som blir förblindad. Slå T4 varje skift och om resultatet är ett så klingar effekten av och försvinner.
- 13** **Blodvittring.** Varelsen som åkallas får vittring på magikerns blod. Alla sändebud och dyrkare av varelsen som magikern träffar känner av detta och har automatiskt en fientlig inställning till magikern.
- 14** **Infernaliskt intresse.** En högre demon intresserar sig för magikern och skickar ett sändebud för att bjuda magikern till sin hemdimension. Om magikern nekar kommer demonen att utsätta magikern för ett kidnappingsförsök någon gång de kommande veckorna. Om magikern har en beskyddare är det beskyddaren som bjuder in till sin hemdimension, och inbjudan är helt frivillig.
- 15** **Okontrollerad portal.** En portal öppnas till en slumpmässig värld i multiversum. 10 varelser från den världen väljer ut genom portalen. SL väljer en lämplig värld eller slår T6; 1: dödsriket Irkalla, 2: dödsriket Erebos, 3: monsterskogen Gis eren gis tir, 4: eldplågans inferno, 5: en vindpinad luftdimension, 6: den kosmiska staden Uru.
- 16** **Jag har kommit för din själ!** En Gallu eller annan dödsdemon kommer för att hämta magikerns själ ned till Irkalla eller annat dödsrike.
- 17** **Ärkefiende.** Åkallan upprör varelsen och denne utser magikern till sin nya ärkefiende. En gång per äventyr kommer varelsen att uppenbara sig eller sända ut sina sändebud för att hämnas magikern. De dyker upp någon gång per äventyr tills magikern har stillat varelsens hämndbegär.
- 18** **Vilse i de grå hallarna:** Magikern slits från Altor och vandrar vilse i de grå hallarna mellan Multiversums världar.
- 19** **Omvänd åkallan.** Magikern slits genom multiversums väv till den åkallade varelsens hemvist.
- 20** **Väcker gudarnas vrede.** En av de gamla gudarna störs av ritualen. Denna kommer att förbanna magikern och sända ett av sina sändebud för att hämnas på snedsteget. Guden kommer inte att förlåta magikern förrän denne utför ett stordåd i gudens namn.

ALTOR OCH MULTIVERSUM

»Jag befäller dig, Barbas den fyrfaldigt fördömde, Askvärdarnas pilgrim, att berätta allt jag vill veta. Du som färdats mellan världar och känner stjärnorna, vindarna och solens bana. I kraft av de heliga cirklar som håller dig bunden, i kraft av dina övermän Marduk, Utu och Luvena, i kraft av min egen vilja – svara! Berätta om vägen bort från Altor. Berätta om Grå hallarnas vindlande gångar. Berätta om de väktardemoner som vakar över portarna bort, om deras vapen och svagheter. Jag vill veta hur jag kan göra mig osynlig för de högsta gudarna, hur jag kan utplåna min skugga under Shamash solsken, hur jag kan dölja mig från Eilanas bleka öga och hur jag kan skydda mig från Nergels smitta. Jag vill lära mig uttala de tretton nycklarna och de höga formlerna som låser min själ till Altor och ger mig makten att styra mitt eget öde. Visa mig vägen ut bland tusen och åter tusen världar!«

– Zosima, besvärjare



VAD ÄR EREB ALTOR?

Altor är en värld bland otaliga i det väldiga multiversum. På dess västra halvklot ligger kontinenterna Ereb, Samkarna, Akrogal och Soluna. Tillsammans brukar dessa landområden, och i synnerhet de delar som gränsar mot Kopparhavet, kallas för Ereb Altor. För de flesta runt Kopparhavet är detta helt enkelt ett namn på den kända världen. Det sägs att uttrycket stammar från Jorpag-na, ett fallet kejsardöme som gjorde anspråk på att erövra hela Altor från sin huvudstad Grivela på kontinenten Ereb.



ALTOR OCH MULTIVERSUM

Altor är bara en av många världar och dimensioner i ett oändligt multiversum. Bland de övriga finns serpenternas underjordiska paradis Patal, det dränkta Abyssos, dödsriket Irkalla, Gombitakles slemdjungler och otaliga andra. Multiversum är befolkat av allsköns kosmiska varelser. Bland dem finns de gudar, ärkedemoner och uråldriga andar som har skapat Altor och liknande världar efter mer eller mindre fullständiga ritningar och regelverk.

Altor är en sliten värld efter eoner av gudomligt käbbel och experimenterande. Verkligheten som den upplevs på Altor har nöts tills den bara är en tunn och glipande slöja över uråldriga hemligheter och forna underverk – och de dödligas enda skydd mot den fasansfulla insikten om hur små och obetydliga de är inför multiversums likgiltiga gudar och demoner.

Resor i multiversum

Att lämna sin hemvärld och bege sig ut bland multiversums oändliga världar är ett enormt steg, som lätt kan kosta resenären dennes förnuft, själ eller liv. Många av de

våghalsiga besvärjare som trots detta lämnar Altors skyddande sfär gör detta via Grå hallarna – en gränsvärld av väldiga salar och gångar mellan stora pelare som leder vidare till multiversums världar.

Vissa världar går också att nå direkt, genom portaler och revor i verkligheten. Flera sådana finns i Ereb Altor.

Exempel på viktiga världar som kan nås via de Grå hallarna:

- » **Dödsrikena.** Det finns en uppsjö världar som hyser Altors döda själar: det förödda Erebos, eldpinans inferno, och Irkalla, där Ereshkigal härskar, som även kan nås genom en port under Ordo Magus kristalltorn i Krilloan.
- » **Andra världar.** Multiversum är hem åt otaliga världar som likt Altor och vår egen jord hyser intelligent liv. Här finns till och med flera alternativa versioner av samma värld – vem vet hur många Altor som väntar i multiversum. Din favoritvärld från andra spel eller fantasyböcker kan mycket väl vänta ute i multiversum.
- » **Uru.** Metropolis. Pandemonium. Den eviga staden. Det sägs att en port till denna Stadens uridé även finns i en bortglömd gränd någonstans i en av Ereb Altors största städer.
- » **Elementens världar.** Från eviga vindpinade slätter till förintande eldar, dessa världar är ofta otillgängliga för dödliga, men är oundgängliga för de som vill frammana eller åkalla elementarvarelser från bortom Altor.
- » **Trocuspas bronsborg.** Här sägs denne yrkeskrigarnas skyddsgud samla en väldig här inför kampen mot kaos horder.
- » **Gis eren gis tir.** Vilddjursdemonen Humbabas väldiga cederskog, där rovdjur jagar intelligent villebråd i en ständig kamp.



PORTALER

Multiversums mäktigaste magiker har lärt sig konsten att öppna portaler mellan olika världar och dimensioner. Sådana portaler kan leda ut i Grå hallarna, ett närliggande dödsrike eller vidare ut i multiversums många världar. Varje portal är en reva i världsväven och en väg in till Altor för främmande och farliga demoner och makter. Det sägs att malströmmen i Tiamats öga vid Kopparhavets inlopp är just en sådan portal som lämnats öppen.

Vissa portaler finns som en naturlig del av världsväven. Detta gäller särskilt de fåtal ingångar till dödsrikena som står att finna på Altor – den mest kända är porten till Irkalla under Krilloan. Dessa är permanenta öppningar som inte skapats genom magi, och som ofta bevakas av mäktiga väktare eller intressen.

Som en allmän regel kan portaler bara öppnas mellan platser som besvärjaren redan besökt eller känner till. Detta gör att utforskningen av multiversum är ett långsamt och mödosamt uppdrag för de få som kan nå utanför Altors gränser.



MAXIANDERS MAXIM

Filosofen Maxiander av Letos upptäckte redan under Jorpagnas storhetstid, genom en misslyckad ritual, potentialen i alternativa tidslinjer. Han ville, med hjälp av analyser av dessa alternativa verkligheter, lära sig av misstagen så att Grivela, i tusen och åter tusen år, skulle vara civilisationens krona. Dessvärre tycks det att det var just Maxianders lärljungar som drev kejsardömet i fördärv genom oheliga allianser med allsköns demoner och utomvärldsliga varelser när de försökte lyfta in en hel parallell värld till Altor.

Oändliga Altor

I ett oändligt multiversum finns ett oändligt antal världar, och ett oändligt antal versioner av Altor. Vissa metafysiker menar att en ny version av Altor skapas varje gång en konflux ändrar dess världsväv. Någonstans finns alltså ett Altor där Yndar erövrade hela Akrogal och Ereby, ett Altor där den fjärde konfluxen utplånade allt liv och ett Altor där Lysande vägen kom att dominera hela Kopparhavet.

Gudar, demoner och andra makter

Multiversum är fullt av olika väsen av varierande makt och natur. Det är svårt att dra några tydliga skiljelinjer, och vad som ses som en gud, en demon, en elementar eller naturande eller någon annan makt är till stor del i betraktarens ögon. Ett par allmänna kriterier kan dock användas för att skilja på gudar, demoner och andra makter – med varningen att multiversum är fullt av exempel som motsäger de här kategorierna:

Gudar

En gud är en varelse som är mäktig nog att åtnjuta de dödligas vördnad och dyrkan. I grova drag kan man säga att gudar är de varelser som är så mäktiga att dödliga inte kan hota dem, åtminstone inte utan kraftfull magi eller kraftiga artefakter. Ur- och skapelsegudar har funnits sedan multiversum skapades, men även mäktiga drakar och titaner kan uppnå gudastatus, särskilt bland de ynkligare dödliga folkslagen som människor och smärre nattfolk. I kort översikt brukar termen gud syfta på: Tiamat och den ursprungliga intigheten, olika ur- och skapargudar, senare högre makter som inträtt i skapelsen, olika upphöjda idéer och principer, mäktiga varelser som själva upphöjt sig till gudastatus samt påhittade eller inbillade gudar, som inte motsvarar någon faktisk varelse.

Munken Bonselmus (318–256 f.O.) definerade en gud som: »En makt som endast av nåd låter sina handlingar förutses eller påverkas av världen.«

Exempel på gudar som dyrkas i Ereb Altor:

- » **Anxalis** – havsdjupens grymma härskare.
- » **Enki** – sötvattnet och visdomens gud.
- » **Ereshkigal** – dödsrikets fruktansvärda men rättvisa drottning.
- » **Inashtar** – eldens, krigets och kärlekens gudinna.
- » **Shamash** – himlens och sanningens gud.
- » **Utu** – den strålände solens herre.
- » **Sholak** – solens och magins gud.
- » **Tigwalvan** – barmhärtig ljusgud.
- » **Marduk** – stormens herre.
- » **Trocuspa** – krigets gud som skall leda banzikans krigare i den sista striden mot kaos.



ODÖDLIGA HJÄLTAR

Genom en lång kampanj och många umbäranden kan rollpersonerna gå från hjältar till odödliga legender och rent av uppnå gudastatus. Regler för odödliga rollpersoner kommer i framtida kampanjexpansioner till Ereb Altor. De kan fungera som kronan på verket vid slutet av en episk kampanj. Varje rollpersons väg till odödlighet bör vara personlig, kopplad till personens äventyr och egenskaper.



Demoner

Demoner är varelser som av någon anledning har lämnat sin hemvärld, kanske har de åkallats till en ny värld eller slungats ut i multiversum. De är lika mångformiga som multiversum självt. Vissa är fotsoldater i kaosgudarnas blodtörstiga arméer, andra är rena elementarvarelser eller fredliga invånare i en främmande värld som ryckts ur sitt

sammanhang. Nyckeln till att kunna åkalla eller behärska en varelse är att känna till dess sanna namn (se sida 76) – antingen i sin rena form, eller, vilket är vanligare, urvattnat och uttytt på något fornspråk. Detta är grunden till all klassisk magi i Altor. Alla varelser, även vanliga dödliga, har ett sant namn som kan ge andra fullkomlig makt över den olycklige. Som tur är för vanliga dödliga är deras namn långa, omständliga och sällan lönt mödan att lära sig.

Andra makter

De flesta av multiversums världar är besjälade av elementar- och naturandar. Flera mäktiga varelser, som drakar och titaner, kan även de utöva betydande makt, även de som inte når upp till full gudastatus. De dödas själar spelar ofta en viktig roll, och kan återvända som mäktiga odöda. Kort sagt finns det ingen gräns för vilken typ av varelse som kan räknas som en makt. Även abstrakta idéer kan agera som makter, om de har möjlighet att forma och påverka sinnevärlden.

Altor - en magisk värld

En värld utan öde

En gång i urtiden fanns kanske en gudomlig plan för Altor, en enda kamp mellan kaos och lag eller sanning och lögn, och en familj av skapelsegudar som styrde över världen. Men det var länge sedan. Gudar har kommit och gått, dött och återuppstått, och till och med smält samman eller delats upp. Förbund har slutits och brutits. Altor har blivit ett spelbräde utan fasta regler för gudomliga krafter. Profetior och spådomar kan utgöra spillror av detta intrikata pussel, men deras kraft beror på vilka gudomliga krafter som står bakom dem. Altors invånare kan inte lita på någon styrande försyn, utan är utlämnade till kampen mellan titaniska krafter.

Konfluxerna

Altor har genomlevt många omvälvningar. Flera gånger har skapargudar ingripit i skapelsen, utplånat högkulturer och skapat nytt liv, sänkt kontinenter och höjt bergskedjor. Även gudarna själva har kommit och gått, fötts och dött. Sanningen är att Altor är en gammal, sliten värld, som inte längre fungerar som den borde. När felen och bristerna blir för många och uppenbara ingriper gudomliga krafter genom en större omvälvning, en så kallad konflux.

En gång i urtiden svor Altors gudar att aldrig ingripa personligen i skapelsen, för att undvika att den skulle förgöras i ljungeld och jordbävningar. Istället skulle ingrepp ske genom hantlangare, som demoner och andar, och genom konfluxer vilka inträffade efter gemensam överenskommelse mellan de mäktigaste skapargudarna. Den eden har flera gånger brutits, men konfluxerna kvarstår fortfarande som det sätt på vilket gudarna gemensamt ändrar skapelsen.

Altors mystiker och astrologer räknar fyra stora konfluxer och det finns de som svär på att en femte är i antågande. Men konfluxernas antal är ett omtvistat ämne på Altors många akademier. Klart är att gudarnas många ingrepp har förändrat skapelsen i grunden.

Skapelsen och kaos

Multiversum har sitt ursprung i fullständig intighet och kaos, ett tillstånd som stundtals tillbeds som gudinnan Tiamat, eller under andra namn. I urtidens eoner skapades så småningom något ur intet, och en liten skara skapargudar ordnade multiversum i olika världar och dimensioner.

Bortom skapelsens rämärken lurar dock ännu det råa kaos krafter, redo att åter riva upp tid och rum, himmel och jord, lag och ordning. Men kaos ingår även i skapelsen, och denna urkraft kan ta en uppsjö former, vissa välvilliga, andra helt inställda på för-

störelse. För utan kaos kan inget liv finnas. Därför kan även kaos-krafter vara trogna skapelsen, och ställa sig på mer lagbundna gudars sida i kamp mot skapelsestörande eller skapelsevidriga företeelser. Var gränserna går för detta ändras ständigt, och multiversums högre makter ingår i ständiga, skiftande allianser där gårdagens kosmiska hot kan vara morgondagens allierade kaosgud.



ABZULVAN

Altors Abzulva är en helig allians av prästerskap och ordnar svurna åt Altors skapargudar och skapelsetrogna makter. De har full förtröstan i gudarnas plan för Altor, och erkänner alla panteoner och gudaskaror – i synnerhet de Gamla och de Unga gudar som dyrkas i Erebt Altor. De ser som sitt heliga uppdrag att skydda skapelsen mot skapelsestörande företeelser, och deras beväpnade agenter inom organisationen Eldstungan bekämpar aktivt hot mot världsordningen. Abzulvan ser fyra nivåer av trogenhet mot skapelsen:

- » **Det skapelserena** – att existera i full samklang med gudarnas planer, det tillstånd de själva strävar efter.
- » **Det skapelsetrogna** – from strävan att nå det skapelserena.
- » **Det skapelsestörande** – väsen och företeelser som stör och hotar gudarnas skapelse, men som kan korrigeras.
- » **Det skapelsevidriga** – sådant som hotar gudarnas plan och därför måste utplånas.

Abzulvan är tolerant till nya gudar och kulter, eftersom de ser gudarnas skara som en stor och växande familj. Dock har de stränga förbud mot rörelser som förnekar andra gudars existens eller hotar Altors skapargudar. De ser med misstro mot världsfrånvända kaos- och mysteriekulter, och har även svårt att förlika sig med Lysande vägens tro att Altor drivs av en enda världssjäl.

De många elementen

De flesta av Altors lärda är överens om att skapelsen består av flera unika element, som tillsammans utgör själva det byggmaterial som skapelsen består av. Men exakt vilka naturfenomen som är egna element finns det många meningar om. De flesta är överens om jord, vatten, vind och eld, men sedan går meningarna isär om vilka element som kan beläggas – köld, mörker, ljus, värme, trä, sten, metall eller andra. Det finns lika många uppdelningar som det finns magiker och tänkare. Det enda som är säkert är att det finns en uppsjö elementarväsen som tar sig olika former – från eldsalamandrar till mörkerbestar och väldiga vindfåglar. De som reser mellan multiversums dimensioner kan även berätta om hela världar som består av ett enda element – brinnande eldinfernon, kalla vattendjup. Man tror att det är härifrån elementarmagiker drar sina krafter.

Men det finns även elementarriken på Altors yta – till exempel den yttersta nordens kalla glaciärer som styrs av de väldiga Isherrarna, eller klotets brinnande sydpol där enorma eldsöddor vältrar sig. Många fler naturandar och elementariska väsen bebor Altors skogar, berg och vattendrag.



EREB ALTORS HISTORIA

Jag har aldrig haft någon särskild nytta av forntiden. Ruiner är utmärkta för byggnadsmaterial, eller som provisoriska skydd, inget mer. Men vid stenportarna till Purpurtemplet i Grivelas katakomber förstod jag vad det är gråhåriga skrivare och närsynta akolyter samlar om. Där såg jag reliefer avbilda en svunnen tid långt mer avlägsen och skrämmande än jag någonsin kunnat föreställa mig. Jag såg förmänskliga varelser avbildade i dans runt en väldig monolit. Jag såg grymma härskargestalter slunga hjälplösa offer ned i djupa brunnar. Jag såg drakar, demoner och brimmande altare. Men sedan urskilde jag figurer som jag kände igen från min gamle läromästers mumlanden. Jag såg en stolt dvärgprins bunden till händer och fötter – Targald Karskfot. Jag tyckte mig se en väldig drake som förbränner en här av krunska pikenerare – den legendariske Kurgax. Och bakom ett lager av tjockt spindelnät såg jag en krigare i en djup kåpa omvälvd av slingrande ormar – Zahat den Grymme. Vid portens nederkant hade någon sentida vandal ristat streckgubbar som jag med möda kunde uttyda: en människofigur som stirrade upp mot en bländande sol – det måste ha föreställt profeten Odo; en annan figur i skräddarställning på en tron, omgiven av gravgåvor – uppenbarligen gastkungen Akar. Allt detta berörde mig djupt, men det som gjorde djupast intryck var ändå den lilla inröstningen på slutet, en spretig figur som varnade för jagande kimeror. Jag fick inte ut så mycket av de andra bilderna, men varningen visade sig mycket riktigt stämma.

– Bastiana Marol, Riddare

ALTORS HEMLIGHETER

Altor är en uråldrig värld som ruvar på många hemligheter från svunna tider. I det här kapitlet presenteras forntidens epoker och händelser så som de är kända bland lärda och läskunniga, men Altors dolda historia ruvar fortfarande under ytan. Kanske kommer just era rollpersoner att snubbla över sedan länge glömda hemligheter som ställer allt i ett nytt ljus?



SKAPELSEN

I begynnelsen fanns endast kaos i form av det salta vattnet, Tiamat, och det söta vattnet, Abzu. När dessa två vatten blandades uppstod skapelsen och gudarna. Ur tomrummet skapades Altor och otaliga andra världar. Urgudarna skapade ordning ur kaos, och gav varandra regler, lagar och ämbeten. Men i skapelsens utkant bidade kaos väktare sin tid – likgiltiga gudar och fruktansvärda demoner som föraktade den tillrättalagda skapelsen.

Skapargudarna skiljde jord från himmel, grönska från ödemark och djur från vidunder, och befolkade Altor med drakar, titaner och urstyggeiser – var och en med ett namn och ett syfte. Men gudarna kivades inbördes, deras skapelser utvecklades åt oönskade håll, och kaos sipprade in och förvred världen och dess invånare. Otaliga gånger omstöptes och förgjordes världen, tills den fick den form vi nu känner. Kontinenterna Soluna, Ereb, Akrogal och Samkarna karvades ur den levande stenen, och haven vällde in mellan dem. Altor var skapat.

Världen fylldes nu med alver, dvärgar och mängder av varelser och djur. De levde i samklang med varandra och omgivningen. Gudarna skapade sedan nattfolk, djurfolk och andra slakten. Fler och fler varelser sattes att befolka Altor. Slutligen gav gudarna liv åt människorna, som blev talrikast. Altors folkslag hamnade ofta i konflikt med

varandra. Det de själva såg som uppslitande krig var i gudarnas ögon bara obetydligt käbbel. Gudomliga ingripanden tycktes snarast förvärra bråken, så gudarna tog ett steg tillbaka.

Gudarna betraktade sin skapelse med viss stolthet – den var inte perfekt, men den fick duga.



TIDERÄKNING

Erebs historiografer räknar tiden före och efter Odos uppenbarelse (före Odo (f.O.) och efter Odo (e.O)). I skrivande stund är det år 610 e.O.

Ett år i Ereb Altor är tolv månader, 48 veckor eller 340 dagar. En månad är fyra veckor – det vill säga 28 dagar.

Månadernas namn i den joriska traditionen är:

1. Persil
2. Gyrsag
3. Fateska
4. Iskamsi
5. Misiska
6. Minde
7. Melendo
8. Byrdo
9. Giren
10. Taragan
11. Nusin
12. Tannan

Fyra dagar faller utanför månaderna och veckorna – Midvinter (mellan Tannan och Persil), Midsommar (mellan Minde och Melendo), Vårdagsjämningen (mellan Gyrsag och Fateska) och Höstdagsjämningen (mellan Giren och Taragan). Dessa högtidsdagar firas på olika sätt i olika kulturer – som Karnival, Soldagen, Mörkermäss, De dödas dag med mera.

Dagar anges utifrån år och månad, men inte vecka. En händelse kan till exempel inträffa på midsommardagen år 323 e.O eller 13:e Persil år 426 f.O.

DE TIDIGA HÖGKULTURERNA ca 10 000 f.O.

Golwynda

I historiens gryning bredde Golwyndas sötvattenshav ut sig mellan kontinenterna Soluna, Ereb och Akrogal. Längs dess fruktbara stränder stod människans urhem. Många av De gamla gudarnas kulter uppstod här. Det var en gyllene ålder då de dödliga välsignades med bördig mark och kunde leva ett liv i överflöd. Golwyndas storkungar tillbad det söta vattnet. Denna mäktiga dynasti varade med prästerskapets stöd i över tusen år, men till slut flammade en maktkamp upp mellan templen. Shamash och Marduks prästerskap bannlyste och fördrev sötvattensdyrkarna.

Yndar

På ön Yndar i öster, bortom Golwyndasjön, blomstrade en högkultur av ett helt annat slag. Yndar var befolkat av ett vargfolkssläkte, som levde av vad jorden och vattnet gav dem. Men från Akrogals kuster seglade ett människofolk, margylerna, som erövrade



de ön och förslavade invånarna. Tack vare den stora slavbefolkningen kunde margylerna ägna sig åt att utveckla sitt vetande, och de blev snart experter på demonåkallan och svartkonst. De bemästrade och slöt förbund med kaosvarelser och andra demoner. Stärkta av dessa förbund fortsatte de sin erövring av de närliggande områdena.

Melukha

I väster, på den bördiga ön Melukha, grundade animister ett fredligt rike i samklang med naturen. Marken och haven gav dem allt de behövde och de byggde stora tempel och anlade vackra trädgårdar till gudarnas ära som tack för deras gåvor. Melukhierna kom snart i kontakt med andra kopparhavskulturer. Handel var ett obekant koncept för melukhierna men de gav gärna sina kryddor, exotiska träslag och torkade frukter som vängåvor, och fick metaller, verktyg och andra ting de saknade som motgåva.

Samkarnas taurokrater

På västra Samkarna grundade minotaurhärskare en högkultur från sina ointagliga klippfästningar. Dessa byggdes av förslavade folk. Härskarna kallades taurokrater och vördade det heliga berget Hadda. Taurokraternas slavarméer trängde in i alvriket Sivoa men slogs snabbt tillbaka. Istället vände de blicken mot Arkipelagen och västra Kopparhavets kuster, där de byggde labyrintfort och anlade hamnar, och krossade Kopparhavets juvelprydda troner under sina grova klövar.

Alvernas skogar

I Sivoas djungler på Samkarna och i den vidsträckta skogen Nargur på Ereb levde alverna i stora skogsstäder. Deras starka band till den stora natursjälen, Moder jord, skänkte dem evigt liv. De var skickliga hantverkare och magiker. De kunde tala med djuren och forma träd och växter som de önskade. De var ett uråldrigt släkte, de förstfödda, som kände många av Altors hemligheter.

Men en plötslig katastrof drabbade alverna. Moder Jord försvann och deras band till den stora natursjälen skars av. Över en natt gick de från naturens förkämpar till själlösa styggelser. Många förtvinade, men några fann att de med hjälp av djurens själar och trädens livskraft kunde klamra sig kvar i Altor. De blev efter detta rotlösa hamnskiftare och gudlösa vandrare. Vissa stannade i skogarna, för att sakta smälta samman med skogens andar, medan andra strövade tillsammans med sina värddjur Altor runt. Slutligen fanns det de som anslöt sig till en mäktigare ande eller smågud, eller fällde sina heliga lindträd och av dessa byggde förtrollade skepp för att finna frälsningen bortom horisonten.

Dvärgarnas gruvor

I de väldiga bergen och djupt under mark blomstrade dvärgarnas riken, särskilt det stora fästet Zar Khur under Grynnerbergen och det rika Yere Batur i Golwyndahavets mitt. Fred och välstånd rådde och kontakterna med omkringliggande riken var goda. Dvärgarna kände underjordens och bergsdjupens hemligheter. De hade kunskaper som de övriga folken saknade, och kunde smida vapen och bygga fästningar som var i det närmaste oförstörbara. De handlade med närliggande samhällen och fann allierade bland människorna.



JÄRNÅLDERN ca 6000 f.O.

Furgias storhetstid

Riket Furgia vid Grynnerbergens fot utmärkte sig genom sina starka arméer och sina nära band till bergens dvärgar. Furgias härar hade härdats i många och långa krig mot traktens bergsorcher. De behärskade dalgångarna söder om bergen, och deras våldrillade rytteri besegrade allt motstånd.

Men den furgiske storkungen sökte inte ny mark att erövra eller nya folk att förslava. Istället var ära, heder och mod rikets främsta ideal – ideal som i sinom tid kom att anammas av riddare i hela Ereb Altor.

Första yndariska kriget

Den mäktige trollkarlen Zahat och hans härar från Yndar invaderade grannländerna och tillintetgjorde dem fullständigt med svartkonst och magiska vapen. Han skall ha befallt sina trupper att »tala med fastlänningarna på det enda språk de förstår – chock och bävan«. Dvärgarna förseglade sina portar och lämnade sina forna allierade åt sina öden.

Erövrarna från Yndar nådde till slut hela vägen till Kopparhavets kust och Nargurs skogar. Men furgierna fortsatte kampen och till slut kunde den unge hjälten Valltam möta Zahat i en ödesdiger duell. De miste båda sina liv efter att Valltams älskare, den lärde Enkidam, av misstag avslöjade hjälten svaga punkt vid ljumskarna. Efter Zahats fall öppnade dvärgarna i Yere Batur sina portar och anslöt sig, tillsammans med storkungen i Efaró, till en mäktig allians mot yndariterna. De enade arméerna lyckades, med Furgias riddare i spetsen, driva tillbaka erövrarna till den mörka staden Krau-ki.

Kruns järnvälde

Det krigströtta Furgia fick inte njuta av segern. Kejsar Amarsin av det tidigare obetydliga Krun tog tillfället i akt, och skar av karavanrutterna mellan Furgia och Kopparhavet med hjälp av en väldig tegelmur vid Grynnerbergens fot, det så kallade »Handelshindret«, som man fortfarande kan se rester av. Krun hjälptes också av att de lyckats byta till sig järnsmidets hemlighet av Grynnerbergens dvärgar sedan de tillfångatagit deras unge, djärve kung Targald Karskfot. På kort tid erövrade krunska härar stora delar av det svältfödda Furgia.

De lyckades dock inte inta huvudstaden Ilbutana och pressades till sist tillbaka efter att furgierna mirakulöst fått hjälp av den väldiga draken Kurgax. De båda rikenas rivalitet härstammar från den här tiden och furgierna minns ännu Kruns svek med bitterhet, då de ansåg sig ha försvarat hela regionen mot de yndaritiska erövarna.

Krun byggde vidare på Golwyndakulturens arv och traditioner. I många fall handgripligen; den uråldriga huvudstaden Rabul är byggd på fallna furstendömens ruiner. Vid sitt zenit, under kejsarinnan Sumenes dynasti, styrde riket över kolonier längs hela Kopparhavet och Golwyndasjön. Under den här tiden började sötvattnet i Golwyndasjön att sina. Trots offergåvor och böner kunde inte gudarna blickas och havsnivån fortsatte att sjunka.

Det rika Efaro

I söder tronade det väldiga Efariska riket, vars magnifika trollkarlstorn och palats dominerade regionens fruktbara högplatåer, skyddade från öknens hetta och torka. Den härskande eliten bestod av storkungar från oaserna och kusten, som besegrat inlandets många klaner, medan folket levde som nomader i de stora öknarna. För att överleva kastade ökenfolken kraftfulla besvärjelser som drog vatten från djupen och förvandlade sanden till odlingsmark och betesängar. En stor del av befolkningen bestod av slavar, hämtade från Ormsjöns länder. Efariska alkemister färdades djupt in i Traxilmes giftöknar på jakt efter potenta substanser, med vilka efarierna kunde bedöva sin slavbefolkning och göra dem maktlösa. Redan tidigt slöt Efaro handelsförbindelser med Krun och tack vare väl utvecklad kunskap om navigation även med taurokraternas riken och kolonier i Samkarna. Karavanleder och handelshamnar förband inlandets rika oaser med farleder och fjärran marknader.

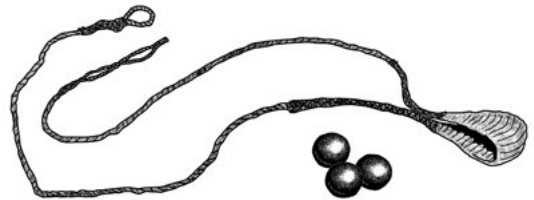
HÄRARNAS TID ca 2000 f.O.

Hynerna kommer

Krunerna nöjde sig inte med järnvapen och efter att de utan framgång försökt stjäla hemligheten bakom den legendariska dvärgiska metallen orikalk bröts alliansen med dvärgarna. Ett långvarigt krig tog sin början. Kriget tvingade Krun att förlita sig på barbariska lydfolk från norr. Framgångar byttes mot katastrof när ett av Kruns lydfolk, hynerna, gjorde uppror. De stammade från Keregals fjärran lågländer och var de första att använda lans från hästrygg. Efter en svallvåg av militära segrar lyckades de under general Balbus besegra Kruns stolta kejsararmé och grunda ett eget rike. Den nya huvudstaden blev Grivela, som grundades på platsen där segern stod. De tillbad nya gudar, som Sholak, Sankma och Utu. Dessa kallades för De unga gudarna, som även de hade gjort uppror mot den gamla ordningen.

Vätteriket Yggramork

Under Grynnerbergen enades grottlevande nattfolk under ett gemensamt stamstyre, som lade grunden till vätteriket Yggramork. Vättarna utvecklade snabbt en avancerad kultur med en organiserad armé och stränga men effektiva lagar. De är sedan dess Grynnerdvärgarnas främsta rivaler under bergen. Deras grottrövare är experter på att överrumpla dvärgiska tunnelkaravaner.



Andra yndariska kriget

Yndar drabbades av magiska missöden som skymde månen över kontinenten. Istället för den bleka måne som resten av Altor såg på stjärnvalvet hängde en svart himlakropp över Yndar. Desperata besvärjarhärskare angrep åter Akrogals och Solunas länder för att samla offer till en väldig ritual, ägnad att återställa månen. De lade under sig det anrika kejsarväldet Kamsun men efter inledande segrar i Salampur längre norrut gick den yndariska erövringsarmén slutligen under sedan den lidit fasansfulla nederlag. Erövrarna kunde därefter jagas ut ur Akrogal. I Soluna försvann stora delar av hären i Traxilmes giftöknar varpå hela fälttåget avbröts.



Qarts grundande

Bland taurokraternas städer reste sig ankor och människor i uppror mot sina överherrar och frigjorde sig från förtrycket. Ett nytt rike grundades runt staden Qart av segerrusiga slavar som nu blivit sina egna herrar, och den stora tjurslakten som följde gick hårt åt Kopparhavets minotaurbefolkning. Den nya republiken styrdes av folket genom en församling där alla fria medborgare hade plats. Dessa idéer spred sig och flera mindre furstendömen och stadsstater omdanades enligt samma tankar. Men ett annat nybildat rike kom snart att överskugga den unga republiken.

DE UNGA GUDARNAS TID Ca 1500–1 f.O.

Jorpagnas uppgång och fall

Hynerna etablerade ett väldigt kejsardöme, Jorpagna, på de grunder Krun hade lagt. Med sitt förstklassiga rytteri i främsta ledet gav de sig ut på ett soltåg, ett heligt krigståg till guden Sholaks ära. Syftet var att utrota de gamla gudarna och deras dyrkare, och krigståget lade i förbifarten under sig flera kolonier. När kejsardömet var som störst dominerade det hela Kopparhavet, förutom en handfull qartiska kolonier. De två kopparhavsmakternas representanter möttes vid fästningen Krilloan på Samkarnas nordkust, och delade upp Kopparhavet mellan sig till ackompanjemang av den legendariske alvsymfonikerns Talaos mästerverk Erebkonserten. De erkände även varandras gudar, som alla kom att kallas »Unga gudar«. Uttrycket »Ereb Altor«, som syftar på den då kända världen, stammar från den här tiden.

Under Jorpagnas 13:e kejsare, Vezcarion »Segerherren« stod riket på sin absoluta topp. Vezcarion nämns fortfarande med vördnad runt Kopparhavet. Han anses vara Ereb Altors främsta strateg och statsbyggare. Jorpagnas kärna låg mellan det betvingade lydriket Krun, och Tolan-halvön i väster där det joriska arvet ännu är starkt. Även på många andra håll runt Kopparhavet kan man finna ruiner och storslagna lämningar. Våldiga tempel till De unga gudarnas ära uppfördes i alla dess städer, och pryddes av utsökta mosaiker.

Den tredje konfluxen

Jorpagna gick till slut under i blod och fasa år 599 f.O. Under en väldig katastrof, då enorma köttätande gräshoppor – köttbitare – svärmade från De rasslande rasernas arkipelag och svepte över hela Ereb med förödelse i sin väg föll det tusenåriga riket. Västerhavets astrologer kallar händelsen

för »Den tredje konfluxen«, men på Erebtalar man oftare helt enkelt om »Den stora svärmen«. Efter Jorpagnas fall fick varje landsdel klara sig bäst den kunde.

I väst hade en grupp anrika joriska ätter utropat en självständig provins vid västerhavets kust redan innan rikets fall, en fristad för de som dyrkade de gamla gudarna. De kallade sig klavyker, och kom att lägga grunden till riket i Treipo och på ön Palamux.

Krigsherren Zorac Betvingaren karvade ut ett litet rike, Zorakin, på Aidnehalvön. Ståthållaren Philox tog kontroll över Tolanhavet och Erebosiska arkipelagen splittrades i en myriad av små stadsstater, republiker och furstendömen. Qart upplevde en ny guldålder efter Jorpagnas fall och grundade egna kolonier med stort självstyre runt Kopparhavets kuster, som Tyrus, Sidon och Karaxos.

Golwyndas fall

Efter flera hundra år av långsam avdunstning sinade Golwyndasjön allt snabbare. Öknen bredde ut sig och de en gång bördiga och framstående furstendömena runt sötvattenhavet förföll och gick under, ett efter ett. De som hade mod och medel flydde upp i bergen och grundade nya byar på sluttningarna. Kvar på Dammvidderna fanns till slut endast ökennomader, gravplundrare och band av härdade vargfolk som jagade bland Akrogals ruiner.

Gryning över Akrogal

I det maktvakuum som uppstod runt Golwyndasjön kom Akrogals nomadstammar att växa i styrka och makt. Efter en generation av maktkamp mellan söderns khaner och mánkungen av Kalmurri lyckades en kvinna, endast känd som Mahakhanum, samla söderns stammar i ett mäktigt Storkhanat vars härar hotade hela regionen från Krun till Kamsun. Vid hennes död var

tronföljden dock inte klar, eftersom hon efterlämnat söner men ingen legitim dotter, och regionen återföll åter i fejder och split. Hennes främsta arv var gravhuvudstaden Kara koth, där hennes mumifierade lik ännu vördas som rikets härskare. Kara koths styrande råd följer noggrannt varje dekompositionsmoment av den uråldriga mumien, vilket det ser som härskarens viljeyttringar. Det sägs att Mahakhanum skall kliva åter ur sitt gravvalv när stjärnorna står rätt för att åter förena Akrogals nomader. Samtidigt invaderade en större här Masevakustens nordvästra stränder och kom snabbt att tränga in ända fram till det ogästvänliga Kalklanden. Men riket blev kortlivat och splittrades snart av interna stridigheter. Det sägs att dess sista krigarkung vilar i en dimhöljad dal djupt inne i Nargur, och väntar på att återuppstå för att återta sina länder. Men sådant sägs å andra sidan alltid när det gäller fallna furstar och glömda kungariket.



ÄLDSTE DHAIN

Djupt inne i inre Akrogal sägs den vise och mäktige människohjälten Äldste Dhain härska över ett tusenårigt rike under uråldriga drakars heliga beskydd. Berättelserna om Dhain är många och inte sällan motsägelsefulla. Det händer med jämna mellanrum att någon prominent potentat runt Kopparhavet proklamerar Dhains återkomst och det leder ofta till att hänförra skaror lockas under fanorna, men när Dhain sedan inte dyker upp brukar det utmynna i uppgivenhet och till och med revolter. Så var fallet när ett brev, förmodat skrivet av Äldste Dhain figurerade vid Kruns hov i slutet av 500-talet, som talade om glömda riket och gömda skatter. Detta fick mängder av upptäcksresande att färdas mot Akrogals kärnländer, men från dessa hördes aldrig något mer.

Voag Aspede

Efter Jorpagnas kollaps följde en lång tid av konflikter i Laabne och Lasemos på Palamux som kulminerade med De grå eminensernas styre i Voag Aspede. Dessa världsfrånvända magiker sög all kraft ur omkringliggande trakter. Genom en heroisk insats av den lasemosiske hjälten Baskimer Brushane kunde de störtas innan hela världen förbleknade. Laabnes öde var dock redan beseglat och än idag breder en väldig grå asköken ut sig över slätterna.

Tredje yndariska kriget och Furgias mörkertid

Även Yndar drabbades av den tredje konfluxen, och dess huvudstad Krau-ki föll offer för gudarnas vedergällning. I det rådande kaoset ledde Yndariska krigsherrar sina kvarvarande styrkor västerut. Ett plötsligt och oväntat angrepp från Yndar svepte över Akrogal och tog ett försvagat Furgia med överraskning. Detta inledde tvåhundra år av förtryck. Till sist lyckades en akrogalisk erövrare och son till Mahakhanum, Mahakhan Uzut, fördriva yndariteterna. Hans ättlingar härskar än idag över Furgia. Över hela landet, till och med i huvudstaden Ilbutana, kan man fortfarande hitta ruinerna av yndariska trollkarlstorn.

De heliga svanarnas seglats

Melukha drabbades under erans sista år av en väldig katastrof, då den heliga ön Kymm börjat sjunka. Folket på ön hade trotsat gudarnas förbud genom att börja smida metallvapen på ön. De rådlösa melukhierna, som inte hade fartyg, sökte gudomlig hjälp och fick i heliga visioner veta att hjälp fanns att finna i norr. En expedition begav sig till de Trakoriska öarna och lyckades med böner, gåvor och löften om evig handel övertala klavykerna om att hjälpa dem evakuera Kymm med en gigantisk flotta. Sedan denna tid härstammar de mycket lönsamma handelsförbindelser som trakorierna sedermera övertagit från klavykerna.

UPPLYSNINGENS TID

0–440 e.O.

Odos uppenbarelse

Tideräkningen i Erebb Altör går tillbaka på den uppenbarelse en ung krukmakarson erhöjll på ön Caddo i västra Kopparhavet. Han påstod sig ha nått upplysning och började berätta om den lysande vägen till världssjälén. Solkulturer Kopparhavet runt inspirerades av hans lärör, som skapade ett nytt intresse för sanningssökande och dyrkan av solguden Utu. På Caddo grundades en rörelse som helt förkastade Altors gudar och förlitade sig fullständigt på Odos lära om Lysande vägen – vilket även blev namnet på den dalkiska kyrkan. Så viktig var Odo för Kopparhavets soldyrkare att hans uppenbarelse fått stå som år noll för regionens tideräkning – årtal räknas allmänt efter Odo (e.O.).

Klavykiska riket och de trakoriska öarna

Efter Jorpagnas fall frodades en bakåtblickande kultur i de gamla kolonierna i Treipo och Palamux. Dessa »klavyker« som låst porten mot både kejsare och köttbitare lade grunden för ett storslaget klavykiskt rike på Västerhavets öar.

Staden Fontra Cilor på Palamux blev rikets huvudstad, och därifrån utgick ytterligare koloniseringsvägar till de kringliggande öarna, men även tillbaka till fastlandet. Av särskild vikt är Staden O, som grundades av den heliga Kornella.

Efter flera misslyckade krig och under ökande tryck från uppstudsiga kolonister på grannön Paratorna förlorade Klavykiska riket till slut greppet om Palamux. I staden Frand fick dyrkandet av sannings- och himmelsguden Shamash en allt viktigare roll. Flera mäktiga sekter och ordnar bildades, och snart höjdes kravet på en religiös stat.

År 311 e.O. bildades präststaten Heliga kishatet utan större motstånd och bredde gradvis ut sig från sin kärna runt staden Frand.

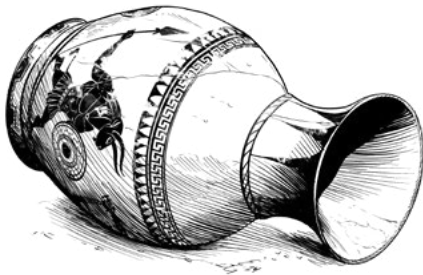
År 304 e.O. drog kolonister på ön Paratorna nytta av bittra strider mellan Klavykiska riket och invånarna på den nordliga ön Trinsmyra, och utropade självständighet i gudinnan Kastykes namn. Denna tills dess ganska obskyra gudom blev skyddsgudinna för det nya Trakoriska riket.

Den fjärde konfluxen

Den fjärde Konfluxen passerade i huvudsak obemärkt i Ereb Altor även om skriftlärdar och astrologer menar att Ereb Altors kalender sedan dess inte varit riktigt exakta. Flera dagar av himlasken och astrologiska fenomen kulminerade i dramatiska nedslag i Hynsolge, Efaro och annorstädes. Även den olycksbådande månen Rauhkra tycktes förändras på natthimlen.

Det sjunkna reseriket

Under den här tiden förenade sig de resar som bodde längs Klomulkustens leriga tidvattensmarker i en blomstrande högkultur som livnärde sig på rikt kustjordbruk och handel i tran, mammutbetar och utsökta väverier. Tyvärr höll inte den leriga kustmarken för det tunga bruket. Marken sjönk och släppte in väldiga vattenmassor som förvandlade de en gång blomstrande rikena till havsbotten. Det fåtal som överlevde spreds över västra Ereb, och folkspillror kan återfinnas högt upp i Aidne- och Nida-bergen, på betryggande höjd över havet.



KRUTETS TID

440-600 e.O.

De nya rikena

Efter Odos uppenbarelse spreds dyrkan av olika solgudar, och särskilt Utu gynnades med en ny våg av fromhet och sanningssökande. Det tidigare obetydliga kungariket Zorakin seglade upp som en ny stormakt, under drottning Benegaria.

Västra Kopparhavet upplevde ett sällsynt ögonblick av enighet när hjältar och riddare från havets alla hörn, ofta svurna till Altors solgudar som Utu, Shamash och Sholak, samlades för att besegra den fruktade Häxmästaren i Svarta Tornet i ett nytt soltåg – en tradition från det gamla Jorpagna som man återupplivat.

Zorakin utmanades till en början av furstendömena på Tolanhavön, men den väldiga draken Krakatus reste sig ur den vulkan där han vilat och spred sin förgörande eld över halvön och lämnade efter sig ruiner och olycka. Nattfolk från bergen plundrade det som fanns kvar. Krakatus försvann ner i vulkanen igen, men berget är fortfarande oroligt.

Krutet och Marjura

I Magilres huvudstad Munzga råkade alkemisten Inbar Röde av en slump upptäcka krutet och förslagna handelshus kunde fylla sina kistor med guld när Ereb Altors furstar kapprustade.

Den obetydliga ishavssön Marjura hade tidigare främst livnärt sig på export av svavel till mindre nogräknade vingårdar som ville härma smaken av äkta drakvin. I och med krutets upptäckt fick öns svavel en helt annan betydelse, och trakoriska härar var snabba med att kolonisera ön, och därmed skaffa sig ett tidigt försprång vad gäller krutvapen.

Freden i Nazaron

De unga gudarna fick allt fler anhängare, speciellt i de västra delarna av Ereb. Tidiga stormakter som Krun och Efaró påbörjade efter en nådatid ytterligare en tillbakagång, till stor del orsakad av det allt varmare klimatet i öster men även på grund av de båda rikenas utdragna krig mot varandra. Efter ett hundraårskrig om makten över Kopparhavets farleder slöts en fred i Nazaron. Freden lyckades inte lösa tvisten mellan Krun och Efaró om vem av dem som hade rätt till metropolen Krilloan. Staden delades i en frusen konflikt, vilket i praktiken gav den självstyre då varken Kruns epark eller Efarós pasha hade resurser att styra staden.

Solschismen

Ett gräl om processionsordningen mellan de religiösa dignitärerna hierofanten i Tibor och Shar Kishatin i Albarunzia uppstod vid det stora segertåget efter Svarta Tornets fall, och sedan dess har Shamash och Utu ansetts oförenliga. Osämjan har varit grunden till otaliga konflikter. Kishatet etablerade ett inflytande längs Västerhavskusten, särskilt i Kardien där de kunde använda den gamla klavykiska kolonin Torilia som bas. Dyrkan av Shamash blev allt mer populär i dessa regioner.

Stegosi förmörkelse

År 440 e.O. drabbades ön Stegos bland de trakoriska öarna av en väldig katastrof. Efter att ha brutit en ed till Heliga kishatet, och anslutit sig till en angripande Trinsmyrisk krigsflotta, drabbades stegoserna av gudarnas straff. Kishatets skyddsgud Shamash, som i egenskap av sanningsgud hade kort tålmod med edsbrytare, lät sin vrede drabba ön i form av ett permanent mörker som till dags dato skyler ön. Det går inte heller att färdas till ön över vatten eller genom luft, då de två elementen inte längre bär farkoster eller varelser.

Feliciska edsförbundet

Republiken Qarts kolonier växte sig allt starkare, och flera av dem slog sig fria. Kolonierna i Felicien, ledda av staden Sidon, gick i uppror mot moderstaden. Under Sidons fana skapades ett vidsträckt handelsförbund, dit fler och fler av kolonierna anslöt sig. Även den kluvna staden Krilloan på Samkarna knöt sig informellt till förbundet. Så småningom tog staden Tyros i Jorien över ledarskapet över förbundet, men de skickliga feliciska kaparkaptenerna utgjorde fortsatt ryggraden i dess kapabla flotta. Detta rubbade allvarligt maktbalansen runt Kopparhavet och när Edsförbundets moderflotta besegrade de krunska galärerna i Joriska sjön tycktes Kruns dominans vara bruten.

◆ ◆ ◆

NU!

ca 600–610 e.O.

Inget varar för evigt. I Kardien, på Aidnes nordvästra spets, avsätts kungahuset i en blodig kupp när de Shamashtrogna kolonisterna från Torilia får folkets stöd. Kungafamiljen och lojalister flyr till fristaden Faltrax. Riket Kardunien utropas och krigshjältinnan Maldixa utses till drottning och arvtagare till den klavykiska kejsarkronan.

Även i öster blossar upprorets eldar upp. I Hynsolge leder flera medlemsstäder ett uppror mot Edsförbundet för att skapa ett självständigt, joriskt rike. Edsförbundet inleder vad som borde blivit ett enkelt återerövringskrig, men det joriska arvet väger tungt och många härskare runt Kopparhavet drömmer om att återställa Jorpagnas forna glans och ära. Hynsolge finner sig plötsligt stå med flera mäktiga bundsförvanter som anser att Hynsolges

sak är deras. Samtidigt hemsöks Kopparhavets stränder av pirater och marodörer, medan nattfolk, lycksökare och rövare gör fastlandet osäkert.

Men det är inte bara härskare och generaler som har skäl till oro. Nu tycks själva naturen och verkligheten förvittra och förvrängas. Vidunder härjar i Nargurs skogar, onaturlig hetta föröder åkrar i Krun och Hynsolge, en gassande sol får Efaros röda öknar att självantända, en väldig dra-

ke cirklar över Grynnerbergen och plötsliga stormväder sänker skepp från Valltams stoder till Raas Narram. Det viskas om förbannelser, en upprorets och förgörelsens tid. Domedagskulter skjuter upp som svamp efter höstregn, och även de mest respektabla präster och hovorakel muttrar om tidens förfall och tyder med oro de allt mer skrämmande järtecknen.



EREB ALTORS LÄNDER

Du kanske tror att magillerska baroner är mer förlåtande än efariska pashor? Att paratornska trakiner väger tyngre än krilloanska shekel? Att ransardiska härjare är värre än De plockade i Andragossahavet? Nej, det är samma dynga var man än hamnar – guld och feta köpmän, hycklande präster och svekfulla härskare, överallt. Inte ens melukhierna, som tycks så godmodiga, bryr sig om dig eller mig. Vi är bara boskap. Eller slavar. Det betyder inte att mitt Krilloan är en bättre plats än dessa avkrokar.

Nej, skulle jag få välja hade jag nog bosatt mig på det karga Trinsmyra. Där vet folk att inte böja sig för överheten! Eller i någon av Ormsjöns metropoler! Där finns det nog plats för en ficktjuv till. Men vem försöker jag lura? Jag kommer alltid att återvända till Krilloan. Det är Altors navel. Var annars skulle man vara?

– Qiri, välberest tjuv

EREB ALTORS KONTINENTER

Ereb

Kontinenten Ereb utgör Kopparhavets nordkust och sträcker sig från Aidnehalvön och Zephors ränna i väst till Grynnerbergen och Golwyndabotten i öst. I öst är den även förbunden landvägen med grannkontinenterna Akrogal och Soluna, och de lärda tvistar om var den ene börjar och den andra slutar. Det centrala Ereb domineras av Nargurs väldiga skogar och vindarnas slätter. I norr gränsar Ereb mot kalla hav och väldiga isar. Dess västra stränder, den långa västerhavskusten, flankeras av de Trakoriska öarna.

Akrogal

Den väldiga kontinenten Akrogals västra kust, längs Masevabukten, räknas ofta som en del av Ereb Altor. Söder om Masevabukten gränsar kontinenten mot Ereb och ännu längre söderut genom Golwyndabotten mot Soluna. Vissa delar av Ereb, norr om Golywyndabotten, räknas ibland som en del av Akrogal och har fått smeknamnet Främre Akrogal.

Soluna

Soluna sträcker sig söderut från Golwyndabotten, i Kopparhavets sydöstra hörn. Den kännetecknas av heta öknar och ju längre söderut man beger sig desto mer överväldigande blir värmen. Norra Soluna brukar räknas som en del av Ereb Altor.

Samkarna

Kopparhavets sydvästra kust, som utgörs av norra Samkarna, sträcker sig från de steniga stränderna norr om Quart till Rostkusten, som omger den väldiga metropolen Krilloan. Samkarna avskiljs från Soluna av sundet Vägen bort. Längre söderut övergår Samkarnas ångande djungler så småningom i olidlig hetta och brinnande sandhav, men dessa trakter räknas inte till Ereb Altor.

VÄSTRA EREB

Erebosiska arkipelagen

I västra Kopparhavet sträcker sig ett pärlband av öar döpta efter den sjunkna vulkanen Erebos. Här ligger rika handelsstäder, rikt utsmyckade tempelstäder, små furstendömen och otaliga gömställen för pirater och vrakplundrare. Dyrkan av solgudar som Utu och Shamash är utspridd i arkipelagen och den dalkiska missionerande mysteriekulten Lysande vägen har också lämnat tydliga spår.

Från staden Nares på ön Daccilo styr fem handelshus mycket av arkipelagens ekonomiska och politiska liv. Deras främsta verktyg är den mäktiga Tribunalen, en inflytelserik och välrustad handelsdomstol med makt att genomdriva sina beslut, med våld om så krävs. Men bortom dess domvärjo har andra mäktiga riken och regenter starka intressen. Det är inte ovanligt att en ö kan kontrolleras av en zorakisk baron, medan grannön styrs av en krunsk satrap eller jorisk ståthållare. I vissa fall kan öar dessutom vara uppdelade mellan olika potentater.

I norra Arkipelagen, strax utanför den zorakiska halvön Indar, finner man den långsträckt vulkaniska ön Caddo som är hem åt ett särpräglat folkslag, dalkerna, och deras folkstyre. Ön är känd som den soldyrkande profeten och helgonet Odos



hemö. Odos religiösa uppenbarelse och upplysning ses som en stor händelse för alla Kopparhavets soldyrkare och utgör år noll i den gängse tideräkningen. På ön frodas även den kult han grundade, den visdomssökande Lysande vägen.



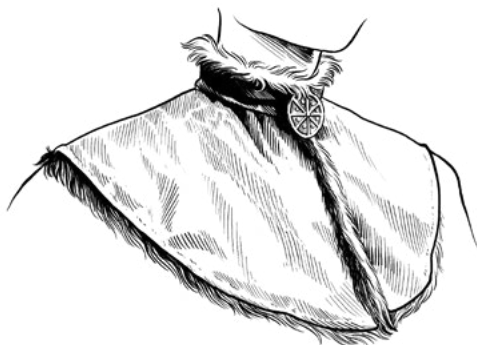
STORTRIBUN LUKIA TORRENTAKIS

Den örnögda Fru Lukia av det ärevördiga handelshuset Torrentakis respekteras långt bortom Nares tränga gator för den stränga rättvisa hon utmäter över handelstvister i västra Kopparhavet. Även om hennes handelshus, Torrentakis, inte är det största av de fem stora familjer som dominerar ön Daccilo och Tribunalen så har hennes kunnande, känsla för detaljer och bitande vältalighet vunnit henne en upphöjd ställning. Det sägs att den zorakiske stormannen hertig Artagon, bländad av hennes intellekt, en gång friade med en väldig guldstaty av viktmåttens gudinna Nanshe. Fru Lukia ska ha ställt upp en väldig måttskål på Handelstorget, och då statyn befunnits väga två uns mindre än den angivna halten guld, tvärt vänt på klacken och visat hertigen ryggen utan ett ord. Det påstås att den försmådde stormannen alltjämt ruvar på sin hämnd.



Aidne

Aidnehalvön delas av två mäktiga riken – Zorakin och Kardunien – som befinner sig i öppen konflikt. Zorakin är det rikare av de två, och är känd för sina ståtliga riddarhävar och pråliga soltempel till guden Utus ära. Kardunien har nyligen genomgått ett inbördeskrig, där den kärva Tiggardrottningen gick vinnande ur striden. Den avsatte kung Achant av Kardien flydde till hamnstaden Faltrax med sitt hov och lojala anhängare där de förbereder sig för att slå tillbaka. Det nya styret i Kardunien hedrar arvet från Klavykiska imperiet samt sanningsguden



Shamash och dess dogmatiska lära. En kristallokrat från Albarunzia har installerats i Torillia.

Bland Aidnebergen i halvöns mitt ligger det fruktade Svarta Tornet, och dess norra kust präglas av vilda skogar samt det mystiska alvriket Goiana. Öster om Goiana finner man den karga Klomulkusten där barbarer och fattiga stammar kämpar om de knappa tillgångarna. Västerhavets makter har sedan länge härjat Klomulkusten på jakt efter slavar och de dyrbara klomulerna, en slags jättesköldpaddor som är eftertraktade som farkoster på många håll i Ereb Altor.



KUNG BALIAN VII AV ZORAKIN,

Få härskare i Ereb Altor omges av samma prakt och ståt som Den upplyste kung Balian VII av Zorakin. Han ser sig som Utus benådade monark och omger sig med guld och solsymboler. Han reser Zorakin runt i en väldig parad av rit och karneval. Även om han är herre över länet Zoracs gåva är hans grepp om makten lösare än det kan tyckas. Många furstar och hertigar i och runt Zorakin hoppas kunna slita tronen, eller en del av riket, ur huset Zoracs grepp. Solhovets banketter och sirliga fraser är blott en fasad för dödliga intriger. Bland Pendons fattiga befolkning jäser osämjan. Kung Balian tar allt oftare nytta av desperata äventyrare för att göra grovgöret bakom kulliserna, bland Zorakins furstehus eller Pendons gränder.





Tolan

I norra delen av den tolanska halvön ligger kungariket Berendien, där De unga gudarna dyrkas och där många ärevärdiga riddarordnar har sin hemvist. Den sittande konungen Frekvand V är svag och traditionsbunden, varför rikets adelsmän stärkt sin makt och roffat åt sig vad de kunnat av grannar och landsbygdsbefolkning. Även besökande handelsfartyg kan beslagtas av den lokala länsherren, varför många av Berendians hamnar undviks. Detta har i sin tur lett till att riket hamnat något utanför den lukrativa Kopparhavstraden. Berendien är även känt för den stora vulkanen Krakatus kittel där en drake med samma namn huserar. På den brända jorden längs bergets sluttningar odlas svavelofotande druvor som utgör bas för det omåttligt populära drakvinet. Söder om Berendien, på andra sidan Koalintviken, ligger det fruktade

Felicien, vars kaparkaptener utgör ryggraden i Feliciska edsförbundets mäktiga flotta. Edsförbundet omfattar även flera stadsstater på Tolan och i Jorien, och har den joriska staden Tyros som sin informella huvudstad. Feliciska kapare gör farvattnen runt Tolan osäkra för de som inte för Edsförbundets handelsflagg.

Jorien

Mellan Tolan och Främre Akrogals vida slätter ligger ett myller av stadsstater, furstendömen och provinser som kan räkna sin härkomst tillbaka till det gamla kejsardömet Jorpagna. Det var härifrån som kejsarens tappra riddare kom när de lade under sig stora delar av Erebt Altor, och det är detta arv jorierna idag stolt hyllar. De hemsökta ruinerna av Jorpagnas uråldriga huvudstad Grivela ligger på Halkyonflodens västra bank och är en mytomspunnen plats för Kopparhavets alla äventyrare och gravplundrare, men få vet vad de talar om då nästan ingen överlevt ett besök i de vandödas stad. Många joriska och feliciska städer i regionen har anslutit sig till Edsförbundet. Provinzen Hynsolge befinner sig dock just nu i fullt uppror och konflikten verkar sprida sig även till grannlandet Krun.



STORMÄSTARE DEREKON

Edsförbundet har ingen formell härskare, men stormästaren för den heliga Lejonorden är dess informella ledare, i egenskap av förste talare i Högsta rådet. Han väljs vart femte år för att sitta på Lejontronen i det stora Melkartemplet i Tyrus. Stormästaren styr talesordningen i Edsförbundets högsta råd och bilägger tvister mellan förbundets olika gillesmästare, furstar och amiraler. Den nuvarande stormästaren, Derekon da Foro, har nått maktens tinnar efter en lysande karriär som handelsjurist och mästare på Tyrisk rätt. Han har givit det feliciska kaparkriget laglig dräkt och är känd för att vara frikostig med kaparbrev åt vågade äventyrare och pirater. Han kräver dock alltid något i gengäld.

NORRA EREB

Ransards heliga jord

Ransard är ett kargt rike i regionen Kard, vid Erebs nordvästra hörn. Riket befolkas av två grupper, de krigiska ranerna och de arbetsföra sarderna. Ransard styrs av en envåldshärskare – vortigern Argald. Ranerna delas upp i fyra klaner som skall ha skapats av Ransards heliga jordgudinnan Subarda och som ständigt tävlar med varandra om makt och ära. Ransarderna sätter likhetstecken mellan gudinnan Subarda och riket Ransard, och de är därför villiga att strida och dö för jord och åker. En expansiv historia har givit ransarderna ett blodfläkat rykte, som inte hjälps av de många blodsfejder och klankrig som plågar riket. Deras krigare är fruktade, i synnerhet



de skickliga griptryttarna, ett krigarkast som följer ett intrikat hederkodex. Ransarderna är arvfjender till Trakoriska riket på grund av en tvist om den för ransarderna heliga ön Saphyna. Själva ser sig ransarderna som civilisationens sista utpost och försvarare mot nattfolk, narguriska barbarer och vilda stäppfolk.

◆ ◆ ◆



VORTIGERN AV RANSARD

Ransards rådande vortiger är Argald av Omrik, en ung och kraftfull härskare som är snar till vrede. Han är stolt över att stamma från den ursprunglige vortigern Ran, som skall ha fått gudinnans Subardas gunst i forntiden och grundat riket. Han ser sig som Rans like och planerar att överträffa denne genom blodiga erövringståg, i synnerhet mot arvfjenden Trakorien. Men även han måste lyssna på Subardas heliga spåmannakast, Rådarna, och han väntar otåligt på gudinnans goda omen.

◆ ◆ ◆

Jordu Ashur

Vid Nordhavet ligger en otillgänglig och vidsträckt kust befolkad av ett hårdfört kustfolk – jordukarlar och jordukullor – vars stora fiskeflottor trotsar havets stormar. De röda seglen på deras klinkbyggsda snipor och snäckor injagar skräck då fiskefärder ofta kombineras med strandhugg och plundring. Kusten bevakas av väldiga, befästa fyrar som sägs ha byggts av forntida resar. Befolkningen är indelad i jarldömen som oftast lyder under såväl en jarl som ett råd av präster, som vet att tolka havs- och stormgudarnas tecken. Var den egentliga makten ligger skiftar, och då och då utmynnar kampen i blodiga fejder som kan pågå i årtionden. I bergen och på stäpperna bortom lever Jordu Ashurs orchklaner och alviska renherdar. Livet längs de klippiga

kusterna och djupa fjordarna kretsar helt kring den feta kejsarsillen. Nu går den på igen, och många spår att blodiga sillkrig kommer att bryta ut om den rika fångsten.

Den enda större bosättningen, Jordu Bryggö, är fristad och mötesplats för jarlar och hövdingar. Det sägs att den en gång grundades av ett småväxt släkte som fortfarande gömmer sig i klippskrevorna.

Ishavets öar

Norra Altor är täckt av is och plågas av svåra snöstormar oavsett årstid. Längst upp i norr tar den kolossala glaciären Kmorda vid. Här lever endast snöbestar, jättar och isbarbarer, och det sägs att själva glaciären är besjälad. Än längre norrut ligger iselementarernas rike. Inget annat än rena is- och köldvarelser överlever klimatet. De stora landmassorna Orghin och Sanithsid gränsar mot de nordliga isvidderna. Det av myter omgärdade Sanithsid bebos av isdyrkare som står i ett heligt förbund med de nordliga glaciärernas elementarkrafter. Sedan länge råder ett tabu runt att besöka Sanithsid, och isbarbarerna på Orghin låtsas som att området inte finns. Vid dess södra kust ligger en ö där detta tabu inte gäller. Ön kallas An-Orghin, och betyder »det Orghin som inte är Orghin«. Här har det växt upp en livlig handelsplats där sörlänningar och annat farsegels folk tillåts handla med blåhudingar och isbarbarer.



Marjura och svaveltraden

På fjärran Marjura, som till stor del ligger under Kmordaglaciären, finner man stora mängder svavel. Magilre och Trakorien har tävlat om vem som kan kontrollera de viktiga svavelträskan, och sedan några år tillbaka är det Trakorien som förfogar över dem. Svavel har alltid varit eftertraktat på Altor, men det var först när dess explosiva egenskaper upptäcktes som priset sköt i höjden. Trakorierna har nu närmast monopol på handeln, och träskan vaktas av välbetalda legostyrkor. Mindre drabningar är vanliga då många furstar och regenter vill ha sin svavelkälla och slipa paratorniernas tariffer. Av samma orsaker är det vanligt med sanktionerat sjöröveri, varför svavelkonvojer söderut skyddas av fullt bestyckade galeoner.

DE TRAKORISKA ÖARNA

Tricilve och Paratorna

Metropolen Tricilve, på ön Paratornas västkust, är en knutpunkt för nästan all handel runt Västerhavet. Tricilve är kejsardömet Trakorians huvudstad och hela ön skyddas av en viktig flottbas i staden Melse på sydkusten. Tricilve har sedan länge växt bortom öns förmåga att föda dess befolkning och förlitar sig därför på regelbunden import av spannmål, främst från den överbördiga grannön Saphyna, som står under trakorisk kontroll. Trakoriska riket gör även sitt yttersta för att dominera ögruppens övriga öar; Palamux och Trinsmyra. Rikets kärna är dock Paratorna och den är uppdelad i flera hertigdömen. I norra delen av ön ligger det droghärjade Ilibaurien. Bland öns skogar gömmer sig det fläckiga urfolket skeckerna som är jagade och föraktade av Paratornas invånare.



♦ ♦ ♦

IALSOP DA KAMESTI

Hertig Ialsop da Kamesti, hertig av Kamest och ordensmästare av Nya Sfären, är en driven maktspelare som har skapat sin rikedom och sitt inflytande själv. Från knapadel till en av Trakoriska rikets främsta aktörer – många talar om honom i samma andetag som rikets kejsare. Hertigen har storslagna ambitioner om förbund och fri handel runt Västerhavet, i gudinnan Kastykes namn, och har samlat likasinnade i orden Nya sfären.

♦ ♦ ♦

Palamux

Palamux är en av de största öarna i Västerhavet. Palamux hyser flera mindre stater och den gamla klavykiska huvudstaden Fontra Cilor. Öns viktigaste makt, utöver Trakoriska riket, är Heliga kishatet

vars dogmatiska Shamash-lära utgår ifrån huvudstaden Albarunzia på den moskoriska slätten. Kishatet styrs av översteprästen Shar Kishati, som till sin hjälp har ett råd bestående av tolv präster – kristalokraterna. Tack vare öns läge bara några dagars seglats från Erebus har Shar Kishatin kunnat etablera inflytande i västra Kopparhavet.

♦ ♦ ♦



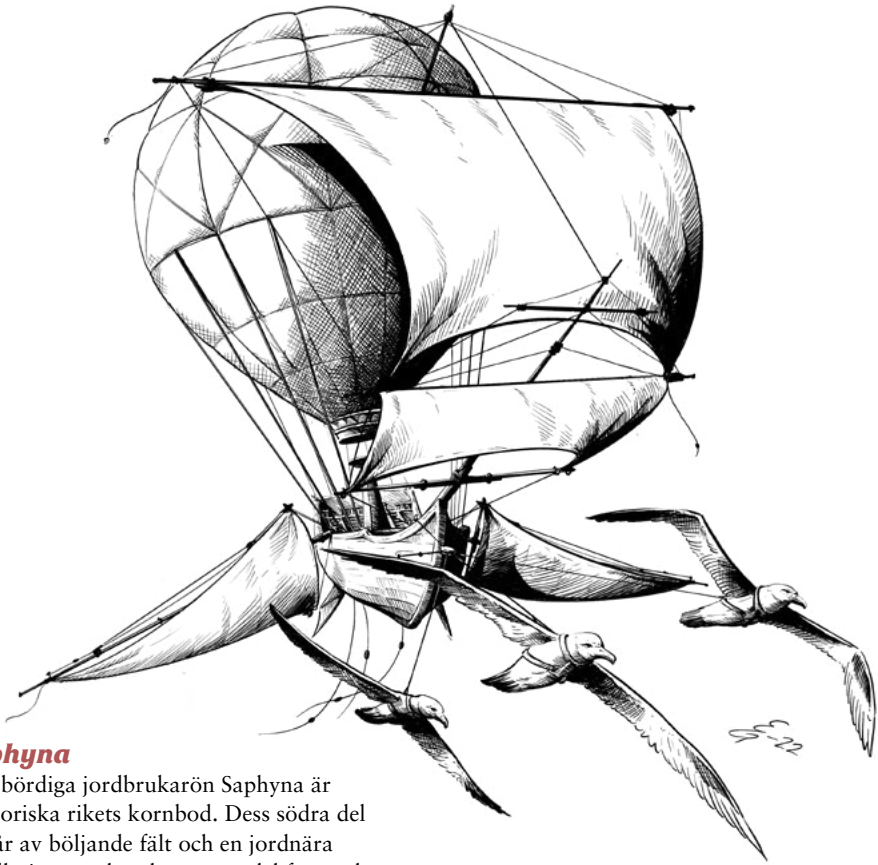
SHAR KISHATI AV HELIGA KISHATET

Manzonla, Shar Kishati och högste ledare av Heliga kishatet, är en ambitiös maktspelare som anser sig vara utvald av Shamash och de gamla gudarna som håller ett noga öga på Altors öde. Han leder en organisation som är mycket aktiv, inte bara på Palamux och bland de trakoriska öarna, utan även längs Västerhavets kuster, på Aidne och i Erebusiska arkipelagen. Manzonla har skickat missionärer och legater till alla dessa områden, och står i nära kontakt med många av västra Erebus Altors makthavare. Det sägs att han förbereder sig för katastrofala händelser i den nära framtiden.

♦ ♦ ♦

Trinsmyra

Den nordligaste av de fyra trakoriska öarna är en karg och höglänt plats. För ungefär 100 år sedan koloniserades ön av Trakorien, men delar av den är alltså självständiga. Den norra halvan av Trinsmyra befolkas av envetna motståndskämpar som slår tillbaka från bergen, men kampen är ojämn. Tack vare stöd från ransardiska legoförband och Magilres statskassa utgör frihetskämparna ändå ett irritationsmoment för kejsaren i Tricilve. Den största staden är Vumbra där gudinnan Inashtars eldar ständigt brinner, ackompanjerade av oanständig sång och dans.



Saphyna

Den bördiga jordbrukarön Saphyna är Trakoriska rikets kornbod. Dess södra del består av böljande fält och en jordnära befolkning, medan dess norra del främst bebos av paratornier. Dock har även Ransard anspråk på ön, som är helig för dem, och tvisten om Saphyna ligger bakom en bitter rivalitet mellan de två rikena. Av denna anledning återfinns det alltid trakoriska förband på ön, redo att slå till mot eventuella inkräktare.

Mereld

Flyktingar från Melukha koloniserade för länge sedan Mereld och förde med sig sin hemöns tro och konst. Ön Mereld har utvecklats till en magokrati där naturnära trollkonstnärer försvarar en i övrigt värlös befolkning i Västerhavets mitt. Skolmagikerna på Mereld är särskilt intresserade av att förstå skapelsens beskaffning och element. Här dyrkar man även ljusguden Tigwalvan, vars präster i Kafrilerorden återfinns runt hela Kopparhavet. De erbjuder vård och husrum för behövande och är

ständigt föremål för hån från sina trakoriska grannar. Den skapelsevärnande sekten Abzulvan är stark på ön.

Flottbasen på Bzegusta

Utanför Magilres kust ligger ögruppen Bzegusta som formellt tillhör Magilre. Öarna ockuperades först av klavykerna och togs därefter över av Trakoriska riket. För trakorierna är öarna av stor vikt, både strategiskt och ekonomiskt. Traden till Kopparhavet och Gryppas vik går alltid via Bzegusta, genom Rivas sund. De trakoriska intressena skyddas av kondottiären Kyrion di Qaddio och hans legoflotta. På sistone har magilerska kapare och ransardiska flottor attackerat och sänkt flera paratorniska handelskaraveller och många menar att ett nytt krig mellan Västerhavets stormakter är att vänta inte minst med tanke på det spända läget på Marjura och Saphyna.

VÄSTERHAVSKUSTEN

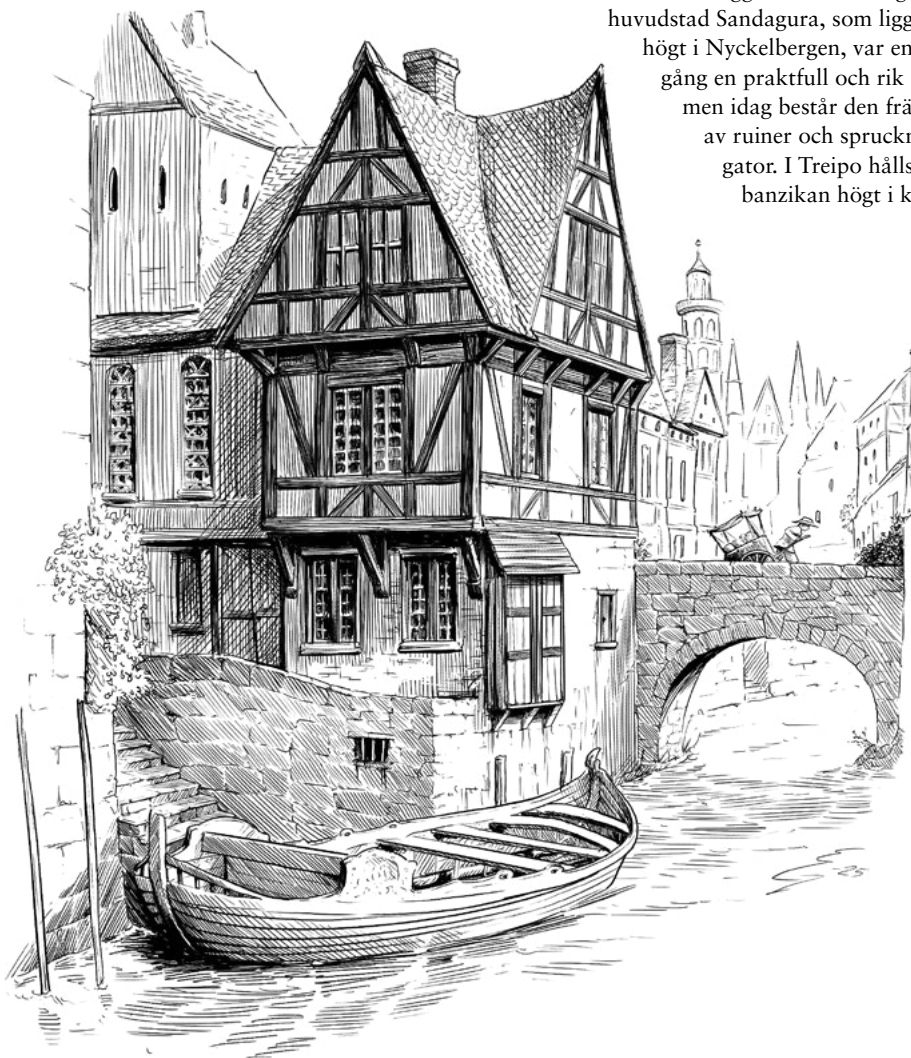
Kalklanden

Mellan Nidabergen i söder och Treipo i norr ligger en väldig ödeslätt av kalk. Den närmast kritvita öknen bryts endast av väldiga kalkstoder som tornar högt över de fossila lämningarna av uråldriga monster som ligger strödda över den karga marken. Fåraherdar, nomader och adelsätter i evig exil är landets enda invånare tillsammans med spridda stammar av hungrande orcher

och ännu hungrigare monster. Kalklanden var en gång en rik och levande plats, men är idag en skugga av sitt forna jag. Fortfarande exporteras riktiga mängder kalk till omvärlden och förädlas till bastant khaliksten, ett synnerligen hållfast byggnadsmaterial, och många av områdets borgar och fort stoltserar med vita ointagliga murar.

Treipo

Landet Treipo mellan den djupa bukten Rahm Nakra och Kalklanden är den klavykiska kulturens vagg. Dess uråldriga huvudstad Sandagura, som ligger högt i Nyckelbergen, var en gång en praktfull och rik stad men idag består den främst av ruiner och spruckna gator. I Treipo hålls bankzikan högt i kurs.



Även om Klavykiska riket sedan länge har gått under, och Treipo är en spillra av sitt forna jag, så yvs man över sin historia och berättar ofta och gärna om svunna storhetstider.

Magilre

Vid Gryppas vik ligger den forna stormakten Magilre, som tävlar om inflytande med det krigiska Ransard och det opportunistiska Trakorien. I söder åtskiljs det från Kardunien, Zorakin och Berendien av höga bergskedjor. Dess huvudstad, Munzga, var en gång en viktig metropol men präglas nu av fattigdom, missnöje och en vemodig längtan till svunna tider. Samtidigt försöker drottning Amara III, allt mer influerad av tänkaren Hoban af Tobbs läror, införa dennes idéer om en suverän monark som skyddar sina förmodat tacksamma undersåtar från varandra genom tydliga dekret och en stark militärmakt. Den växande kanalstaden Moril Dilaz är en samlingsplats för regionens skrän och handelshus. Under sin storhetstid höll Magilre kolonier i såväl Västerhavet som Kopparhavet och ända bort till Masevabukten. Det var också det enda riket av vikt i området som aldrig erövrades av Det klavykiska imperiet. Nu har kolonierna förlorats, rikets silvergruvor sinat eller erövrats av vättar, och den gamla självsäkra riddaradeln har att välja mellan fattigdom eller hederslös handel.

Korald och Ljusna

Ransard och Magilre skiljs av den djupa Rahm Nakra-viken vars norra kust – Korald – befolkas av allsköns urfolk, stammar, furstar och rövare. Bland annat finner man här Autokraten av Solis väldrillade riddartrupper som erbjuder sina grannar »beskydd« mot både fiender och sina egna härjningar. Denna härjare är det främsta hindret för Ransards försök att kontrollera halvöns ostyriga sydkust. Vid det krokiga Osgnosbergets sluttningar huserar en sekt

av militanta asketer, som hjälper sina offer till upplysning genom att befria dem från alla världsliga ägodelar. Rikedomarna de på det viset anhopar lämnas framför fötterna på Grottoraklet, en titel som innehas av asketernas överstepräst. Området är en osäker trakt och att den dessutom är rik på monster och vilda bestar gör inte saken bättre. Vittrande ruiner och övervuxna stenvägar vittnar om att denna trakt en gång var en viktig färdled i det Klavykiska riket. Vikens södra strand – Ljusna – är däremot en fattig men fredlig landsända, vars gästvänliga fiskarbefolkning gärna ger skydd åt resande.

Staden O

Staden O är en laglös handelsplats och hamnstad belägen där den vita floden Ommardau bryter ut i den grumliga bukten Mjölkvattnet efter ett långt lopp ur Kalklanden. Staden styrs helt utan fasta lagar av ett antal mäktiga furste- och förbrytarätter enligt den uråldriga principen »makt gör lag«. Staden O skiljs från inlandsriket Treipo av det väldiga träsket Ommarken där träskfolk och märkliga odjur delar på de knappa resurserna. Staden grundades av klayvkerna för femhundra år sedan e.O. och döptes efter det låte härföraren Kornella utstötte när hon först såg urbefolkningens oblyga klädsel.

Klomulkusten

Den flacka Klomulkusten befolkas av hårdföra räkfiskare och strandseglare. Kusten är uppdelad i självständiga byar och småstäder, och tvister görs upp genom råder och ättefejder. Västerhavets väldiga jättesköldpaddor, kallade klomuler, tämjs och används vid fiske och plundring. Unga klomuler säljs för hutlösa priser till erebosiska och trakoriska handelsmän. Inåt land skiljs Klomulkusten från Kalklanden av den djupa Hornskogen och de höga Vorgaberger varvid alvskogen Goiana tar vid.

NARGUR

Nargurskogen

Nargur är en väldig skog som bebos av barbarstammar, nattfolk och håriga vildbestar. I skogens djup frodas drakormar, jättar och sabeltigrar. Dessutom finns små enklaver av alvbosättningar bestående av vildsinta krigare och jägare med fästen i förstenade jätteekar.

Barbarhövdingen Odar har enat vildmarkens klaner och byggt en huvudstad – Mastika Agga – i norra Nargur. Med klanerna bakom sig har han kunnat driva bort rivaliserande orchstammar från regionen. Detta har skapat en dominoeffekt genom Nargur, och orcher väller nu ned mot Kopparhavsregionen.



Nargurs norra skogar och gränsmarker är fulla av mosstäckta ruiner, glömda dalar och rester från sedan länge glömda slag. Skogen och tiden har svept undan vad som fanns kvar av forntida riken, men hårdföra äventyrare beger sig fortfarande norrut från Mastika Agga för att skaffa guld och ära.



ORCHKUNGEN ULURAK

Nattfolkstammar har börjat röra sig söderut på flykt undan rivaler i Nargur och ned i Nidabergen och mot Tolanhavön. Orchkungen Ulurak och hans härjare har etablerat ett rike i Berendiens utmarker, i Nidabergen ovanför Landori. Detta har lett till ständiga strider mot alver och människor. Längs floden Halkyons sumpiga stränder, uppströms från Grivela, är orchkungen i färd med att bygga en väldig flotta av svarttjärad galärer i nargurisk furu. Ulurak har högtflygande ambitioner och är den första orchhärskaren på flera generationer som byggt en bentron; en väldig kulle av benknotor och rester av värdiga motståndare. En sådan bentron är ett tecken på makt och överhöghet bland nargurs orchstammar.



Mefamir

Mefamir är en enorm sötvattenssjö i Erebs inre. Den präglas av ett kraftigt och oregelbundet tidvatten som är känt som »Enkis andetag«. Damm från Kalklanden och säsongsbundna monsunregn bildar ett tätt dis som sveper över sjön. När Enkis andetag sammanfaller med monsunen svämmar Mefamir över sin brädd och skapar en passage till Leipterfloden som rinner hela vägen ner i sjölandet Trasimo och ut i Kopparhavet. Konvojer letar sig då upp och skapar en marknad för djärva handlare och plundrande flodpirater. Feliciska edsförbundet

gör stora vinster på handeln med Mefamir men har en tuff konkurrent i ett handelssällskap från Munzga. Mefamirs sjö är också hemvist för ankor som i små kustsamhällen odlar vattenråg och skördar tång från sjödjupet.

Vindarnas slätter

Norr om Mefamirs sjö ligger vidsträckt grässtäpper och kala björkskogar där spridda nomadstammar och jägarfolk lever ett hårt liv. Här strövar jättar, mammutar och pälsåriga noshörningar. Mäktiga vindandar leker i det höga gräset. Vanliga dödliga folk för en hård och ojämn kamp mot slätternas titaner. På många håll växer sig gräset högt över axelhöjd och sägs kunna gömma en stegrande mammut när det är som högst. I gräset jagar även flockar av blodtörstiga rovtranan, och här och var tornar enorma insektoïdstackar upp sig, bebodda av hungriga jättemyror som sägs härstamma från forntidens köttbitare – de som svärmade över Erebs Altor under den tredje konfluxen. Att ensam irra sig in i dessa grässkogar innebär säker död, och nomadstammarna reser främst i stora karavaner av rangliga vagnar vars kreneleerade torn är bestyckade med kastvapen och kanoner. Karavanerna bevakas också av bössbeväpnade skyttar på snabba stridsbjortar – de enda riddjur som kan utmanövrera en rovtrana.

I stäpplandets södra utkanter finns ett bördigare område, vars gröna ängar kallas De viskande gräsen. Här lever stammar av narguriska nomader och kentaureer tillsammans. Den narguriska pansarhästen har även den sitt hem här, och flera narguriska hästfolk tävlar om att tämja denna storväxta stridshäst. Detta gäller i synnerhet de fruktade Bevingade ryttarna vid gränsen mot Ransard, som sägs kunna besegra en griptrytare i envig.



Norr om slätterna ligger svarta skifferstränder, och den väldiga högplatå som kallas Himlastädet. Här har den kalla nordvinden sitt hem. Platån skiljer de östra slätterna från ödemarkerna i öster. Allra längst i norr ryktas en svart fästning resa sig på en ensam basaltstod. De stormriddare som vaktar denna heliga plats är svurna åt Marduk. Här har barbarstammar levt av mammut, hornbjörn och stora flockar myskbuffel sedan urminnes tider. Tillgång till päls, skinn, horn och alkemiska preparat har skapat en begränsad men lukrativ handel med Kopparhavets länder. Krunskt järn, i synnerhet, föder det kringresande varghovet runt kejsar Braorg Raggkäft, kanske Erebs Altors mäktigaste vargman.

ÖSTRA EREB

Gryggerbergen

De mäktiga Gryggerbergen dominerar det östra Ereb. I denna monumentala bergskedja återfinns dvärgars och vättars befästa grottriken, samt den dolda alvstaden Illmyr. Bergen är hemsökta av drakar, bergskimeror och mängder av andra faror. Med Erebs i särklass högsta berg och rikaste mineralfyndigheter har det spelat en avgörande roll genom historien, och riket som Krun och Furgia har vuxit upp i dess skydd och skugga.



ZARKHATAN DZHAM DUBBELYXA

Zarkhatan Dzham Dubbelyxa, Furstfödd av Jordmätarnas kast och kung av Zar Khur föddes i Geodesikon, den stora sfärsalen i Zar Khurs inre där dvärggrottans högsta kast ägnar sig åt rena geometematiska spekulationer. Trots sitt lärda ursprung har han visat sig vara en handlingskraftig och stridbar ledare, vars rättframma yttre döljer en maktspeleares subtila intellekt. Det sägs att mer än en av hans rivaler har murats in i hans stora projekt – den väldiga Västmuren, det stora skyddet mot Ygramorkvättarnas bräschtunnlar.



Keregal

Norr om Gryggerbergen, långt åt öster, ligger Keregal. Denna region består av höga berg, mellan vilka stenöknar och stäpper erbjuder hem åt beridna nomader och krigarfolk. Livet i dalarna är kargt och nomaderna tvingas ofta kämpa mot orchstammar och narguriska barbarer. Området är ofruktbart och vädret är hårt. Särskilt fruktad är den dödliga Teklaöknen, där sandstormar och väldiga dammlejon härjar.



De södra bergssluttningarna är kända för vilda grotttroll som kräver befolkningen på tribut i form av kött och jäst stomjolk.

Krun

Kejsardömet Krun styrs av den folkvalda kejsarinnan Sephide från metropolen Rabul. Landet är ett av Ereb Altors äldsta, med en stolt historia. Kruns makt har dock falnat med åren, trots att det införlivat många mindre grannar. I söder finns den en gång livgivande Golwyndasjön – ett forntida sötvattenshav som försvunnit genom årtusenden av torka och sinande vattenflöden. Nu är sjön en uttorkad öken, och väldiga sandstormar sveper in över Kruns solsteka länder.

Lhasu

Lhasu är ett slutet land som styrs med järnhand av den skoningslöse härskarmagikern Vicotnik. En väldig mur omgärdar det kala landet vid Masevabuktens kust. Värnet byggdes av en forntida storkung under den tid då Lhasu var en furgisk koloni, till skydd mot troll och yndariska magikerhärar. Landets inre härjas av mystiska oväder

och hemsökelse. Lhasus fåtaliga exportvaror går i huvudsak till Navigatörernas gille i Krilloan. De mest eftertraktade av dessa är det leviterande träslag som kommer från det förbjudna Niderlandet i Lhasus hjärta och vältränade flygödlor från Grynnerbergens tinnar. Genom sina nitiska präster och agenter, skolade i magins mörkaste konster, har Vicotnik kontroll över det mesta som sker i hans muromgärdade rike.

Furgia

Furgia är ett anrikt land som har sett dynastier komma och gå. Det nuvarande kungahuset är dess artonde. Furgias gamla adelsätter har högt anseende, och i många fall lika goda stamtavlor som kungahuset i andra länder. Ädlingar runt om Ereb Altor tävlar i att kunna bevisa sina furgiska anor. Mäktiga kungliga guvernörer – satraper –



styr över sina vidsträckta förläningar, kallade satrapier, från otillgängliga bergsfort. Huvudstaden Ilbutana är säte för flera stora kungliga akademier, där blomman av Furgias unga ädlingar skolas av Akrogals och Kopparhavets främsta lärare, tänkare och talare. Furgiska ynglingar växer inte upp hos sin familj utan på prestigetunga internatakademier. Deras förebild är den legendariske riddaren och hjälten Valltam, vars legender tjänar som inspiration för riddare och äventyrare runt hela Kopparhavet. Furgias riddarideal, skönhetsideal och episka lyrik bildar måttstock för väpnare och riddare Kopparhavet runt.

Den nuvarande pojkkungen, Kyarxes X, har ännu inte avslutat sin träning, och många fruktar en upprepning av det blodiga kamratkriget – när framstående adelsfamiljer kämpar om platser för att dela konungens skolgång i den kungliga kandidatskolan.

Dammvidderna

Bortom Krun tar de väldiga Dammvidderna vid. En gång i tiden var regionen bördig och bevattnades av den väldiga Golwyndasjön och ett intrikat nätverk av kanaler. Allt eftersom vattnet sjönk vittrade och grusades marken och revs upp av enorma dammstormar. Jordbrukarna höll länge ut tack vare de sinnrika akvedukter som byggts för att föra Grynnerbergens källvatten till Akrogals slätter. Men torkan fortsatte och av de bofasta finns nu bara isolerade daggbönder kvar.

Resterna av Golwyndas forna högkulturer ligger spridda under dammlagren, och trakten hemsöks både av gengångare, lamassur och väldiga ursuggor – insektsmonster som livnär sig på resterna av fallna civilisationer.

Enstaka jägare och nomader strövar ännu över det ödelagda landskapet, och stora vargfolksgrupper har gjort de tomma vidderna till sitt hem. I övrigt är trakten nästan öde och genomkorsas endast av en och annan sporadiskt använd karavanled,

som Papirleden från Kamsun. Äventyrare söker bland ruinerna efter hemligheter, skatter och andra rester av Golwyndakulturerna. Den enda bosättningen av vikt är staden Kahambra, en gång Golwyndasjöns viktigaste handelsstad men idag en ruinstad befolkad av smugglare, krämare, legosoldater och äventyrare.



AKROGAL

Kalmurri

Vid Masevabuktens avlägsna östkust finner man det måndyrkande Kalmurri som ligger i ständig fejd med Furgia och vars baroner gör strandhugg längs Erebs östra kuster på jakt efter slavar och rika byten. Men det sker även fredligare utbyten och kalmurrisk rökelse står i hög kurs i Erebs många tempel. Kalmurris härskare sägs vara mångudinnans son, vilket bevisas av att ena ögat är vitt. Så har det varit i århundraden.

De fria khanaten

Sydost om Masevabukten domineras de gröna slätterna av akkariska nomader på hästrygg, ridslända och pansartapir. Självständiga khanat och furstestater tävlar om att kräva tribut av de förbipasserande papirkaravanerna från befästa kullar och klippor. Många drömmer sig tillbaka till den forna storhetstid då khanernas khan, Mahakhanum, härskade över landet från havet till bergens rand. Hennes mumifierade lik härskar formellt sett fortfarande över regionens metropol, karavanstaden Kara koth. Nekrurgernas orden ansvarar för stadens faktiska styre, legitimerat av att de följer det långsamma förmultnandet av hennes livlösa kropp och tolkar varje förändring som ett furstligt dekret. I realiteten är nekrurgernas översmörjare stadens regent.

Men Mahakhanums makt når bortom stadens murar, och regionen är splittrad

mellan Nekrokrater, som erkänner Mahakhanums fortsatta auktoritet efter döden, och Dynaster, som erkänner olika ätters anspråk på storkhanatet – såsom det Furgiska kungahuset. Fejderna mellan olika ätter och anspråk är djupt infekterade och vilar på århundraden av vendettor och räder.

Kamsun

Följer man Papirleden till dess slut kommer man till det rika Kamsun. Den värdefulla papiren, ett oerhört tunt, skört och exklusivt material, är bara den främsta av de många hantverksvaror kamsunska karavanfurstar säljer till Kopparhavet och Yndar.

Yndar

Omgivet av söderns stormhärjade oceaner ligger öriket Yndar. Yndar är okänt för sina besvärjare och det hårda styre riket i forntiden utövade över stora delar av Altor. På många håll är »yndarit« fortfarande ett skällsord – eller en förbannelse. Dagens Yndar är en falnad rest av sin forna storhet, men likt en döende tiger är den fortfarande livsfarlig. Uråldriga besvärjelser förvränger de solstekta klipporna, som tycks slingra sig likt krämmande dansare. De stackars dårar och desperata sjömän som beträtt Yndars mark och överlevt talar om förvridda torn och spiror, formskiftande vidunder och talande statyer.



DEN BESLÖJADE

◆ ◆ ◆
Endast rykten cirkulerar om besvärjakaptenen Den beslöjade, som gör Glashavet och vattnen bortom Soluna osäkra. Han lämnar inga vittnen från de fartyg han kapar. De som befunnit sig nära ett angrepp och överlevt talar om att himlen svartnar och att en enorm hord av bevingade maneter höjer sig ur djupen för att dränka dess offer. Ingen vet vad Den beslöjade egentligen söker.



NORRA SAMKARNA

Morölvidyn

Längs Samkarnas nordvästra kust, mellan jungeln och havet, ligger ett pärlband av piratstater och småhamnar. De Morölvidynska korsarerna är fruktade runt hela Kopparhavet, men trakten är även känd för sin rikedom och för sina uråldriga labyrintstäder. Närheten till det väldiga Sanritradeltat och de ångande djunglerna i Samkarnas inre gör sig ständigt påmind, och städernas marknader bågner under frukter, kryddor och exotiska maträtter. Forntidens taurokratiska minotaurfurstar har lämnat tydliga spår i landskapet – med förfallna labyrintborgar och stenkupor spridda längs öar och bergstoppar. Regionen saknar centralt styre, och dess stadsstater som Marzouk, Dharba, Baar och Montarkun är antingen laglösa, eller styrs med järnhand av någon självhärskare.

Qart

Den rika handelsstaden Qart på Samkarnas västhavskust ser sig som frihetens bålverk. I forntiden ledde områdets urbefolkning ett uppror som störtade de förtryckande taurokratiska minotaurhärskarna. Än idag styrs staden av ett litet råd av folkvalda sufeter. Över staden tronar det heliga berget Hadda, omgärdat av ständiga åskmoln. Qart fungerar som en länk mot sydväst, och rika varor kommer från Melukha och till och med De rasslande rasernas arkipelag. Qart är en av väldigt få platser runt Kopparhavet där man kan se insektoider öppet och fredligt på stadens gator, och i synnerhet runt den västliga Myrporten.

Krilloan

Samkarnas och Kopparhavets främsta metro-pol ligger vid Ormsjöns inlopp, och för samman folk från de fyra kontinenter som omger Kopparhavet – Ereb, Samkarna, Akrogal och Soluna. De tusen underverkens stad är ett nav i flera handelsallianser, däribland Feliciska edsförbundet, och hem för det mäktiga Ordo Magus, liksom Navigatörernas gille. I Krilloan hittar man även de nitiska Krönikörerna, som är kända för sina fullständiga krönikor och utförliga arkiv.



ÄRKEMAGIKER ELYZA BARATUSTRA

Elyza är Ordo Magus karismatiska ledare i egenskap av konsul och ordförande av det styrande rådet Comitia Magus. Det ryktas att hon till skillnad mot sina föregångare ställt sig i opposition till de mäktiga Portväktarna, som är det hemligaste av Ordo Magus många hemliga sällskap. Portväktarna kontrollerar Golemgardet, Ordo Magus kraftfulla lertjänare, och det är oklart hur länge hon kan stå emot deras ogillande. Hennes handfasta och praktiska inställning till både magi och politik gör avtryck både i Krilloan och bortom.

Melukha och Kryddöarna

Väster om Morëlvidyn ligger de paradigröna Kryddöarna och den än mer prunkande ön Melukha. Här lever en jordnära människokultur i nära samklang med naturen. Melukha styrs av De nio mödrarna som representerar fruktbarhetsguden Ninkurras nio aspekter.

Sivoa och det fallna Kara-nur

På Samkarnas fastland mitt emot Melukha ligger Sivoa, en väldig djungel bebodd av alver och hamnskiftare. Alverna i Sivoa är lierade med Melukha och erbjuder därför själsligt beskydd av Ninkurra. I träskområdena norr om Sivoa ligger den ensamma bergstoppen Kara-nur. Det sägs att den en gång för länge sedan föll från himlen och att döda älvor sedan regnade från skyarna i tre dagar. Man kan ännu finna skeva ruiner i märkliga vinklar på sluttningen. I den omkringliggande djungeln lever en råttfolksklan som under åren samlat på sig märkliga artefakter och värdesaker som de funnit bland ruinerna. Det händer då och då att de säljer dessa på någon av marknaderna utmed kusten.

Montorba

Montorba är en avlägsen ögrupp i Västerhavets stormiga vatten, som först upptäcktes av jorpagniska sjöfarare. Den har fått ett rykte som öar av »guld, död och fasa«. Trots att otaliga expeditioner försvunnit, och rykten om övernaturliga katastrofer, finns det alltid nya lycksökare villiga att riskera allt för öarnas rikedomar. Nyligen har den kardiske exil-greven Mauris de Klochard till synes lyckats bryta regionens förbannelse och upprättat en permanent koloni.

De rasslande rasernas arkipelag

Söder om Kryddöarna ligger ännu mer exotiska platser, som De rasslande rasernas arkipelag, där Altors insektsfolk har sin

högborg. Raugoner, insektoider och andra kitinkladda varelser svärmar med jämna mellanrum och sveper över grannländerna på jakt efter gröda, gräs och kött. Det händer att jägare från västra Samkarna ger sig in i arkipelagen på jakt efter raugoner, vars hårda skal används till att göra rustningar av. Även klorna används till spjutspetsar, och de sägs ha ett saftigt och mörkt kött som rätt tillagat är en delikatess.

Juronträsket, Krystalerna och Drakryggen

I Samkarnas inre ligger det närmast ändlösa Juronträsket, som bevattnas av stora floder som San, Maur och Gaudiol. Flera av dessa har sin upprinnelse i de stora högplatåerna i Juronträskets hjärta där en isolerad högkultur håller stånd mot Mosgilaks reptilhäjar. I öster övergår träskmarkerna till höglänta kullar där man finner de klara Krystalsjöarna på vägen upp mot Drakryggens toppar. Denna väldiga bergskedja, som sägs bebos av ett ovanligt skyggt dvärgfolk, rister då och då av väldiga jordbävningar som kan kännas ända borta i Krilloan.



SOLUNA OCH SÖDERNS LÄNDER

Efaro

Det mäktiga kungariket Efaro dominerar norra Soluna och gränsar mot de stekheta Röda öknarna. Den kungliga huvudstaden Irbol är en praktfull stad, och landet är känt för sina rika oaser och högstående akademier. Rikets stora ökenområden patrulleras av den namnkunniga Dromedarkären, som garanterar de många karavanledernas säkerhet och kämpar mot öknens orcher.



◆◆◆

STORDROTTNING NEFERAK

Drottning Neferak Bronsnäve har ärvt ett rike i kris. I väst utmanas Efaros kontroll över handelsrutterna från Ormsjön av Krun och av Feliciska edsförbundet, i söder blir de röda öknarnas nattfolk allt djärvare, i norr har allt fler oaser nära Golwyndabotten börjat torka ut och i öster viskas det om ett övernaturligt hot från Yndar. Men drottningen är fast besluten att visa sig mogen dessa utmaningar. Dromedarkären är henne trogen in i döden, och hennes truppstyrkor står redo att beskydda Efaro, oas för oas och karavanrutt för karavanrutt.

◆◆◆

BORTOM GOLWYNDABOTTNEN

Vid Golwyndaravinens södra kant ligger det glömda Sambatzar och vid dess östra branter ligger den förhäxade magokratin Habete Grelge. Ursprungligen låg Habete Grelge isolerad på en ö i Golwyndas sötvattenshav men när detta torkade ut blev öarna till högplatåer istället. I de skuggiga kanjonerna mellan dessa gömmer sig harpyor, dammlejon och, sägs det, de skatter som sjönk under slutet av Golwyndas guldålder.

ORMSJÖNS LÄNDER

Söder om Krilloan sträcker sig bergskedjan Drakryggen längs kusten ned mot Ormsjön. Uppre i bergen härskar våldsamma bergskungar som med sitt ödlekavalleri sprider skräck på landsbygden, men de kan även ses på Krilloans gator, där de anlitas för att hålla ordning.

Från bergen leder varma vattenvägar ned till Ormsjöns stadsstater och det fruktade ödleriket i Mosgilak. Längre söderut övergår landskapet i djupa djungler som hemsöks av hungriga reptilbestar och giftiga kräldjur.

I själva Ormsjön ligger ögruppen Nivralerna, vars rika handelsflottor når Krilloan när vindarna så tillåter. Deras smäckra flerskrovsbåtar jagar minsta vindfläkt med sina färggranna segel och pappersdrakar. Rikets huvudstad och enda stad, Azanga, består av sammansurrade skepp i en lagun vid huvudön. Niverlänningarna ser med förakt på torra land, som endast används som betesmark för deras ödleboskap. De ser ned på torrlänningar, och i det niverländska språket används samma ord – sgraff – för både fastlänning och träil.

Traxilme

Traxilmes skimrande giftöknar är sprängfyllda av ruiner, artefakter och glömda hemligheter. Själva marken är steril och de enda som överlever här är reptiler, inte sällan dödligt giftiga, och härdiga asätare. Själva det förbrända landskapet är mörkdande fientligt för allt liv. En gång i tiden fanns här städer och furstendömen men de har fallit sedan länge och kvar finns endast kullvälta monument och gravkammare, dolda under sanden. Det sägs att enstaka eremiter har lärt sig att överleva bland de kala klipporna, och byggt upp immunitet mot öknens gifter. Det ryktas till och med om en dold bosättning i öknarnas inre, utgrävd ur den mångfärgade klippan – det legendariska Siek.

Thelgul

Söder om Efaro ligger den uråldriga teokratins Thelgul. Endast spridda rykten från detta slutna land når Kopparhavet, främst via nivaliska köpmän eller Krilloans basarer, men det är känt att de dyrkar själva himlakropparna, med solen, månen och stjärnorna som de ledande gudarna i en väldig panteon. Teokratins stora rikedomar kommer från de karavaner som passerar på vägen från Ormsjön och söderns länder på väg mot Efaro och Kopparhavet.

Bortom Hyrons gap

Hyrons gap markerar Ormsjöns utflöde mot söderns stora vatten – Tårarnas ocean. En gång var gapet ett forsande vattenfall men numera har nivåerna stabiliserats. I dessa vatten är hettan mörkdande, och få varelser kan överleva här. Den döda sandön Amargoh sägs bebos av uråldriga stentitaner. Samkarnas sydligaste spets är en ångande djungel där uråldriga reptilfolkskulturer bygger sina eldziggurater till hettans och elementarherrars ära. Det legendariska Mosgilak hotar hela södra Samkarna, och ödlerikets slaffångarexpeditioner når långt upp i de stora träskan i Samkarnas inre.



ÄVENTYRSPLATS: RANSARD OCH GRIPKLIPPAN I KAPHALT

Vet, eraner, att era fötter solkar gudinnans kropp med varje steg ni tar på ransardisk jord. Era liv vilar i Subaradas och vortigerns händer och varje andetag kan vara ert sista. Som gäster är ni skyddade så länge ni inte bryter de gudomliga regler som råder över blodjorden. Men luften i era lungor ägs av oss sedan ni först besmutsade vår mull.

Med dessa rättframma ord hälsar vi, vortiger av Ransard och Saphyna, er eraner, välkomna till Kaphalt. Gudars födsloplats, blodjordens källa och gripars näste.

De heliga rådarna anser att ni kan vara behjälpliga med ett hot mot riket och gudinnan. Om ni vill bistå Subarda i detta, kommer ni inte att sakna guld, ty dylikt bländverk har föga värde i hennes ögon. Och i annat fall hoppas jag att ni fortfarande minns vår första hälsning.

Vad väljer ni, guld eller eggjärn?

– Vortigern

**VARNING**

Sluta läsa om du inte planerar att spela *Äventyr i Ransard och Kaphalt*. Kapitlet innehåller en äventyrsplats med hemligheter och olika agendor. Att läsa det i förväg kan förstöra spelglädjen för spelare.

**KAPHALT – RANSARDS HUVUDSTAD**

Ransards största, och menar vissa, enda stad är lika komplex och mångbottnad som dess folk och kultur. Stadens främsta landmärke är den väldiga klippfästningen – Brochborgen – som tronar på toppen av Gripklippan. Härifrån styr vortigern sitt rike och det är här som såväl klaner som farsegles emissarier tävlar om vortigens gunst.

Staden är belägen vid Krigallströmmens mynning. Den lägre staden består av sardernas träkaserner, den övre domineras av ranernas karaktäristiska klanlänghus med torvtak och ofta flera våningar. Reglerna och traditionerna för vem som bor i vilket hus är strikta och alla Ransards invånare är indelade i en strikt hierarki, baserad på födslorätt och prestationer. Staden är omgärdad av flera murar som var och en utgör gräns för de olika kasterna. Längst ner på denna stege finns fjärran främlingar. De får inte lämna hamnområdet.

Vidare är alla ransarder indelade enligt

ett intrikat kastsystem, där man utifrån värv och gudomlig status tilldelas en uppgift i det heliga samfundet. Bland ranerna erkänns endast tre ärofulla kaster – krigare (agoraner), lärda (vasraner) och synska (miraner). Övriga, menliga sysslor lämnas åt sarder, utbölingar och kastlösa. Är man skicklig inom ett annat yrke än det man fötts till går det att byta kast – och om man uppvisar dådkraft och skicklighet kan sarder till och med adopteras av en av de ranska klanerna.

**KLANER OCH KASTER**

Ransards styrande raner tillhör någon av de fyra stora klanerna, Alla med varsin unik färg som ofta syns på fanor och i formell klädesdräkt. Klanerna är breda sammanslutningar som bara i viss mån tar hänsyn till familj och släktband.

**Maktspelare i Kaphalt**

Ransards rigida hederskultur personifieras av rikets och klanernas högste ledare; Vortigern. Precis som sina föregångare, som alla hedras som halvgudar och heliga förfädersandar, brottas vortigern med två överhängande problem; att ena klanerna och att besegra Trakoriska riket. Precis som sina företrädare har framgångarna varit få, men bakslagen desto fler. Hade vortigern

RANSARDS KLANER

T4	NAMN	FÄRG	KLANHÖVDING	FRISYR	MOTTO
1	Omas	Svart	Maisha	Rakt hängande fläta med guldbeslag	Kom, se och slakta
2	Abomas	Röd	Valdan	Rakt på höger sida, små, korta flätor till vänster	Skam den som tänker
3	Retik	Blå	Donkarn	Tuppkam	Känn inget bakslag
4	Rumin	Vit	Argald	Lång fläta med silverring	Slå utan vedergällning



varit mer av den statsman han anser sig vara hade måhända de många och långa hemliga möten med emissarier från Magilre burit frukt. Men än har inte det sista skeppet seglat!

Då är det värre ställt med enandet av klanerna, inte minst då flera av dem styrs av sällsynt rådiga furstar som till den egna klanens förtjusning visat prov på självständighet gentemot vortigern. Bredvid dessa står Ransards andliga prästerskap, som i sin dyrkan och uttolkande av Subarda hyser stor makt och inflytande.

Därmed är brädets pjäser uppställda – Ransards högsta ledare, med gudomligt mandat att styra över klanerna, de enskilda klanhövdingarna, trakoriska smidesränkare, magillerska ambassadörer och slutligen prästerskapet, som stärker sin makt och ingår egna allianser med farsegels makthavare.

KAPHALTS HEMLIGHETER

Subardas enande

Magilre och Ransard förenas enligt devisen att min fiendes fiende är min vän. I övrigt har de båda rikena inte mycket annat än sårad stolthet gemensamt. Men det räcker långt! Av den orsaken befinner sig den magillerska emissarien Ambrosius ab Svintond i vortigerns borg – den väldige klippfästningen Broch – med sitt följe, för att vårda relationerna och skapa en bestående allians. Detta eftersom magillerna är väl införstådda med att vortigerns främsta mål är att införliva den trakoriska ön Saphyna i sitt rike. Sedan ranerna kastades ut för fyrahundra år sedan har man två gånger försökt återta ön, men båda gångerna har man misslyckats. Ambrosius och vortigerns mål försvåras dock av att det hela motarbetas av klanhövding Donkarn av retikernas klan. Det är inte så att Antarsin motsätter

RYKTEN I KAPHALT

T8 RYKTE

- 1 Den väldige Vita gripen har återigen synts på Arrabergets slutningar, och unga kämpar ger sig dit i drivor.
- 2 En samling upproriska sarder har förklarat sin by självständig, och allt fler följer deras krav på fler rättigheter.
- 3 En trakorisk handelsdelegation har på eget bevåg gett sig in i Ransards inre, och hela sällskapet sägs ha avrättats av klanhövdingen.
- 4 Ett väldigt jordskred har blottat ett underjordiskt vattendrag. Detta måste vara Subardas heliga ådra!
- 5 Kapare från Jordu-Ashur har landstigit i Valharda. Abomaserna betalar bra för upplysningar om var de gömmer sig.
- 6 Trakoriska spioner påstår ha infiltrerat klan Amron genom giftemål och sol-våleri. Vortigern förnekar allt.
- 7 Fanatiker bland de Viskande gräsen predikar om heligt soltåg mot Ransard. Kan de samla slätternas stammar?
- 8 Våldiga isstormar från nordöst har skapat missväxt och hunger. Är Orghins iselementarer på väg att förfrysa Ereb? Eller är det den kalla nordanvinden som vaknat till liv?

sig en invasion av Saphyna, tvärtom, men han vill att den ska orkestreras av honom själv, med resultatet att han blir överhövding och främsta väktare av ön. Subardas förlorade landmassa måste förvaltas av de bäst lämpade. Och enligt Antarsin är dessa han själv, hans klan och hans tappra gripryttare.

AMBROSIOUS AB SVINTOND

Magillersk ädling med skägg och kulmage.

FÖRFL: 12 **SB:** SMI + T4 **KP:** 14 **VP:** 10

FÄRDIGHETER: Övertala 14, Upptäcka fara 14, Hövskhet 18

ÄVENTYRSPLATS: GRIPKLIPPAN

Vid Kriplutströmmens mynning ligger Kaphalts härjta, den väldiga Gripsklippan. Två stora byggnader sticker ut: vortigerns nybyggda borg på den stora klippan Broch, och det väldiga Jordtemplet. Mellan dem ligger nybyggda griphägnar.

Den svarta borgen Broch är ett imponerande nybygge, ännu inte färdigt. Det är konstruerat enligt den senaste trakoriska ingenjörskonsten av den paratornska landsförrädaren Zusto av Famaruhl som dessvärre omkom i en märklig olycka innan borgen kunde invigas.



Vid klippans fot breder staden Kaphalt ut sig med Jordtemplet i förgrunden. Tempel med dess tillhörande griphägn ligger också granne med klanernas gripstallar. Tempelområdet, hägnarna och de närliggande torgen är stensatta. Kalla vindar från bergen bringar vinterkyla året runt. En järnaktig doft ligger över de centrala delarna. Kanske är det svett och blod från de talrika exerciserna eller från griparnas mathållning. Kanske är det jorden själv som påminner om hur Surbarda i generationer mättats med raners och sards blod. Vid hamnen slår flaggor och vimplar hårt i luften av den aldrig mojnande vinden. Luften luktar salt och torkad fisk. Solens strålar bryter sällan igenom slöjor av dis och dimma. Kaphalt är en ganska liten och anspråkslös huvudstad, i synnerhet i jämförelse med rivalen Tricilve, och de flesta hus är enkla timmerstugor i en våning.

Jordtemplet

Jordtemplet är en avskalad men imponerade stenbyggnad tillägnad Subarda. Komplexet tar formen av ett enormt kallmurat långhus med väldiga torvtak i flera terrasser. Ran-

sards religiösa centra är Arda djupt inne i det ransardiska kärnlandet, men Jordtemplet är tack vare sitt läge oerhört viktigt. Det är Jordtemplets prästerskap som ger vortigern råd och stöd i hans dagliga arbete, vilket ger dem ett enormt inflytande. Tempel vaktas av fem sotsvarta tempelgripar som rids av heliga väktare.

Inuti är templet dunkelt och luktar av jord och rökelse. Den enda ljuskällan är ett par pyrande fyrfat. I hallens mitt står skärmar av djurhudar uppspända runt en skälvande lergöl, som många tror är gudinnans själva andetag. Här får endast templets heliga rådarkare vistas.

Samtliga rådarkare är miraner. Subardas utvalda högste rådarkare är Gyarting av Omrik. Det finns en rådarkare för varje väderstreck. Det finns ingen uttalad regel, men i generationer har var klans främsta rådarkare blivit en av de fyra.

- » Nord: Gyarting av Omrik, högste rådarkare
- » Öst: Tejn av Amron
- » Väst: Naitir av Grifut
- » Syd: Beoln av Rumin

Rådarna är Subardas präster och tolkar hennes hälsa och vilja. Rådarna varnar för

SLP:ER I BORCHBORGEN

TIO	NAMN	KAST
1	Palt	Kastlös (latrintömmare)
2	Myrkata	Kastlös (köpman)
3	Ambrosius ab'Svintond	Kastlös (magillersk emissarie)
4	Utaga	Brandvakt (sard)
5	Angram	Hantverkare (sard)
6	Gesmir	Jordbrukare (sard)
7	Rigona	Gripskötare (sard)
8	Tara Omas	Agoran
9	Mirok Abomas	Vasran
10	Todor Rumin	Miran

sjukdomsdemoner och andra tecken på obalans i hennes heliga kropp. Här finns också de fem sotsvarta tempelgriparna. De rids av hirdmän som utvalts till tempelväktare. Hirdmännen tränar regelbundet inom tempelområdet och bistår i att stressträna griparna som del i griparnas stridsträning.

Griphägnarna

Mellan Jordtemplet och Broch, längs borgsklippans branter, ligger flera terasser där gripar lyfter och landar. Stora hallbyggnader hyser unga gripar innan de blivit invanda, för att undvika att de flyger iväg. En ständig ström av levande boskap och nyslaktat kött förs upp till de väldiga byggnaderna, som ständigt stinker av levrat blod och gripträck.

Broch

Broch är namnet på både klippan och borgen som ligger på den. Brochs murar är höga och flera väldiga bastioner väver allt



samman i ett svårnavigerat borgkomplex. När man väl kommit innanför de tjocka, svarta basaltmurarna är innergården öppen och luftig, men ständigt fylld av exercerande manskap. Vortigerns stora hall lånar sin form från Jordtemplet, men har guldbeslagna dörrar och ett praktfullt tak av rödskiftande furu istället för torv.



SLP:ER PÅ GRIPKLIPPAN

VORTIGER ARGALD DEN YNGRE

AV KLAN RUMIN

Vortigern är en högre och kraftfull ran med svallande rödbrunt hår och myndig stämma. Han har ett häftigt humör, och är snar till våld både i sin närhet och i sin politik. Dock har hans skarpsinne ersatts av denna våldsamma impulsivitet och han har svårt att se konsekvenserna av sitt handlande.

Argald är stolt över att stamma från den förste vortigern, som skall ha fått gudinnan Subardas gunst i forntiden och grundat riket. Han ser sig som dennes överman och planerar blodiga erövringståg mot arvfjenden Trakorien. Men även han måste lyssna på Subardas heliga spåmannakast, rådarna, och han väntar otåligt på gudinnans goda omen.

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T6, SMI +T4

KP: 24 **VP:** 16

FÄRDIGHETER: Taktik 16, Upptäcka fara 12

RUSTNING: Läder (1)

FÖRMÅGOR: Luftryttare, Följeslagare (gripen Navik), Tålig x 4

UTRUSTNING: Svart mantel av vävd björnpäls, järnkrona, huggare (FV 14, skada T10), bucklare

HÖGSTE RÅDARE VALDAN ABOMAS

Valdan tillhör Ransards krigiska elit, och har lärt sig strida, jaga och rida grip sedan barnsben. Efter ett olyckligt fall från griprygg är han svårt halt på höger ben. Då hans karriär som ransardisk krigsledare därmed stängdes har han ägnat all sin energi på griphägnarna. Genom idogt arbete i vortigerns hov lyckades han till slut upphöjas till rådarkare, snarare tack vare sina kontakter än sina meriter – hans visioner från Subarda är få, flyktiga och inträffar ofta under rus. Han brottas ständigt med tvivel och har i sin iver att ge vortigern de tecken han vill skapat ett beroende av krysanderte, som ger honom luddiga syner han sällan minns. Hans stab består av flertalet alkemister, magikunniga och andra som gör sitt yttersta för att dra sannsyn ur hans grumliga sinne.

FÖRFL: 10 **SB:** SMI+T4 **KP:** 12 **VP:** 20
FÄRDIGHETER: Myter & Legender 14, Taktik 12, Bestiologi 18, Svärd 14
FÖRMÅGOR: Luftryttare, Insikt, Tålig x 2
UTRUSTNING: Flera tjocka böcker, pipa och örter.

**GRIPMÄSTER ROMIR NATTKLO ABOMAS**

Den stränge Romir är besatt av gripavel, och att frambringa de största och mest stridslystna bestar som vingar kan bära. Hennes svarta tempelgrip är ökänt farliga och har många tempelväktares liv på sina samveten. Varje vår låter hon skicka ut unga krigare för att hitta nya reden på ännu högre klipptoppar. Romir är en människa i trettioårsåldern med hårt flätad härpiska och en genomträngande blick.

FÖRFL: 10 **SB:** STY+T6 **KP:** 16 **VP:** 16
FÄRDIGHETER: Bestiologi 17, Läkekonst 14, Rida 16
RUSTNING: Läder (1)
FÖRMÅGOR: Luftryttare, Insikt
UTRUSTNING: Huggare (FV 10, skada T10)

TEMPELTJÄNARE INRISSA

Som förste tempeltjänare är Inrissa en av Ransards mäktigaste sarder. Hon ser sitt folk som en helig förlängning av Subardas kropp och deras slit och lidande som skapelsens naturliga ordning. Men hon ser även med växande misstro på Högste rådarkarens tilltagande beroende, och funderar på vad hon bör göra åt saken.

Spelvärden som lärd (se Regelboken sida 105).

**GRIPRYTTARE**

Gripryttarna utgör Ransards krigareelit, som ägnar sig åt dödsföraktande strid i luften.

FÖRFL: 10 **SB:** STY+T6 **KP:** 24 **VP:** 14
FÄRDIGHETER: Upptäcka fara 14, Rida 14
RUSTNING: Läder (1), Öppen hjälm (+1)
FÖRMÅGOR: Luftryttare, Stridsvana, Tålig x 4
UTRUSTNING: 3 Ranslanser (FV 14, skada 2T10), huggare (FV 12, skada T10), bucklare, lätt armborst (FV 14, skada 2T6)

**VÄPNARE**

Gripstallarna är fulla av unga väpnare med olika sysslor som alla söker överträffa sina likar och därmed upphöjas till gripryttare. Men det är en oerhårt hård kamp. Dödsfall är inte ovanliga, och så länge de sker i öppen strid eller med renhåriga medel accepteras detta som ett led i att forma de främsta gripryttarna. Men falskspel och intriger bestraffas hårt, om det upptäcks.

FÖRFL: 10 **SB:** STY+T6 **KP:** 24 **VP:** 14
FÄRDIGHETER: Upptäcka fara 10, Rida 11
RUSTNING: Läder (1), Öppen hjälm (+1)
FÖRMÅGOR: Luftryttare, Stridsvana, Tålig x 4
UTRUSTNING: 3 Ranslanser (FV 11, skada 2T10), huggare (FV 10, skada T10), bucklare, lätt armborst (FV 12, skada 2T6)

KEPER LOTTLÖSE

Den unge Keper växte upp på de stora jordbruksägorna runt Kaphalt. Som många sarder arbetade han hårt, men klarade sig på vad hans arrende gav. Detta ändrades när hans ranska jordägare avhyste Keper och många andra för att driva jordbruk på större skala med trakoriska krigsfångar. Keper blev snabbt en ledande figur bland de förbittrade landlösa sarder som lever en lös tillvaro på Kaphalts gator.

FÖRFL: 12 **SB:** STY +T4 **KP:** 13
FÄRDIGHETER: Övertala 16, Upptäcka fara 12, Bluffa 10
RUSTNING: Nitläder (2)
UTRUSTNING: Bredsvärd (FV 12, skada 2T6),



ÄVENTYRSUPPSLAG

Klanfejð

Vortigerns väg till makten var verkligen inte utan konflikter och blodspillan. Många sår finns ännu kvar från denna svåra tid. Roghnir Retik är ett sådant. Hon är yngste dottern till retikernas ledare och sitter som gisslan i Gripsklippan. Det är inte en tillvaro som passar den uppstudsiga och rebelliska unga kvinnan. Hon rymmer närmast dagligen, även om hon självmant återvänder vid solnedgången. Men, något har ändrats. Sedan hon lyckades skaffa sig åtkomst till gripsstallarna har hon lyckats skapa ett band till gripen Blodnäbb och hon planerar att fly till sin fars trygga marker.

Till sin hjälp har hon den unge latrinrömmaren Palt som känner till hennes hemlighet och gör allt för att hjälpa Roghnir. Han är djupt förälskad i den vilda fången och skulle sannolikt offra sitt liv för henne. Det hela försvåras dock av att Blodnäbb tillhör den unge väpnaren Rogal av Svärdet.

ROGHNIR RETIK

En ung självständig kvinna som i enlighet med sin klans traditioner bär håret i en svallande kam med sidorna rakade. Hon är fånge i Gripsklippan då hennes far satte sig upp mot vortigern när dessa kämpade om makten i riket. Det är inte något som kuvat henne. Tvärtom är hon stark och envis, och kan dessutom mäta sig med många av borgens väpnare i kämpalekar.

Spelvärderna som grippryttare, men utan utrustning



De förlorade gripungarna

I Brochklippan finns grottor och gångar som mynnar ut bakom Jordtemplets byggnader. De används för gripuppfoðningen. Grottorna är lämpliga för templets dräktiga griphonor. De förs dit för att värpa och ruva sina ägg. De senaste dagarna har dock flera nykläckta gripungar försvunnit. Desperata råddare vill utforska och lösa mysteriet diskret för att undvika att ansvaret för kronogriparna tas ur deras händer.

Att röra sig i grottorna för den som inte är griptränad är livsfarligt, då beskyddande gripar ser allt som rör sig som potentiell mat för, eller hot mot, de små.

Sanningen är att gripmäster Romir ligger bakom försvinnandena. Han har smugglat ut ungarna till sin ätteborg uppe i Kardbergen, då han tror att det är rätt plats för att avla fram Ransards främsta grip någonsin – en mytisk best som han tror kommer att föda fram en ny guldålder för riket.

Jordens folk

Livet som sardiska jordbrukare är hårt och osäkert. Flera fälttåg har fyllt Ransard med utländska krigsfångar, som allt mer tar sardernas plats på fält och åkrar. För sarderna, vars syfte i världen är att arbeta och vårda Subardas mylla, är detta en akut kris.

Utan mat, husrum eller syfte samlas allt fler sarder på Kaphalts gator, där de kräver mat, jord att bruka och rättvisa. Den karismatiske Keper har blivit något av en ledande figur i de här grupperna, och de är nu på väg att planera en revolt mot statsmakten.

De anser sig stå för hävdvunna sardiska rättigheter och tror sig ha Subardas stöd. Planen är att infiltrera borgen på Broch, överrumpla vakterna och framföra sina krav direkt till vortigern. Rollpersonerna

kan anlitas av Keper för att hjälpa kuppen, eller av högste råddare Valdan som anar att något inte står rätt till.

Trots det våldsamma förfarandet så är både raner och sarder splittrade till upproret – sardiska rättigheter erkänns av många i Ransard, och deras uppstudsighet måste vägas mot deras rättvisekrav.



MONSTER & MOTSTÅNDARE

Har du någonsin sett en sjöorm sänka ett skepp? Det är en syn man aldrig glömmet. Den plötsliga attacken, den brutna stillheten följt av den glänsande, fjällbeklädda ormkroppen som slår öglor runt det chanslösa skeppet. Besättningen som plötsligt inser att de är dödsdömda, och den lystna glöden i rovdjurets ögon. Det finns många faror som kostar långt fler liv runt Kopparhavet – stormar, pirater och rev. Men inget är lika skrämmande som den plötsliga och dödliga attacken från djupen. Och tro inte att du är säker bara för att du seglar på en karrack eller galeas. Mindre båtar må ha sina sjöormar, men för de allra största skeppen ruvar sjövidundret Lotan själv i Kopparhavets djupaste mörker. Så du kanske förstår varför jag ogärna lämnar den trygga landbacken?

– Oghul, landkrabba

AZAG

Azag är en hårdför krigardemon med stenhud, långa horn och bestialiska anletsdrag. Dess ovärldsliga och skräckinjagande uppsyn lär kunna slå hela härar på flykten. Demonen är särskilt fruktad i västra Kopparhavet, efter att den åkallats av Häxmästaren i Svarta Tornet under det stora soltåget mot den förbannade fästningen. Besvärjare som åkallar honom är noga med att kontrollera honom, och får ofta betala med sina liv om de misslyckas.

HANDLINGSKRAFT: 2 **STORLEK:** Stor
FÖRFLYTTNING: 14 **SKYDD:** 3 **KP:** 50

VINGAR: Varelens vingar låter den färdas klumpigt genom luften.

◆ ◆ ◆

Azags stenyngel

FÖRFL: 10 **SB:** – **KP:** 12 **VP:** 25
SKYDD: Stenskinn (3)
VAPEN: Stennävar (FV 14, skada T8)

EJ MONSTER: Stenynglen är vanliga SLP.

◆ ◆ ◆



AZAGS NAMN

Azags namn på golvyndisk forntunga finns inpräntad i tunga lertavlor i skattkammaren under det stora Marduktemplet Esagila i Rabul. En fördömd solridhare, Malfest av Laker, skall ha snappat upp Azags namn på Ithilgroms döda tunga under det stora Soltåget mot svarta tornet, och det skall finnas frenetiskt skrivet med blod på väggar i den cell under hans fädernesborg i Kardunien där han slutade sina dagar.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Bergsklinga!** Azag hugger vildsint med sitt enorma svärd av sten. Attacken ger 3T10 i krossande skada.
- 2 **Önd uppsyn!** Azag visar upp sitt förvridna anlete i allt sitt hat. Alla motståndare inom 10 meter utsätts för en skräckattack.
- 3 **Stenyngel.** Azag stampar med fötterna, och T6 demoniska stenyngel kravlar upp ur marken och beger sig in i striden. Se värden nedan. Efter stridens slut upplöses eventuella överlevande stenyngel i stendamm.
- 4 **Spetsande horn!** Demonen spetsar en motståndare med sina horn. Offret tar 2T10 i stickskada.
- 5 **Fall från hög höjd!** Azag griper tag i ett offer med sina klor och tar ett språng upp i luften. Om offret inte duckar lyfts det T6+3 meter upp i skyn. På sin nästa tur släpper demonen taget (i stället för ny monsterattack), och offret faller till marken och tar fallskada.
- 6 **Dödskast.** Demonen greppar tag i en motståndare och slungar sedan i väg offret med onaturlig styrka. Offret landar liggande 3T8 meter bort och tar lika mycket i skada.



DÖDSRIDDARE

En dödsriddare är en mäktig odöd som genom stark viljestyrka eller förbjudna ritualer kunnat manifesteras sig i en särskilt kraftfull form. Dödsriddaren tar formen av ett högrest skelett omgiven av förtätat mörker, fullt rustad i en sliten rustning, och ofta ridande på en odöd häst. Dödsriddaren är full av hat och är skoningslös mot de levande.

HANDLINGSKRAFT: 2 **STORLEK:** Normal
FÖRFLYTTNING: 16 till häst, 10 till fots
SKYDD: 6 **KP:** 45

BERIDEN: En angripare kan välja om riddaren själv eller dess ruttna häst tar skada av en attack. Hästen skadas normalt av vanliga vapen, har KP 35, och om den dör blir dödsriddaren rasande och får en handling till den rundan.

RESISTENT: Dödsriddaren tar halv skada av icke-magiska vapen. Magi ger full skada.

VÄCKA DÖDSTRÄL: Dödsriddaren kan väcka lik till vanliv i sin tjänst (se monster-attack # 5). Om liket är färskt och orört kan det passera som en blek levande, men med svarta ögon. Dödsträlen är viljelös, och agerar som en förlängning av dödsriddaren. Riddaren ser allt trälen ser och kan tala och agera genom den. En dödsriddare kan kontrollera upp till tre trälar.

MONSTERATTACKER

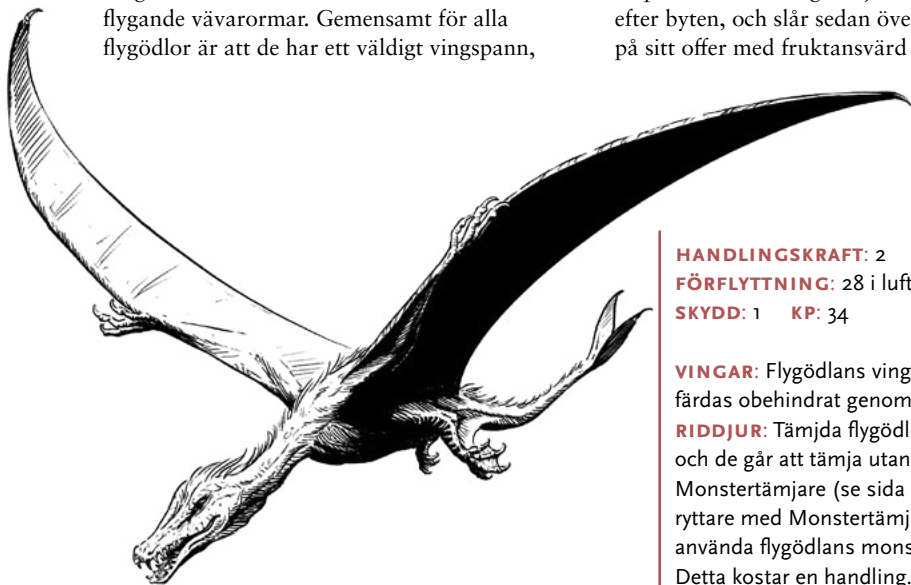
T6 ATTACK

- 1 **Kommando!** Dödsriddaren väser fram en order från forna slagfält, och ett offer inom 10 meter faller under dess kommando. Offret kan försvara sig med ett PSY slag med nackdel, men om det misslyckas lyder personen riddaren under nästkommande runda. Nya slag för att befria sig från förbannelsen får göras varje påföljande runda, nu utan nackdel.
- 2 **Isande strupgrepp!** Den odöda riddaren lyfter sin hand mot ett offer inom 12 meter. Personen känner hur isande fingrar greppar runt halsen, och måste slå mot VILDMARKSVANA för att inte bli nedkyld enligt reglerna på sida 54 i Regelboken. Offret är därtill greppat av osynliga krafter, och det krävs ett STY-slag för att slita sig loss (handling). Varje gång det misslyckas tar offret köldskada.
- 3 **Dödens blick.** Riddaren riktar sina tomma, svarta ögonhål mot en rollperson inom 10 meter. Blicken brinner med en kall kall eld från dödsrikets avgrunder, och offret blir Rädd, utsätts för en skräckattack och måste slå sitt PSY-slag med nackdel.
- 4 **Svepande attack!** Riddaren hugger runt sig med oerhörd precision, och alla offer inom 4 meter träffas av dess svarta svärd. Skada 2T10, går att parera.
- 5 **Väcka träl!** Dödsriddaren uttalar mörka besvärjelser på glömda språk, och om det finns döda rollpersoner, lik eller gamla skelett inom 12 meter reser sig en sådan som riddarens träl, och anfaller nästa runda under fasansfulla vrål av smärta. Trälen har värden som skelett på sida 95 i Regelboken. Om inga döda lik finns inom räckhåll förlorar ett slumpmässigt offer omedelbart ett dödsslag. Detta gäller oberoende om personen har 0 KP nu eller hamnar på 0 KP i något skede under striden.
- 6 **Ryttarchock!** Riddarens ruttna häst stegrar sig och kastar sig mot ett olyckligt offer samtidigt som dödsriddaren sveper med sitt svärd. Offret slungas bakåt, landar lig-gande och tar 4T10 i skada. Om riddaren inte har en häst reser den ett nytt hästskelett ur jorden och blir från och med nästa runda igen beriden. Ifall terrängen inte kan tänkas innehålla kadaver räknas detta utfall som en miss för en riddare utan häst.



FLYGÖDLA

I Ereb Altor finns många olika bevingade kräddjur, från Orghins pälsödlor till Aidnebergens svarta tornödlor och Krilloans flygande vävarormar. Gemensamt för alla flygödlor är att de har ett väldigt vingspann,



en bottenlös rovhunger och en stark lukt av as och död. Denna stank kan avslöja närvaron av en flygödlan, men oftast lurpassar de på svindlande höga höjder där de spanar efter byten, och slår sedan överraskande ner på sitt offer med fruktansvärd kraft.

HANDLINGSKRAFT: 2 **STORLEK:** Stor
FÖRFLYTTNING: 28 i luften, 5 på land
SKYDD: 1 **KP:** 34

VINGAR: Flygödlans vingar låter den färdas obehindrat genom luften.

RIDDJUR: Tämjda flygödlor kan ridas och de går att tämja utan förmågan Monstertämjare (se sida 24). En ryttare med Monstertämjare kan även använda flygödlans monsterattacker. Detta kostar en handling.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Bett!** Flygödlan hugger ett offer med sina vassa käftar. Skada 2T8, kan pareras.
- 2 **Klor!** Flygödlor har långa klor både på bakbenen och på vingarna, och besten klöser med alla sina extremiteter mot två offer inom 4 meter. Offren tar 2T6 i skada och måste lyckas med ett SMI-slag för att inte falla omkull.
- 3 **Ensligt skrån!** Ödlan uppger ett isande skrån, och alla inom 20 meter utsätts för en skräckattack (se sida 52 i Regelboken).
- 4 **Störtcykling!** Monstret slår ner från hög höjd på ett offer som slås omkull av kollisionskraften och tar 2T10 i skada. Utomhus i soligt väder utnyttjar flygödlan skickligt solens ljus, och attacken kan endast undvikas om man först lyckas med UPPTÄCKA FARA.
- 5 **Svepande attack!** Flygödlan gör en låg inflygning över sina fiender och pepprar dem med bett och vingsnärtar. Alla inom 10 meter tar T10 i skada.
- 6 **Mat åt ungarna!** Monstret greppar ett offer och tar till skyarna. Om den tar skada släpper den sitt byte och återupptar striden, annars flyger den till sitt bo, någonstans uppe i bergen eller i en enslig ruin – SL avgör enligt situation. Den greppade kan attackera flygödlan med enhandsvapen, men med nackdel och utan skadebonus. Besten flyger klumpigt med sitt byte i klorna, men lyfter med T8 meter per runda.



GALLU

Gallun hör till en av dödsriket Irkallas mest fasansfulla plågodemoner. När de lämnar dödsriket och rör sig på Altor är det ofta för att spåra upp och hämta någon olycklig själ som enligt döds gudarnas dekret hör hemma i underjorden. Deras utseenden är lika varierande som de är fasansfulla, och blandar drag av kadaver, asätare och rovdjur. De är ofta behornade och bevingade med långa vassa klor, och beväpnar sig med plågoredskap som piskor, tänger och gissel. De lurar på sina offer vid ensliga vägkorsningar, mörka gränder och andra övergivna och utsatta platser.

HANDLINGSKRAFT: 2 **STORLEK:** Normal
FÖRFL: 16 **SKYDD:** 1 **KP:** 32

VINGAR: Galluns mörka vingar gör att den kan röra sig obehindrat i luften.

DÖDSRIKETS KALL: Gallun omges av en ångestfylld aura, och alla som kommer inom 10 meter från monstret måste välja mellan att omedelbart bli Uppgiven eller på förhand ge upp ett dödsslag i den eventuellt påföljande striden.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Hornattack!** Gallun spetsar ett offer på sina maskätna horn. Skada 2T10, kan pareras. Offret slås omkull.
- 2 **Piska!** Demonen låter sin taggiga piska vira genom luften och snärtar till ett offer inom 20 meter med en oerhörd smäll. Skada 2T8, nackdel på att försvara sig.
- 3 **Fjättrande kättingar!** Gallun kastar rostiga kättingar på ett offer inom 6 meter. De snärjer sig runt ben och armar, och offret kan inte förflytta sig eller utföra fysiska handlingar. STY-slag med nackdel (handling) för att ta sig loss.
- 4 **Ereshkigals befallning!** Med hesa väsningar kommenderar gallun sina motståndare till dödsriket. Skräckattack, drabbar alla inom 12 meter. De som valt att ge upp ett dödsslag enligt Dödsrikets kall (se ovan) får nackdel på slaget.
- 5 **Rasande bett!** Ruttna käkar hugger mot hals och andra ömma delar på ett offer. Skada 2T8, endast hjälm skyddar. Kan pareras.
- 6 **Plågande klor!** Gallun river med sina svarta klor mot ett offer. Två separata, efter varandra påföljande attacker med 2T6 i skada. Om offret skadas bryts demonens klor och fastnar i såret. Detta medför oerhörd smärta, och varje påföljande fysisk handling sker med nackdel tills någon lyckats med LÄKEKONST på personen.

GROTTVÄTTE

Grottvättar är småväxta nattfolk som anpassat sig till ett liv i grottor och tunnlar. De har grådaskig hy och bleka, plirande ögon, och lever ofta i komplexa och civiliserade grottsamhällen med tydlig rangordning. Det främsta vätteriket i Ereb Altor är Yggramork under Grynnerbergen, ett väldigt nätverk av tunnlar och kammare med en aktiv tunnelfront mot det angränsande dvärgriket Zar Khur. Men grottvättar återfinns över hela Ereb Altor i tunnlar, grottor och bergsutrymmen.

EJ MONSTER: Grottvättar räknas inte som monster i strid utan som vanliga SLP.

NATTFOLK: I direkt solljus får grottvättar nackdel på alla slag och tar T6 i skada per kvart. Det räcker med ett tjockt molntäcke eller en heltäckande klädedräkt för att undvika effekten.

◆ ◆ ◆

Skiftledare

FÖRFL: 10 **SB:** — **KP:** 10

TYPISK RUSTNING: Nitläder (2)

FÄRDIGHETER: Smyga 10, Undvika 10, Upptäcka fara 10

TYPISKT VAPEN: Kortsvärd (FV 14, skada T10), piska (FV 12, skada T8, räckvidd 4)

◆ ◆ ◆

Tunnelkrigare

FÖRFL: 10 **SB:** SMI +T4 **KP:** 10

TYPISK RUSTNING: Nitläder (2)

FÄRDIGHETER: Smyga 14, Upptäcka fara 12

TYPISKT VAPEN: Kortsvärd (FV 12, skada T10), antingen kortspjut (FV 14, skada T10) och liten sköld eller lätt armborst (FV 12, skada 2T6)



Grävare

FÖRFL: 10 **SB:** STY +T4 **KP:** 10

TYPISK RUSTNING: Nitläder (2)

FÄRDIGHETER: Smyga 8, Hantverk 12

TYPISKT VAPEN: Hacka (FV 8, skada 2T6), huggmejsel (FV 10, skada T8)

◆ ◆ ◆

HAVSGET

Dessa havsdjur är stora som stridshingstar och kan ses galoppa fram ur stormvågor och skumvita brottsjöar över hela Kopparhavet. De har en gets behornade huvud och framben, och bakkroppen av en väldig fisk. Vissa menar att havsgetterna är välvilliga och kan leda skepp ur sjönöd, men de flesta vänder fort sina skutor då de vilda bockarna skymtas. Havsgetterna är nämligen hetlevrade och älskar att stängas mot skrov och andra inkräktare bland vågorna. Det sägs också att Lotan jagar dem, och om man inte är kvick kan den väldiga havsdraken lätt sluka ens skepp istället för den vindsnabba havsgeten.

För många Enkitroende är havsgeten helig.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Hornskallning!** Spetsning med vassa horn. Skada 2T8, kan pareras.
- 2 **Klövspark!** Två välriktade sparkar med hårda simklövar mot ett mål, båda ger skada 2T6.
- 3 **Dränkning!** Havsgeten hugger tag i ett offer från däck, strand eller hav och drar ner det i djupet. Skada 2T6. Om offret inte lyckas med ett SMI-slag med nackdel (handling) börjar den nästa runda ta drunkningsskada. Försök att frigöra sig får göras varje runda.
- 4 **Urhavets bräkning!** Skräckattack, drabbar alla inom 10 meter.
- 5 **Skenande raseri!** Odjuret står, sparkar och biter allt den ser under vilda frustanden. Alla inom 10 meter tar skada 2T6.
- 6 **Massiv stängning!** Havsgeten tar fart och drämmer till ett offer i vattnet med sin stenhårda panna, skada 3T8. Om inga motståndare finns i vattnet tar geten ut sin frustration på fartyg, kajer eller annat i närheten. Attacken kan således användas för att ramma fartyg. Mindre konstruktioner som bryggor och jollar går sönder på 1-2 på T6.

HANDLINGSKRAFT: 2 **STORLEK:** Stor
FÖRFLYTTNING: 24 **SKYDD:** 1 **KP:** 24

HAVENS LOTSAR. Med **BESTIOLOGI** kan man försöka tygla en havsget innan den anfaller och lyckas automatiskt med nästa navigationsslag genom att följa den genom vågorna.

HOPPANDE HAVSFASA. Havsgeten är havslevande men kan klara sig upp till en timme på land. Den hoppar högt och kan skada personer som befinner sig i båtar, på grynnor, bryggor m.m. Större skepp än chebecker kan bestarna inte skada, och de kan inte heller nå personer uppe på dessa fartygs däck. Havsgeten börjar och avslutar alltid sin attack i havet.

SJÖMONSTER: Vissa av monstrets attacker lämpar sig för strid mot fartyg om ni använder reglerna för sjöfart i kapitel 5, Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet.



KLOMUL

Klomuler är väldiga sköldpaddor som lever i Erebus Altors hav och våtmarker. De uppnår ibland sådan storlek att de kan misstas för öar eller mindre berg. De går att tämja och använda som transportdjur eller i sjöslag, även om deras skygga temperament och tendens att dyka gör det riskabelt att rida

dem till havs. På land erbjuder de stadig och behaglig transport, men deras långsamhet och benägenhet att dra in huvud och ben vid regn eller tecken på rovdjur gör att de endast används av folk med gott om tid och rikligt med tålmod. Klomuler med ägg är revirsinnade och vanligtvis ytterst aggressiva.

MONSTERATTACKER

Slå T6 till havs och T4 på land

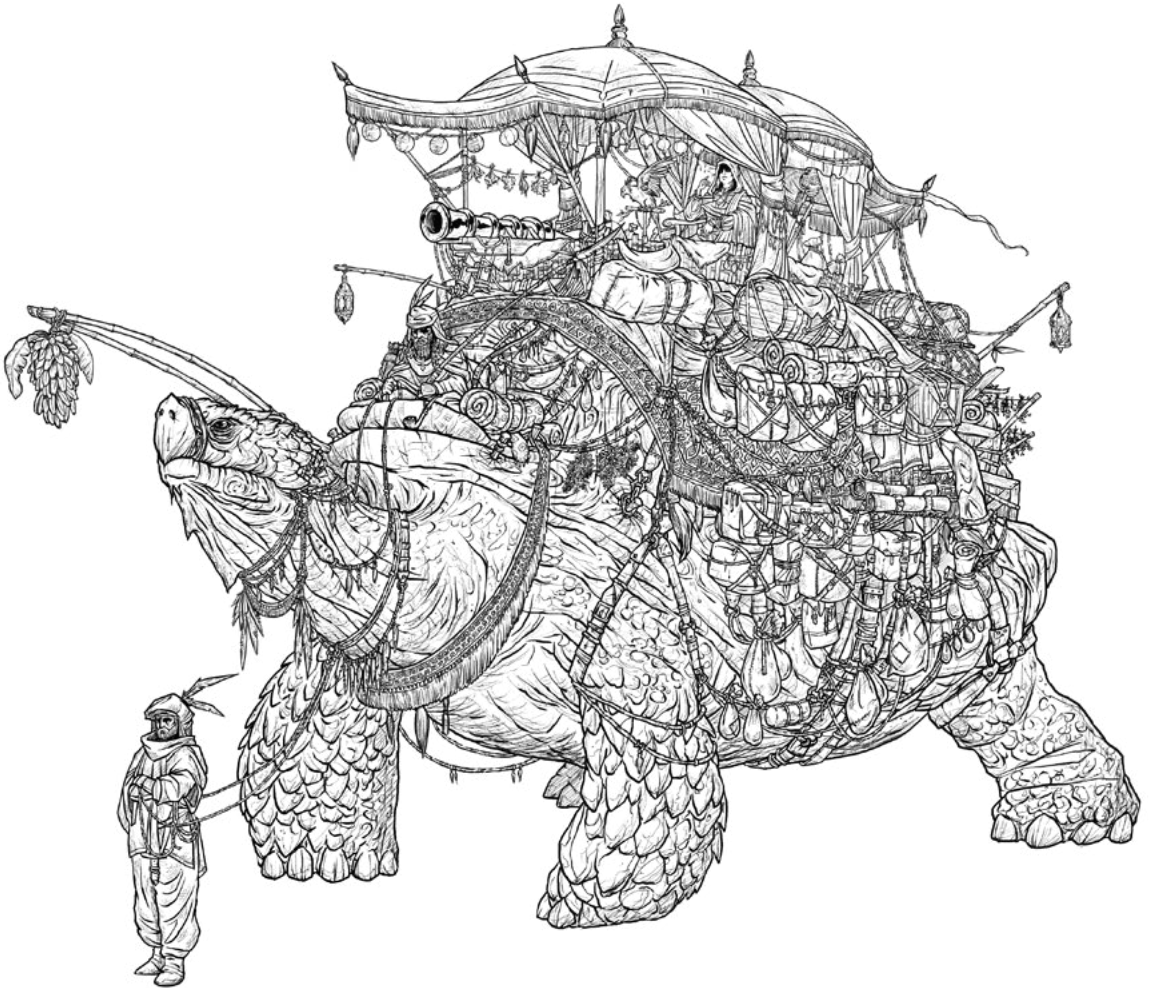
T ATTACK

- 1 **Bett!** Monstret öppnar sin näbbliknande mun och hugger ett offer med ohygglig kraft. Skada 2T10.
- 2 **Ramning!** Klomulen tar sats och smäller in i ett offer med sin hårda sköld, samtidigt som den drar in alla sina mjukare delar i skalet. Offret samt alla inom 4 meter tar 2T8 i skada och slås omkull. Fram till dess nästa attack har klomulen dubbelt skydd.
- 3 **Mosattack!** Besten vräker sin enorma kroppshydda över ett stackars offer som slås omkull och tar 3T6 i krossande skada. Offret kan inte agera förrän klomulen har förflyttat sig från platsen. Om attacken sker i vatten kan personen komma bort från klomulens undersida med SIMMA, men tar drunkningskada om slaget misslyckas.
- 4 **Uråldrig instinkt!** Klomuler lever ytterst länge, och har ofta lärt sig rätt väl vad de små tvåbenta krypen brukar ha för sig. Besten utför ingen attack men får istället undvika två anfall mot den.
- 5 **Svallvåg!** Monstret vältrar sig i havet och skapar väldiga svallvågor som sveper över alla inom 15 meter. Dessa sköljs 20 meter längre bort och tar T8 i skada. Det går endast att försvara sig mot attacken med SIMMA. Folk som står på land inom 15 meter tar 2T6 i skada och slås omkull.
- 6 **Dykattack!** Med ett mäktigt frustande försvinner klomulen ner under ytan och dyker efter en stund upp med fruktansvärd kraft. Målet är ett valfritt offer, men alla inom 10 meter träffas, kastas 20 meter upp i luften, faller ner på monstrets hårda ryggplåt och tar fallskada enligt fallhöjd. Klomulens magplask skapar en svallvåg enligt # 5, men den drabbar personer mellan 10 och 20 meter från besten.

HANDLINGSKRAFT: 1 **STORLEK:** Enorm
FÖRFLYTTNING: 6 på land, 18 i vatten
SKYDD: 5 **KP:** 60

SJÖMONSTER: Vissa av monstrets attacker lämpar sig för strid mot fartyg om ni använder reglerna för sjöfart i Kapitel 5, Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet.

RID- OCH LASTDJUR: Tama klomuler kan ridas och lastas med upp till 6 läster. Det går även att stridsträna klomuler, och de kan tämjas utan förmågan Monstertämjare (se sida 24). En ryttare med Monstertämjare kan även använda en stridstränad klomuls monsterattacker. Detta kostar en handling.



KOPPARHAVETS SJÖORMAR

Sjöormen terroriserar Altors sjöfarare ända från Västerhavets isrand till Ormsjöns varma laguner. Den har en oerhörd aptit och dras till de taktfasta ljuden av rodd eller en simmares jämna plaskanden. Den tvekar inte att angripa byten som är rejält större än den själv, och kan linda in valar eller hela fartyg med sin långa ormkropp som den sakta och obönhörligt klämmer ihop med förödande resultat.

Sjöormen leker och ynglar i Västerhavet. De nyfödda ormarna migrerar sedan, tillsammans med sina föräldrar, genom Tiamats tårar och genom Kopparhavet ända till floden Sans mynning. Där går ynglen upp i Sanfloden för att frossa på sötvattensfisk och växa till sig. De försvinner någonstans i Morginerskogens djup och stora träsk, och dyker sedan upp i Ormsjön, dit de färdats på dolda floder och genom underjordiska sjöar. Vissa simmar istället västerut mot De rasslande rasernas arkipelag. Efter några år, när de är fullt könsmogna, simmar de norrut för att leka, och följer sedan i sin tur sina egna yngel till-

baka till Kopparhavet, där de lämnar dem vid Sanflodens mynning. I Kopparhavet kan de vuxna ormarna sedan överleva i flera decennier, och slutar aldrig växa. Det viskas om enorma sjöormar som är över hundra år gamla.

Sjöormsyngel

HANDLINGSKRAFT: 2 **STORLEK:** Normal
FÖRFLYTTNING: 15 **SKYDD:** 1 **KP:** 30

SJÖMONSTER: Vissa av monstrets attacker lämpar sig för strid mot fartyg om ni använder reglerna för Sjöfart i Kapitel X, Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet.



Kopparryggad sjöorm

HANDLINGSKRAFT: 2 **STORLEK:** Enorm
FÖRFLYTTNING: 18 **SKYDD:** 3 **KP:** 85

SJÖMONSTER: Vissa av monstrets attacker lämpar sig för strid mot fartyg om ni använder reglerna för Sjöfart i Kapitel 5, Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet.

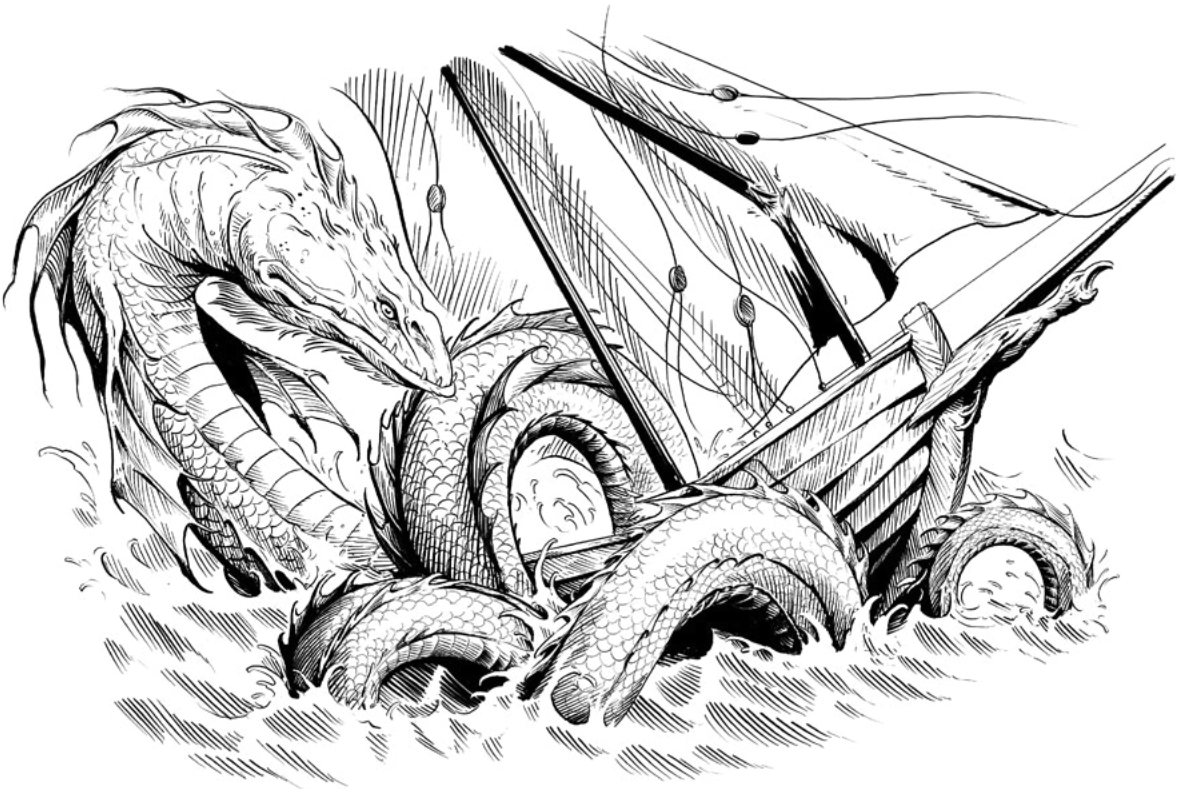
MONSTERATTACKER – SJÖORMSYNGEL

T6 ATTACK

- 1 **Snärjande svans!** Sjöormen rullar sin fjälliga svans runt ett offer och slår omkull offret.
- 2 **Hungrigt bett!** Ormen hittar en glipa i offrets rustning, och hugger mot köttet. Den gör 2T4 skada, rustning räknas inte.
- 3 **Vildsint bett!** Ormen biter girigt mot sitt offer, och gör 2T6 i skada.
- 4 **Hypnos!** Sjöormen spänner sina bleka glosögon i ett offer som måste lyckas med ett PSY-slag eller falla i hypnos och sakta börja ta sig mot ormens mun. Offret kan väckas av att någon ruskar den (en handling) eller genom nya PSY-slag med nackdel varje runda.
- 5 **Sång!** Ett ensligt och melodiskt ylande ekar över havet, och nästa runda dyker en till sjöorm upp! Slå T6 – på 5 eller 6 attackerar nykomlingen också den andra ormen, annars endast rollpersonerna. Detta utfall kan endast ske en gång per strid.
- 6 **Stångattack.** Ormen tar sats och slungar sig mot sitt offer med full fart. Skada 4T6. Den här attacken kan användas för att ramma fartyg.

MONSTERATTACKER – KOPPARRYGGAD SJÖORM**T6 ATTACK**

- 1 **Krossande svans!** Ormens väldiga svans sveper omkull och gör T10 i skada på alla inom 20 meter.
- 2 **Dödens käftar.** Ormen stormar fram med öppna käftar och slukar allt i sin väg. Alla inom 10 meter tar 2T10 i skada. Den här attacken kan användas mot fartyg.
- 3 **Vildsint bett!** Ormen biter girigt mot sitt offer, och gör 2T10 i skada.
- 4 **Hypnos!** Sjöormen spänner sina bleka glosögon i ett offer som måste lyckas med ett PSY-slag eller falla i hypnos och sakta börja ta sig mot ormens mun. Offret kan väckas av att någon ruskar den (en handling) eller genom nya PSY-slag med nackdel varje runda.
- 5 **Stångattack.** Ormen tar sats och slungar sig mot sitt offer med full fart. Skada 4T6. Den här attacken kan användas som ramningsattack mot fartyg.
- 6 **Kramattack.** Odjuret låter svansen omfamna en fiende och försöker krama livet ur offret. Attacken ger 2T10 i krosskada och ytterligare lika mycket varje gång det är offrets tur. Offret kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsrörelser, utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY med nackdel. Andra kan hjälpa till. Den här attacken kan användas som kramattack mot fartyg.



KROKGÄDDA

Fruktansvärt bräckvattensmonstrum i krokodilstorlek med krökta huggtänder och breda käftar. Krokögäddan kan kravla behjälpligt på land, vid behov flera kilometer, och gillar att kasta sig över offer från grunda slamvikar i en kaskad av dyigt vatten och bottenlera. Nargurs barbarer jagar krokögäddan för dess skimrande bukfjäll, ofta med katastrofala följder för jägarna.

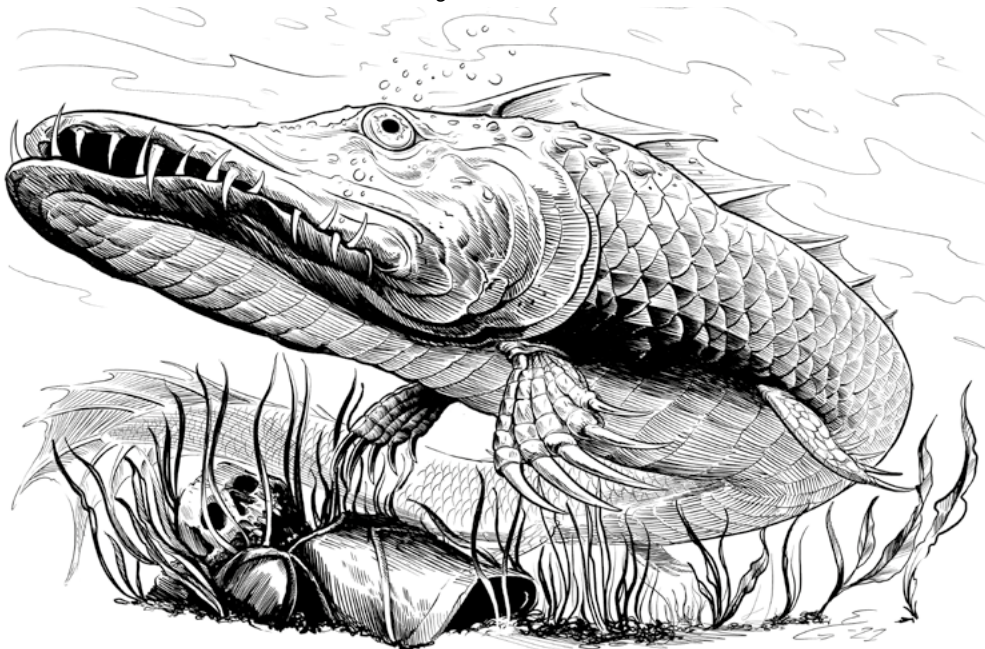
HANDLINGSKRAFT: 2 **STORLEK:** Stor
FÖRFL: 20 vatten, 4 land **SKYDD:** 1 **KP:** 40

LEKER DÖD: När en krokögädda förlorat halva sina KP vänder den magen uppåt och ser fullständigt livlös ut. Detta kan genomskådas med **BESTIOLOGI** med nackdel. Om den inte angrips vilar den i några rundor och återfår 2T6 KP. Därefter anfaller den med attack # 6 och striden återupptas.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Hugg!** Monstret hugger med sin väldiga mun fylld med sylvassa gaddar. Ett offer inom 4 meter träffas, skada 2T10. Kan pareras.
- 2 **Svanssnärt!** Krokögäddans stjärtfena är försedd med sylvassa och krokiga pikar, och monstret använder den som en stridsklubba. Två personer inom 4 meter träffas och tar 2T10 i skada. Tyg- och läderrustning ger inget skydd.
- 3 **Rullning!** Gäddan vräker sin enorma fiskkropp över alla motståndare inom 4 meter i en massiv rullning. Offren tar 2T6 i skada och slås omkull.
- 4 **Glupande käftar!** Krokögäddan hugger ett offer i avsikt att svälja det. Skada 2T8 och offret sitter fast i munnen tills gäddan gör sin nästa handling. Resultaten 4, 5 och 6 tolkas då som att gäddan fortsätter tugga, och offret tar skada utan att kunna försvara sig. I annat fall spottas bytet ut och landar liggande. **UNDVIKA** med nackdel för att komma loss ur käftarna. Det är 50 % risk att ett slumpmässigt föremål blir kvar i gäddans mage.
- 5 **Dränkning!** Som utfall # 4, men offret dras ner under vatten och tar druckningskada medan den är i käftarna. **SIMMA** med nackdel för att komma loss.
- 6 **Falskt ointresse!** Gäddan försvinner plötsligt i en kaskad av piskande ytvatten. Den är borta i T6 rundor och anfaller därefter med glupande käftar (# 4). Endast de som lyckas med **UPPTÄCKA FARA** får försvara sig.



KRÅKBROMS

Kråkbromsen är en grönglänsande jättefluga som lever i träskmark, och är i synnerhet talrik i Skuggornas träsk på Paratorna. Den är ungefär lika stor som en kråka, vilket även givit den namnet. Den livnär sig på as, skräp och blod, och dyker upp i stora svärmar som enträget antastar vandrare som förrirat sig in på dess revir. Honorna kläcker larver varje månad, som de försöker plantera på ouppmärksamma eller sovande varelser så att avkomman kan suga blod. Kråkbromsens blotta närvaro är dock den största plågan eftersom den påverkar offrens sinne, och framkallar nervositet, paranoia, sömnlöshet och rent av vansinne.

HANDLINGSKRAFT: 2 **STORLEK:** Svärm
FÖRFLYTTNING: 22 **SKYDD:** – **KP:** 24

REVIRBETEENDE: Kråkbromssvärmar håller sig inom revir som de märker med kladdigt sekret. Reviren är stora områden, och om man vandrar in i ett tar det T6 skift att komma ut. Tillståndet Uppgiven kan inte läkas i ett kråkbromsrevir. Om man lyckas med ett slag mot **BESTIOLOGI** kan man identifiera sekretet och orientera sig ut ur reviret på ett skift med **VILDMARKSVANA**.

DYSTER AURA: Alla som rör sig i ett kråkbromsrevir måste lyckas med ett **PSY**-slag varje skift för att inte bli Uppgiven. Ytterligare misslyckade slag ger en dyster och enträgen dödsönskan, och de drabbade misslyckas automatiskt med ett dödsslag om de når 0 KP i en strid mot kråkbromsar.

SMYGANDE ÄGGLÄGGNING: Rollpersoner som övernattar inom kråkbromsens revir kan nattetid uppsökas av äggläggande honor. Alla som misslyckas med **VILDMARKSVANA** under natten vaknar med blånande svullnader och en överväldigande känsla av annalkande undergång. Efter T6 dagar kläcks kråkbromslarver ur de besmittade personernas kroppar – en smärtsam upplevelse som ger 4T6 i skada. Med **LÄKEKONST** kan man få bort äggen mot T6 i skada.



MONSTERATTACKER

T4 ATTACK

- 1 Ilskna bett!** Kråkbromssvärmen attackerar vildsint och biter T6 offer med tångliknande huggkäftar. Skada T8, kan pareras.
- 2 Irriterande surr!** Svärmens ihärdiga surrande retar gallfeber på alla motståndare som befinner sig inom 20 meter. Dessa måste slå mot INT för att inte få tillståndet Arg och ödsla nästa handling på att vifta irriterat.
- 3 Förvillande vingslag!** Solkigt fladdrande och flimrande flugskepnader skapar vild paranoia i sina offer. Bromsarna är överallt! Alla inom 10 meter från svärmen måste slå mot PSY för att inte drabbas av paranoida villfarelser. Drabbade offer tror att deras kamrater hypnotiserats av bromsarna och är på monstrens sida. SL kan gärna beskriva attacken för de drabbade som att den träffar någon annan, och att denne börjar bete sig underligt.
- 4 Smutsigt sting!** Kråkbromsarna överöser ett offer med kladdiga bett som ger T10 i skada. Betten för med sig träsknojan – en sjukdom med smittovärdet 10. Drabbade personer tappar 1 poäng i INT och INT-baserade färdigheter per dag. Sjukan kan botas med **LÄKEKONST** och T6 dagar på ett torrt och garanterat flugfritt ställe.

LAMASSU

Lamassu är en väldig, bevingad tjurvarelse med en människas huvud. Lamassu är både mäktiga, trollkunniga och lite fåfänga, och männen lägger sig gärna till med långa, flätade skägg som de oljar och smyckar med pärlor. Även pråliga huvudbonader och halssmycken är populära. Lamassu är ofta på gudomliga uppdrag, och återfinns som väktare och skyddsvarelser för tempel och andra heliga platser.

HANDLINGSKRAFT: 2 **STORLEK:** Stor
FÄRDIGHETER: Bluffa 16, Övertala 16, Köpslå 14, Myter & Legender 18, Elementalism 17
FÖRFLYTTNING: 18 **SKYDD:** 1 **KP:** 48

VÄKTARBEST: Lamassu vaktar ofta en plats, skatt eller hemlighet med sitt liv. Den kan släppa förbi personer som känner till ett hemligt lösenord, kan svaret på en gåta eller utför ett heligt uppdrag.

VINGAR: Lamassu kan flyga, men det tar en runda för den massiva besten att bli luftburen.

ANTAGONIST: Lamassu kan ÖVERTALAS med smicker, gåvor och fagra löften.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Bakåtspark!** Lamassu vänder sig och sparkar bakut med massiva bakben. Hårda klövar slår med väldig kraft in i ett offer som slungas 2T8 meter och tar lika mycket i skada. Offret landar liggande och är Omtöcknat.
- 2 **Tjurrusning!** Lamassu störtar fram och stångar ett offer som slås omkull. Skada T12.
- 3 **Stegring!** Med piskande vingar reser sig den väldiga besten på sina bakben och slår sedan ner med framklövarna på ett offer som tar 2T10 i skada. Vingarna slår upp damm som ger nackdel på alla slag för den fiende som har nästa tur i rundan.
- 4 **Magiskt kommando!** Lamassu vrålar »Ni kan inte passera« med mullrande stämman. Alla inom 20 meter måste slå ett PSY-slag eller förlamas under en runda.
- 5 **Tjurhord!** Ett muller som av tusen galopperande klövar hörs, och ur marken väljer en våg av tjurar. De är av sten och sand, och vräker över alla inom 20 meter innan de vittrar ihop i en kaskad av damm. Attacken ger 2T10 i krosskada.
- 6 **Gudaord!** Lamassu uttalar ord på det Sanna språket. Detta bänder verkligheten och ett offer inom 10 meter förvandlas till en apa, gris eller åsna. Förvandlingen kan inte motstås och varar T6 rundor (1 runda om offret lyckas med ett PSY-slag med nackdel).



LEVERBRUGD

Leverbrugden är en brunfläckig och enorm hajfisk som oftast rör sig i kustvatten vid rev och stormgrynnor. Den skyddas av ett tjockt späcklager och jagar i flockar med aptit på stora byten som valrossar, simmande elefanter och små båtar. Den lockas av blodspillan i havet, och sliter sina offer till slamsor med dubbla rader av sylvassa och sneda huggtänder.

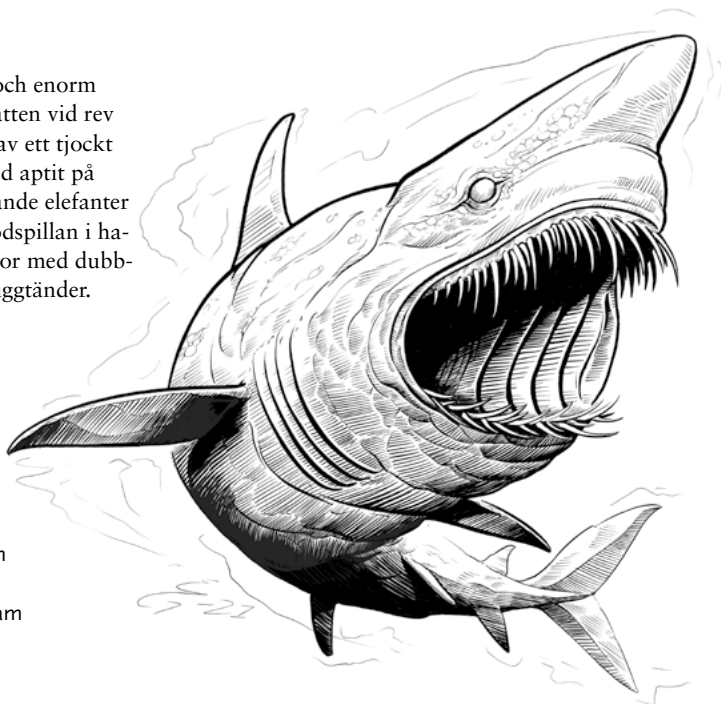
HANDLINGSKRAFT: 2

STORLEK: Stor

FÖRFLYTTNING: 24 (i vatten)

SKYDD: 2 **KP:** 28

JAGAR I FLOCK: Leverbrugden jagar i flockar om T6 hajar. Vanligtvis anfaller dock endast en haj, och flera anländer först om blod spillts i havet och SL slår fram monsterattack # 6.



MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Bett!** Ett mordiskt hugg med sneda och sylvassa tandrader. Skada 2T6.
- 2 **Slitning!** Brugden hugger ett offer och skakar det vilt för att slita åt sig en bit kött. Offret blir Utmattat och tar 3T6 i skada.
- 3 **Smaklöst kött!** Brugden utför ett trevande bett (skada T10), men ger sedan upp attacken och kretsar ointresserat runt sitt offer. Den attackerade kan komma undan med ett lyckat slag mot SIMMA. Detta gäller även andra rollpersoner i vattnet. Misslyckas ett enda slag återupptar hajen striden.
- 4 **Rusch!** Besten kör med piskande stjärtfena och väldig fart rakt mot ett offer och hugger det med sina krökta gaddar. Skada 3T6 och offret är greppat. Hajen simmar därefter iväg med sitt byte som får slå STY-slag för att komma loss varje runda. Misslyckade slag ger T6 i skada utan att rustning skyddar. Om hajen tar skada eller om offret kommer loss fortsätter hajen striden. Attacken kan även utföras mot offer på en strand. Hajen kan då ta sig 10 meter upp på land. Den kan dock inte attackera följande runda då den kravlar sig tillbaka till havet.
- 5 **Hopp!** Leverbrugden hoppar upp på sitt offer och krossar det med sin massiva kropp. Skada 2T8. Denna attack kan även utföras mot personer i mindre båtar. Brugden slinker direkt ner i vattnet efter attacken.
- 6 **Frenesi!** Hajen blir stridstokig och hugger och sliter i vild frenesi. Den attackerar T4 offer inom 4 meter, skada 2T6. Om blod spillts i havet kommer en till leverbrugd till platsen nästa runda.

LILU

Lilu är demoniska nattvarelser från något av gudarnas tidiga skapelseutkast. De har endast en flyktig form i Altor – klobeprydda och vagt humanoida skuggliknande skepnader som ofta gömmer sig i grottor och katakomber. De hungrar efter liv och mänsklig form, och attackerar besinningslöst levande varelser som de möter. Offret töms på liv, varpå lilun antar dess fysiska form och försöker ta dess plats i den levande världen. Demonen antar en exakt kopia av den döda, men blek, okänslig och ovan vid det liv som offret levte. Den behåller även alltid sina klobeprydda tuppffötter, och lilun som försöker smälta in i samhället klär sig ofta i långa släpande kåpor eller kjolar. En kropp räcker sällan mer än någon vecka varefter monstret måste döda på nytt. Om man attackerar en lilu i människoform eller kastar aska på marken framför den, återtar den sin riktiga skuggform under vilda skrin.

MONSTER? En lilu i mänsklig form har värden som personen den dödat – t.ex. bybo. I demonisk form är den ett monster.

HANDLINGSKRAFT: 2 **STORLEK:** Normal
FÖRFLYTTNING: 12 **SKYDD:** – **KP:** 32



MONSTERATTACKER

T4 ATTACK

- 1 **Slitande tuppklor!** Lilun gör ett våldsamt hopp och hugger med sina sylvassa tuppklor mot ett offer. Skada 3T6, kan pareras.
- 2 **Jag vill vara som du!** Lilun hugger ett offer med sina skuggklor – skada T10. Om skada utdelas blir monstrets hand till en exakt kopia av offrets, och dess nästa attack utdelar skada enligt offrets bästa tillgängliga anfall. Offret vars hand kopierats kan inte använda sin hand under den runda som lilun attackerar med kopian. Lilun kan även använda någon av offrets förmågor, och tar då VP av rollpersonen.
- 3 **Demonisk vädjan!** Monstret återtar sin senaste mänskliga form (eller någon tidigare form) och ber om nåd. Med mänsklig röst och väl spelad empati hävdar den att den ännu kan räddas, att demonen i dess kropp kan fördrivas, m.m. Om rollpersonerna tvekar återfår lilun T10 KP och anfaller sedan med två slitande tuppklor (# 1).
- 4 **Livsutsugning!** Lilun slingrar sina händer runt halsen på ett offer. Skada 2T6, rustning skyddar endast med hälften (avrunda uppåt). Förlorade KP läggs till liluns.

MUSHUSSU

Dessa legendariska drakar är långhalsade med en ormlig svans och ett behornat huvud. Deras kluvna ormtunga spelar i gapet, och deras metallskimrande fjäll växlar mellan guld och orikalk. Frambenen liknar ett väldigt lejons, och bakbenen pryds av sylvassa örnklor. De anses en gång i tiden ha tjänat guden Marduk, och kan blåsa åskstormar ur sin mun.

HANDLINGSKRAFT: 2 **STORLEK:** Stor
FÖRFLYTTNING: 24 **SKYDD:** 5 **KP:** 60

VINGAR: Drakens vingar låter den färdas obehindrat genom luften.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Stångning!** Drakbesten sveper med sitt huvud och spetsar ett stackars offer på sina vassa horn. Skada 3T8. Om offret tar mer än 6 poäng i skada är det spetsat och tar ytterligare T6 i skada varje runda utan att rustning skyddar. Ett STY-slag (handling) krävs för att komma loss.
- 2 **Bett!** Mushussuns tänder är laddade med elektrisk energi. Offret tar 2T8 i skada och utsätts för elstötar motsvarande ett förlamande gift med styrka 12. Om offret bär metallrustning är giftstyrkan 14.
- 3 **Läspande förbannelser!** Monstret väser fram uråldriga förbannelser och alla inom 10 meter utsätts för en skräckattack med nackdel på PSY-slaget.
- 4 **Sylvassa klor!** Två snabba attacker med lejon- och örnklor på två olika offer inom 4 meter. Skada 2T8, kan pareras.
- 5 **Svansskrift!** Bestens ringlande svans tecknar uråldriga glyfer av bländande ljus i luften. Alla som misslyckas med UPPTÄCKA FARA ser dem och slås blinda för en runda. Därefter får förblindade offer slå PSY-slag varje runda för att återfå synen.
- 6 **Blixtrande andedräkt!** Mushussun öppnar sitt gap och med en öronbedövande smäll skjuter ett nätverk av blåa blixtar ut. Attacken träffar den person som bär på mest metall inom 10 meter. Skada 3T10, metallrustning skyddar inte. Alla som befinner sig inom 4 meter från offret tar halv skada. De som träffats och bär på minst två metallföremål utsätts därtill för en elektrisk chock motsvarande ett förlamande gift med styrka lika med skadan från attacken.



RAUGON

Raugoner är havslevande insektoider som gör Kopparhavet osäkert och gärna angriper skepp och kustbosättningar. De lever på flytande kolonier i strikt hierarkiska kastsamhällen.

Varje koloni styrs av en liten skara raugondrottningar och är en havsgående farkost byggd av drivved, skeppsdelar och rester från uppätta varelser, vilka fogats samman genom arbetarnas saliv. Den väldiga flotten är diskusformad och genomborrad av gångar och kamrar. Kolonin kan färdas tack vare jättelika havstulpaner som planterats och stimuleras på ett sätt som gör att raugonerna kan driva sin flytande ö dit de vill.

Raugonernas fyra kast är arbetare, krigare och drottning, samt de väldiga simmarna.

EJ MONSTER: Förutom simmarna räknas raugonerna inte som monster i strid utan som vanliga SLP.

AMFIBISKA: Raugoner kan dyka obehindrat långa sträckor, och många lever större delen av sina liv under vatten. De har samma förflyttning på land som i hav.



Arbetare**FÖRFL:** 10 **SB:** — **KP:** 10**SKYDD:** 2 (tjockt kitinskal)**FÄRDIGHETER:** Upptäcka fara 12, Undvika 10**TYPISKT VAPEN:** Kloförsedda extremiteter (FV 9, skada T8)**Krigare****FÖRFL:** 12 **SB:** STY + T4 **KP:** 14**SKYDD:** 3 (kitinskal + fiskläder)**FÄRDIGHETER:** Upptäcka fara 12, Undvika 12**FÖRMÅGOR:** I närheten av en drottning får de en extra handling per runda.**TYPISKT VAPEN:** Klor och kroksabel (FV 13, skada 2T6)**Drottning****FÖRFL:** 16 **SB:** STY + T6 **KP:** 24 **VP:** 18**SKYDD:** 4 (tjockt kitinskal + krimskrams)**FÄRDIGHETER:** Upptäcka fara 16, Undvika 14, Myter & Legender 14**SVÄRMLEDARE:** En raugondrottning rör sig aldrig ensam, och med ett knastrande insektskommando ansluter sig T6 krigare efter en runda till sin drottnings försvar.**LÄKANDE SEKRET:** Krigare och arbetare som gnider sig mot drottningen (kostar en handling) läker T6 KP.**INSEKTOIDER**

Insektoider är intelligenta insektsvarelser vars urhem i Erebus Altor är De rasslande rasernas arkipelag. Mer om arkipelagen kan du läsa på sida 118.

Simmare

Raugonernas simmare är väldiga baggmonster, och fungerar både som mjölkdjur och aggressiva försvarare av kolonier och spaningspatruller.

HANDLINGSKRAFT: 1 **STORLEK:** Enorm**FÖRFLYTTNING:** 24 (endast vatten)**SKYDD:** 3 **KP:** 68

SJÖMONSTER: Vissa av monstrets attacker lämpar sig för strid mot fartyg om ni använder reglerna för Sjöfart i Kapitel 5, Erebus Altor: Hjältar från Koppahavet.

SIMMARENS MONSTERATTACKER**T4** **ATTACK**

- 1** **Krossande mandibler.** Monstret hugger med enorma kroksabelformade ytterkäkar. Skada 4T6. Kan endast pareras med förmågan Simfötter eller Sjöben.
- 2** **Massiv vräkning.** Simmaren vräker sin enorma lekamen över T6 offer inom 10 meter. Alla utsätts för druckningskada.
- 3** **Jättevåg.** Raugonen rullar sin enorma kropp i havet och skapar en väldig våg som sveper över motståndare. Alla inom 20 meter förflyttas 20 meter bort. Simmaren kan utföra en ramning mot fartyg.
- 4** **Klättring.** Monstret klättrar över sitt offer, vare sig det är en liten ensam varelse eller ett väldigt fartyg. Detta räknas som en kramande attack mot fartyg. Mot enskilda individer ger det T12 i skada och utsätter offret för druckningskada.

ROVGRODA

Rovgrodor är illsinta amfibier i knytnävsstorlek med flera rader av små sylvassa tänder. De när en förbluffande blodtörst trots sin anspråkslösa storlek, och lurpassar gärna under ytan i slamfylt vatten och hoppar upp på sina intet ont anande offer i klafsiga svärmar.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Klafsiga bett.** Horder av grodor kastar sig över T4 offer och hugger vilt. Skada 3T6, kan pareras med sköld.
- 2 **Hypnotiskt kväkande.** Gömda grodor kväker lockande och alla inom 20 meter som misslyckas med ett PSY-slag rör sig sin förflyttning mot ljudet (SL avgör vart). Nästa runda attackerar de av en ny hord på 2T6 grodor som därefter ansluter sig till myllret.
- 3 **Överraskande hopp.** Lurpassande grodor flyger fram och hugger ett intet ont anande offer. Skada 3T6, kan endast undvikas om offret först lyckas med UPPTÄCKA FARA.
- 4 **Smetigt kladd.** Grodsvärmen sköljer över ett offer som insmetas i kladdigt sekret från feta grodmagar. Sekretet stelnar i luft och det krävs ett slag mot STY (handling) för att kunna röra sig. Slaget får nackdel om svärmen har över 12 individer.
- 5 **Giftiga porer.** Äldre grodor utsöndrar gift från gömda porer. En hop sådana grodor gör en attack mot ett offer. Skada 2T6, därtill utsätts offret för ett dödande gift med styrka 12.
- 6 **Massiv frenesi.** Hela grodmyllret kastar sig över ett offer som begravs under amfibiekropparna och tar 4T6 i skada, blir Utmattad. STY-slag med nackdel för att ta sig loss. Misslyckade slag leder till nya tillstånd.



HANDLINGS-

KRAFT: 2

STORLEK: Svärm

FÖRFLYTTNING: 10

SKYDD: -

KP: 1 per groda, totalt

T12 + 20

MYLLER: Rovgrodor attackerar i okontrollerade myller med otaliga individer. En ensam groda dör av en träff som ger 1 KP i skada, men myllret är svårt att påverka. Varje träff av ett huggande eller krossande vapen dödar maximalt T6 grodor och ger således lika mycket i skada på svärmen. Stickvapen, dolkar och naturliga vapen dödar maximalt 1. Besvärjelser och annat med ytverkande effekt ger full skada på myllret.



ROVTRANA

Rovtrana är fruktade rovdjur som tornar upp sig över tre meter. Dessa landburna fåglar jagar i stora flockar bland nordens stäpper, i västra Akrogal och på västerns öar, men terroriserar byar och karavanleder över hela Ereb Altor med blodiga jakträder. Deras kraftiga kroknäbbar kan slita sönder byten stora som grottoxar, och de kommunicerar med förvånansvärd intelligens inom flocken med hjälp av näbbklapper och korta blodisande skrän. Rovtrana kan tämjas och användas som riddjur av små ryttare som ankor och svartalfer.

HANDLINGSKRAFT: 1 **STORLEK:** Stor

FÖRFLYTTNING: 24 **SKYDD:** - **KP:** 24

KOORDINERAD FLOCK: Rovtranor rör sig vanligtvis i flockar om T4 individer. Inom flocken kommunicerar de under jakt och kan koordinera sina ageranden. Rovtranor som inte är ensamma får därför välja sina initiativkort istället för att dra, och det går inte att byta kort med dem.



RIDDJUR: Rovtranor kan tämjas och ridas utan förmågan Monstertämjare. En ryttare som har denna förmåga (se sida 24) kan dock även använda rovtranas monsterattacker. Detta kostar en handling.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- Näbbhugg!** Rovtranas vassa krok näbb hugger med precision mot utsatta kroppsdelar. Skada T10, rustning skyddar inte. Attacken kan pareras.
- Benspark!** Monstret riktar en kraftig spark mot den största motståndaren. Skada 2T8, och offret slås till marken.
- Flockmanöver!** Om flera rovtranor deltar i striden utför de en koordinerad attack mot ett offer. Oberoende hur många av dem som agerat eller hur stor flocken är, utsätts offret först för en benspark och sedan två näbbhugg, se ovan. Skadan för dessa är dock endast T8 per attack. En ensam rovtrana utför ett näbbhugg med vanlig skada.
- Skrän!** Rovtranan uppger ett isande skrän ackompanjerat av klapprande näbbar. Alla inom 20 meter måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- Hoppspark!** Tranan gör ett väldigt språng genom luften med flaxande vingstumpar, och sparkar till ett offer med våldsamt kraft. Offret tar 2T8 i skada, kastas lika många meter bakåt, blir Omtöcknat och landar liggande.
- Flykt!** Monstret skjuter iväg med vild fart och försvinner från slagfältet. Om strid ännu pågår nästa runda dyker det upp igen. Det utför då en överraskande hoppspark som endast kan undvikas om man först lyckas med UPPTÄCKA FARA, eller om odjuret förföljts. Om en infångad rovtrana flyr måste den som ordnat dens inhägnad/tyglar m.m. slå för HANTVERK. Misslyckas slaget försvinner fågeln.

STRYPARRANKA

Denna omätliga köttätande växt lär härstamma från Samkarnas djupaste urdjungler, men har spritts av botanister, demonologer och härskare som fascinerats av dess blodtörst och fasansfulla aptit. Den består av en sågtandad rotmun omgiven av ett antal slingriga tentakler – allt dolt under till synes ofarlig grönska. Tentaklerna sträcker sig tiotals meter över marken, och så fort någon rör sig i deras närhet attackerar rankan blixtnabbt. Den snärjer sina offer och försöker dra dem till den krampaktigt tuggande rotmunnen.

HANDLINGSKRAFT: 2 **STORLEK:** Stor
FÖRFLYTTNING: – **SKYDD:** – **KP:** 35

DOLD MUN: Rankans rotmun är gömd under växtlighet och oförsiktiga äventyrare kan trampa i den – se utfall # 6. Munnen kan upptäckas med **VILDMARKSVANA** eller **BESTIOLOGI** om man vet vad man söker efter. När den upptäckts kan utfall # 6 endast ske som konsekvens av andra monsterattacker.



VÄXTMONSTER: Stryparrankans kropp är av senigt växtmaterial och den tar följaktligen halv skada av stickvapen.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Snärjning!** Rankans tentakler snärjer sig runt ett offer som dras omkull. Offret kan inte röra sig och dras varje runda närmare rotmunnen. Efter T6 rundor utsätts offret för tuggningar (# 6) varje runda. För att komma loss krävs ett slag mot **UNDVIKA** (handling). Varje gång slaget misslyckas snärjs man hårdare och slaget får en nackdel.
- 2 **Strypning!** Växten skjuter slingriga tentakler runt halsen på ett offer. Skada T10 varje runda som offret misslyckas med att slita loss växtslingret med ett **STY**-slag (handling).
- 3 **Tentakelsmäll!** Stryparrankan svingar en tentakel likt en slägga och smäller till T6 offer inom 10 meter från rotmunnen. Skada 2T6, träffade offer slås omkull.
- 4 **Tentakelkast!** Växten snärjer ett offer och kastar det inåt mot sin rotmun. Personen tar T6 i skada, landar liggande, samt utsätts vid monstrets nästa tur för en tuggning (# 6)
- 5 **Pollenchock!** Ur knoppar längs växtens tentakler pumpas ett gulaktigt giftmoln ut. Alla inom 10 meter från rotmunnen utsätts för ett sövande gift med styrka 9.
- 6 **Tuggning!** Rotmunnen är en fruktansvärd uppenbarelse – ett stinkande hål med rader på rader av sylvassa köttiga växttänder. Ur gapet skjuter en innermun ut och hugger det närmaste offret. Skada 4T10 och offret blir Omtöcknat.

SVARTNISSE

Svartalfernas småkusiner och de minsta av Altors alla nattfolk. Dessa småvättar kompenserar vad de saknar i storlek med antal och ettrighet. De är tre dödskallar höga, med vassa tänder och plirande blick. En och en är svartnissar snarare irritationsmoment än hot, men i större svärmar är de en utmaning även för välbeväpnade äventyrare.

HANDLINGSKRAFT: 1/svartnisse

STORLEK: Svärm

FÖRFL: 8 **SKYDD:** – **KP:** 5/svartnisse

FLOCK: Svartnissar strider tillsammans och deras monsterattacker utförs ofta av flera nissar i grupp. Dessa attacker förbrukar ändå bara turen i rundan för en svartnisse.

FEGA: När halva flocken dödats flyr kvarvarande svartnissar från striden. De återkommer senare om tillfälle ges.

NATTFOLK: I direkt solljus får svartnissar nackdel på alla slag och tar T6 i skada per kvart. Det räcker med ett tjockt molntäcke eller en heltäckande kläddräkt för att undvika effekten.



MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Vildpanna.** En ensam svartnisse kastar sig fram och begraver stridsgaffeln i slumpmässigt vald rollperson. Rollpersonen tar 2T6 poäng i skada, men får slå för valfri närstridsfärdighet för att göra processen kort med vildpannan som en fri handling. Lyckas slaget minskar svärmen med 5 KP/1 svartnisse.
- 2 **Första sten.** Svartnissarna håller avstånd och plockar sten och skrot från marken som de kastar på rollpersonerna. Rollpersoner inom 20 meter tar T10 krossande skada.
- 3 **Stridsvrål.** Skocken stämmer upp vilda, grova och osköna stridsvrål som får det att skära i öronen. Alla rollpersoner inom 10 meter får slå ett PSY-slag för att undvika att bli Omtöcknad.
- 4 **Döden i grytan.** Svartnissarna tömmer en behållare fylld med ruttad och stinkande mat över en av rollpersonerna. Slå SMI-slag för att undvika att få lite i munnen. Smörjan har smittvärde 12. Alla icke-nattfolk inom 10 meter slår FYS-slag för att inte få tillståndet Krasslig.
- 5 **Kull.** En av rollpersonerna är »kullaren« och alla svartnissar försöker gömma sig från denne. De är immuna för attacker från »kullaren« rundan ut.
- 6 **Blodskalas.** Hela svärmen kastar sig över sina fiender med blottade tänder. Alla rollpersoner inom 10 meter tar T8 i skada. Rollpersoner som tar mer än 5 poäng eller mer i skada efter eventuellt skydd har fått ett rejält bett, och riskerar att smittas av nissarnas dåliga munhygien – smittvärde 16.

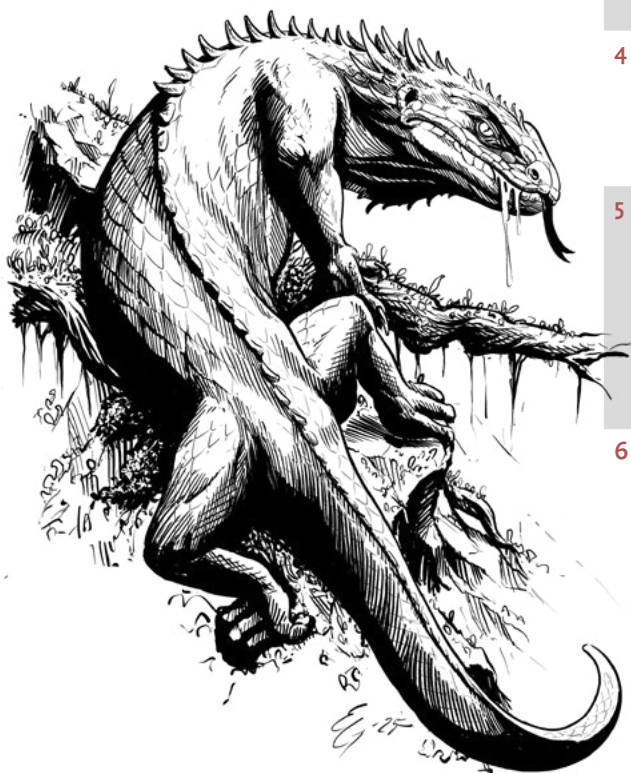
SYRÖDLA

Syrödlan är ett listigt rovdjur med svart oljigt skinn och frätande saliv. Den jagar i flockar, och livnar sig på vildbuffel, gasell och oförsiktiga resenärer. Dess röda klor är eftertraktade som smycken, och det syrahaltiga köttet anses vara utsökt efter intensiv förvällning.

HANDLINGSKRAFT: 3 **STORLEK:** Normal
FÖRFLYTTNING: 24 **SKYDD:** 2 **KP:** 20

FLOCKVARELSE: Syrödlor förekommer i flockar om T6 varelser som kommunicerar med varandra telepatiskt. Varje syrödla hanteras separat, men flocken har en gemensam handlingskraft på 3, oberoende av hur många de är: en ensam ödla är ettrig och desperat, medan individer i en större flock kan avvakta och vara försiktiga.

BAKHÅLL: Syrödlor tycker om att lägga sig i bakhåll för sitt byte. När de väl attackerar sker det på avstånd med 3 syraspott (utfall # 2).



MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Bett!** Ett snabbt hugg med vassa tänder dränkta i syra. Skada T8. Rustning skyddar endast med hälften (avrunda uppåt). Attacken kan pareras, men det parerande vapnets Brytvärde sänks med T6 på grund av syran.
- 2 **Syraspott!** En kladdig projektil av frätande saliv. Räckvidd 20 meter. Skada 2T6. Rustnings Skydd (eller BV för en sköld om attacken pareras) minskas permanent med T6.
- 3 **Tungattack!** En syrödla skickar iväg en seg och kladdig tunga som slingrar sig runt ett offer. Offret är greppat och tar T6 i frätande skada. Alla kommande attacker är bett på den fångade tills ödlan tar minst 5 poäng skada eller offret lyckas slita sig loss med ett slag för STY (handling).
- 4 **Brottning!** En ödla reser sig på bakbenen och vräker sig mot ett offer. Skada T6 och offret slås omkull. Ett liggande offer ådrar sig alla följande attacker.
- 5 **Flockmanöver!** Ödlorna har identifierat den svagaste motståndaren och isolerar den person som har lägst FYS. Personen omringas och kan inte röra sig utan att ge ödlorna ett frislag. Offret peppras därefter med ett bett och ett syraspott.
- 6 **Reträtt!** Flocken drar sig blixtnsnabbt tillbaka och skjuter två syraspott. Därefter försöker de lägga sig i bakhåll för ett nytt anfall. Om detta är det första utfall du rullar kan du byta det mot ett bett i stället.

TRITON

I Kopparhavets djup lever många olika havsfolk. Främst bland dessa är tritoner. De ruvar på hemligheter och vaktar uråldriga skatter. Dessa vattenvarelser har en människas överkropp och ett sjödjurs underkropp. Vissa har en fiskstjärt eller en sjöhästs ringlade svans medan andra har bläckfisktentakler eller hummerstjärt. Många av dem lever som marulksherdar eller algodlare i enkla stammar medan andra har byggt upp avancerade högkulturer i sjunkna ruiner. De ser på de ylevande med misstänksamhet men också nyfikenhet.

Herde

FÖRFL: 20 (vatten) **SB:** – **KP:** 10

TYPISK RUSTNING: —

FÄRDIGHETER: Upptäcka fara 12, Smyga 12 (i vatten), Undvika 10, Läkekunst 12

TYPISKT VAPEN: Treudd (FV 11, skada 2T6)



Zitiron (riddare)

FÖRFL: 16 (vatten) **SB:** STY + T6

KP: 16 **VP:** 18

TYPISK RUSTNING: Helrustning av snäckskal och sjöormsfjäll, skydd 4

FÄRDIGHETER: Upptäcka fara 14, Undvika 12, Läkekunst 12, Myter & Legender 13, Elementalism 15

BESVÄRJELSER: Beskyddare, Flodvåg, Splittra

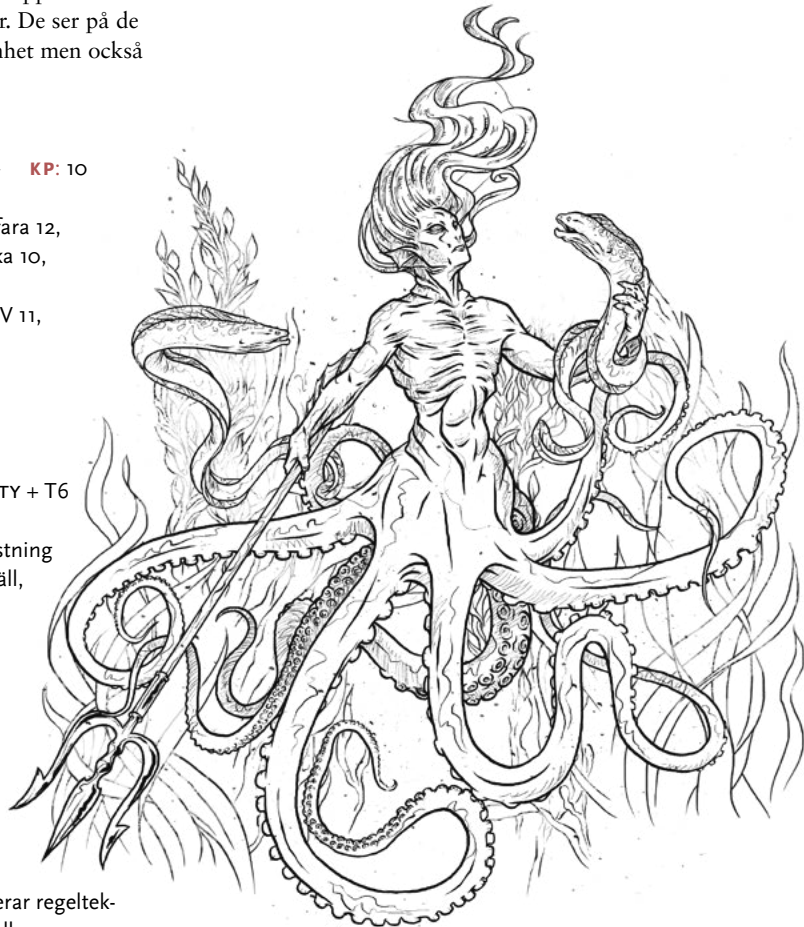
FÖRMÅGOR: Zitironer har ofta koppel av bitska rovfiskar som de kan bussa på sina fiender. Detta fungerar regeltekniskt som förmågan Dubbelhugg.

TYPISKT VAPEN: Lans av valben* (FV 15, skada 2T8, BV 10), snäcksköld (BV 15), koralldolk (FV 14, skada T8, BV 5)

EJ MONSTER: Tritoner räknas inte som monster i strid utan som vanliga SLP.

RÄDDARE I NÖDEN: En triton kan med konstgjord andning uppväcka en drunknad upp till en kvart efter dödets inträde.

VATTENLEVANDE: Tritoner är vattenlevande och kan andas under vatten. De kan också vistas en kvart ovanför ytan utan problem, men tar T6 i skada varje kvart på land efter det.



*Zitironens egna fiskkropp fungerar som riddjur.

URSUGGA

Under Dammviddernas grå stoff gräver väldiga, bepansrad insektsmonster sig fram på jakt efter de sista resterna av vad som en gång var blomstrande skogar och rika städer. Ursuggorna är skygga monster täckta av väldiga kitinskal. De slukar all materia de kommer över, och omvandlar den till det grå damm som täcker Dammvidderna. Deras segmenterade ryggplåtar, flera manslängder långa, kan anas under

en lätt vibration som krusar dammlagrens ytskikt. Österns karavaner har lärt sig att hålla utkik efter den väldiga suggan, som ofta cirklar runt utsatta karavaner i dagar innan den slår till. Dessa sällsynta varelser dyker främst upp runt själva Golwyndabotten, och det ryktas att vissa siktats med småväxta ryttare i brons på ryggen.

HANDLINGSKRAFT: 1 **STORLEK:** Enorm
FÖRFLYTTNING: 14 **SKYDD:** 4 **KP:** 60



MONSTERATTACKER**T6 ATTACK**

- 1 **Grävattack!** Ursuggan häver sin väldiga kropp med sprattlande grävvarmar, och dyker ner under marken i ett moln av yrande damm. Rollpersonerna känner marken skaka under sig, och plötsligt dyker monstret upp och kastar sig över det största offret, som tillsammans med alla personer inom 4 meter tar 2T8 i krossande skada och slås omkull. Endast med ett lyckat slag mot UPPTÄCKA FARA kan man undvika attacken utan nackdel.
- 2 **Rusning!** Med mandibler flimrande av raseri rusar ursuggan mot ett offer och försöker mosa det med sin väldiga kroppshydda. Skada 2T10 och offret slås omkull.
- 3 **Kringla!** Insektbesten rullar ihop sig till en väldig kringla med ryggplåtarna utåt. I denna position är bestens skydd 18 och den bidar sin tid i T6 rundor tills ett bra läge uppenbarar sig, och attackerar då med fruktansvärd kraft – två rusningar (# 2) med +T6 i skada. Om den tar skada medan den bidar sin tid återupptar den striden utan extra bonusar.
- 4 **Stinkande ångor!** Ursuggans kroppsfunktioner producerar stinkande moln av ammoniak, och en stickande ånga sprider sig runt besten i en cirkel med 6 meters radie. Alla som befinner sig i molnet blir Krassliga och måste lyckas med ett FYS-slag för att inte få nackdel på följande handling.
- 5 **Dammvirvel!** Monstret cirklar runt sina motståndare och drar upp ett väldigt moln av damm, med en radie på 12 meter. Inne i molnet är sikten usel och man måste lyckas med UPPTÄCKA FARA för att kunna agera.
- 6 **Ruinspott!** Ur ursuggans underliga sugkopsliknande mun hörs ett muller och den spytt ut föremål som den sugit upp för förtäring. En kaskad av tegelbitar, rostiga svärdshjalt, benbitar, mosaiker och damm sprutar över ett offer som tar 3T6 i skada. Bland bråten kan man hitta 3T6 kopparmynt.

DJUR**Kamel**

Den solunska kamelen är ett troget last- och riddjur över ökenlandskap runt hela Ereb Altor. Den akrogalliska dromedaren är mer köldtålig, och används ofta på nordligare handelsleder.

FÖRFLYTTNING: 18 **KP:** 17
ATTACK: Bett och spark (FV 10, skada T8)
FÄRDIGHETER: Undvika 8, Upptäcka fara 12

Elefant

Elefanter är vanliga rid- och transportdjur i de sydligare delarna av Ereb Altor, och bland annat i Samkarna finns stora hjordar av vildelefanter. De mest lättränade och lugna är flodelefanterna från Qart. I norr finns raggiga mammutar och mastodonter (KP 42, skydd 2).

FÖRFLYTTNING: 16 **KP:** 38
ATTACK: Trampning & betar (FV 12, skada 2T10)
FÄRDIGHETER: Undvika 6, Upptäcka fara 14

Pansarhäst

Pansarhästen är ett eftertraktat riddjur från Nargurs oändliga stäppmarker. Den är klart större än en vanlig häst, och det krävs sadelstege eller hjälp från marken för att kunna sätta sig på dess rygg. Dess hårda hud bildar hornliknande knölar över pannan, och i stället för man har den en ragg av vassa förhårdnader. Pansarhästen är svårtränad och vaktas noga av narguriska stammar som ser den som helig.

FÖRFLYTTNING: 18 **SKYDD:** 2 **KP:** 20
ATTACK: Spark (FV 12, skada 2T6)
FÄRDIGHETER: Undvika 8, Upptäcka fara 12



Ridödla

Ridödlan är en inte ovanlig syn längs Samkarnas öknar och savanner. Den förekommer i olika storlekar, och somliga menar att den egentligen aldrig slutar växa, men att den på äldre dagar blir grinig och svårkontrollerad. Till ritt används vanligtvis unga djur som endast bär en lättrustad person. De är snabba i oländig terräng och kan bära sin ryttare längs hisnande klippväggar, så länge denne är ordentligt selad i sadeln.

FÖRFLYTTNING: 18 **SKYDD:** 1 **KP:** 14
ATTACK: Bett (FV 10, skada T8)
FÄRDIGHETER: Undvika 10, Upptäcka fara 12



Albador

Albadorer är enorma, vita långflygande fåglar – albatrossens större kusiner. De är såvliga, och utgör inget hot om man inte hotar deras nästen eller ägg som återfinns på avlägsna öar i Västerhavet och branta

klippor runt Erebosiska arkipelagen. På grund av sin storlek är de eftertraktade som dragdjur för luftgondoler, eller som riddjur för småväxta varelser som ankor och svar-talfer. Större folkslag är för tunga för att använda en albador som riddjur.

FÖRFLYTTNING: 20 (luft) **KP:** 14
ATTACK: Näbbhugg (FV 10, skada T8)
FÄRDIGHETER: Undvika 14, Upptäcka fara 14



Jaktörn

Erebs och Akrogals nomader håller sig med väldiga jaktörnar som bidrar vid strid och jakt.

FÖRFLYTTNING: 22 (i luften) **KP:** 6
ATTACK: Klor och näbb (FV 12, skada T8)
FÄRDIGHETER: Undvika 16, Upptäcka fara 16



Stäpphörning

Denna mäktiga best betar i mindre flockar längs stäppmarker över hela Erebs Altor. Den förekommer i olika utformningar som alla anses tillhöra samma såvliga art. Vissa täcks av tjock och raggig päls som på äldre individer blir vit, medan andra har sex ben, ibland så att ett par är vända åt motsatt håll vilket möjliggör snabba svängar och hastig reträtt vid behov. Alla har dock rejäla horn över nosen – ibland flera långa och vassa, ibland ett enda stort skovelhorn för grävning och revirstrid.

FÖRFLYTTNING: 18 **SKYDD:** 1 **KP:** 30
ATTACK: Stångning (FV 9, skada 2T10)
FÄRDIGHETER: Undvika 8, Upptäcka fara 12

Mustelon

Vargillern, eller mustelonen, är ett stort och aggressivt mårddjur som dödar för sitt eget nöjes skull. Den angriper större bytesdjur och människor. Dess långsmala kropp täcks av gyllenbrun päls och den har ett kraftigt huvud.

FÖRFLYTTNING: 16 **KP:** 9
ATTACK: Bett (FV 16, skada 2T6,)
FÄRDIGHETER: Undvika 14, Upptäcka fara 10, Smyga 16



Dammlejon

Det blekgrå och listiga dammlejonet hör hemma på de väldiga dammviderna, där de smälter samman med det dystra landskapet.

FÖRFLYTTNING: 16 **KP:** 18
ATTACK: Bett (FV 14, skada 2T8)
FÄRDIGHETER: Undvika 12, Upptäcka fara 14, Smyga 14



Kopparhaj

Kopparhagen är en brunfläckig rovfisk som är vanlig i varmare vatten som Kopparhavet och Ormsjön. Det är inte den största av Ereb Altors hajar, men är nyfiken och aggressiv, och med rätta fruktad.

FÖRFLYTTNING: 18 (vatten) **KP:** 14
ATTACK: Bett (FV 12, skada 2T6)
FÄRDIGHETER: Undvika 12, Upptäcka fara 12, Smyga 14



Krokodil

Få vattendrag söder om Nargur är fria från krokodiler, och de påträffas såväl i salt havsvatten som i sjöar och floder.

FÖRFLYTTNING: 16 i vatten, 8 på land
SKYDD: 1 **KP:** 18
ATTACK: Bett (FV 12, skada 2T8)
FÄRDIGHETER: Undvika 12, Smyga 12, Upptäcka fara 14



Blek etterkrank

Denna långbenta spindelvarelse är vanlig i fuktiga grottor och övergivna tunnelsystem, där den lever på fladdermöss och andra oturliga varelser som fastnar i dess kladdiga nät. Den kan klättra i tak och över vertikala ytor, och i dess genomskinliga magkropp kan man se rester av tidigare offer i olika stadier av upplösning. Den tål inte solljus och tar T6 i skada varje runda utomhus dagtid.

FÖRFLYTTNING: 16 **KP:** 12
ATTACK: Giftbett (FV 12, skada T10, dödade gift, styrka 10)
FÄRDIGHETER: Undvika 12, Smyga 14, Upptäcka fara 16



Morginsk sarkofagvävare

Sarkofagvävaren är ett fruktat odjur som spritt sig från sitt urhem i Morghinerskogen och nu återfinns över nästan hela Ereb Altor, i djupa urskogar och gamla katakomber. Den har kraftiga tuggkäkar och spinner in sina offer i tjocka kokonger av seg spindelväv. Sedan väntar den tålmodigt tills bytet mumifierats till frasigt damm – lämpligt för förtäring.

FÖRFLYTTNING: 18 **KP:** 18
ATTACK: Giftbett (FV 12, skada 2T6, sövande gift, styrka 12)
FÄRDIGHETER: Undvika 10, Smyga 12, Upptäcka fara 14

SPINDELVÄV

Både sarkofagvävaren och etterkranken spinner ett kladdigt nät för sina offer att trassla in sig i. Om rollpersonerna rör sig i trånga utrymmen eller besvärlig terräng där spindlarna vävt sina nät måste de slå mot UNDVIKA för att inte fastna. Ett fastnat offer kan inte förflytta sig, men kommer loss med ett STY-slag (handling). Varje misslyckat slag trassar dock in personen ytterligare och påföljande försök får en nackdel per misslyckat slag. Efter tre misslyckade slag kan man inte utföra fysiska handlingar mera.

♦ ♦ ♦

Fenixmyra

Eldfängda, tumslånga myror från Samkar-nas djungler som flamar upp och förbränner sig själva när fara hotar. Detta är främst avsett som varning för stacken, men fungerar även som försvarsmekanism mot oönskade inkräktare. Under torra perioder skapar fenixmyrornas flammande egenskap regelbundet stora skogs- och markbränder. De rykande askresterna är ypperlig mark för myrornas stackar, och ur de brandsäkra

äggen kläcks miljontals nya individer redo att ta kontroll över den brända jorden.

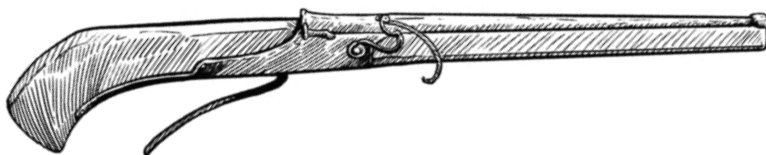
FÖRFLYTTNING: 10 **KP:** 12 (en svärm)
ATTACK: Svidande bett plus självförbränning (FV 12, skada T8, sätter eld på lättantändliga föremål. Kläder fattar eld vid ett på T6)
FÄRDIGHETER: Undvika 6
FÄRDIGHETER: Undvika 10, Smyga 8, Upp-täcka fara 12

♦ ♦ ♦

Röd trädskorpion

Röda, krabblänkande skorpioner, stora som en människohand och specialiserade på att klättra i träd. De har ett förlamande nervgift med vilket de paralyserar sina offer, framförallt apor och djungelkatter, för att sedan snitta upp huden och ta sig in i de mjuka vävnaderna. Dess buk är omvandlad till en skärande egg för detta ändamål.

FÖRFLYTTNING: 14 **KP:** 4
ATTACK: Giftigt svanssting och skärande magklinga (FV 14, skada T8, förlamande gift, styrka 14)



FOLK FRÅN EREB ALTOR

TYP	FÄRDIGHETER	SB	KP	UTRUSTNING
Karavanvakt	Spjut 12, Upptäcka fara 12	STY + T4	12	Kortspjut, läder
Kapten	Svärd 14, Undvika 10, Sjökunnsighet 14	STY + T4	14	Bredsvärd, kikare, nitläder
Kapare	Pilbåge 11, Svärd 12, Undvika 10, Upptäcka fara 12, Sjökunnsighet 10	SMI + T4	10	Felicisk huggare, kortbåge, läder

SLP:ER OCH FÖRBAND

Folk från Ereb Altor

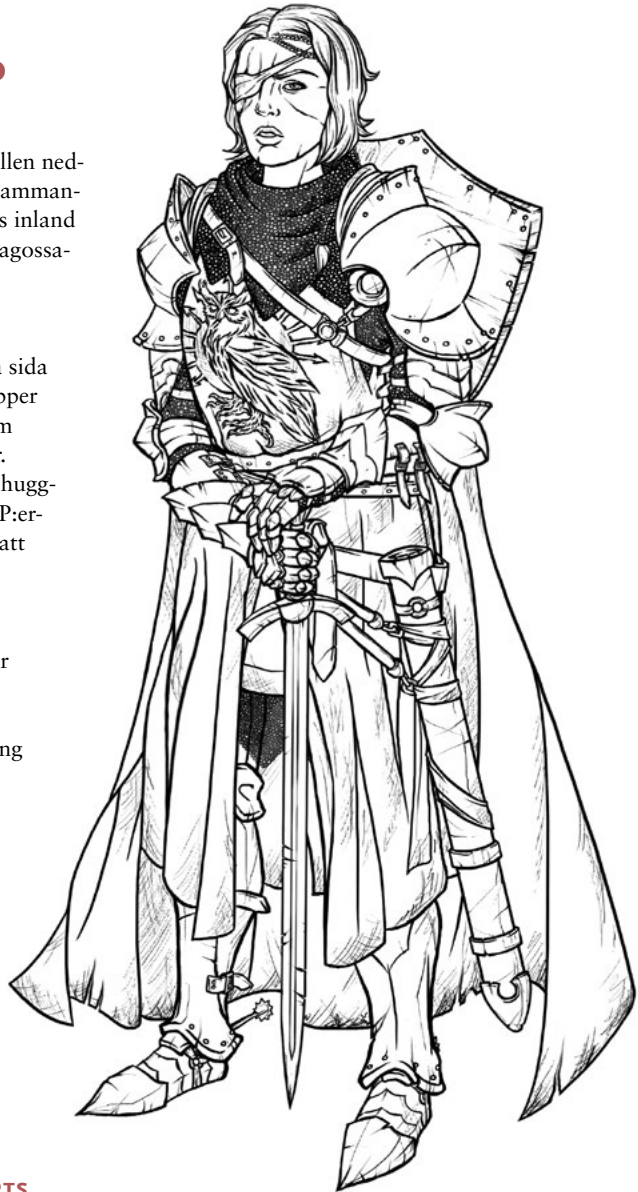
De SLP:er som presenteras i tabellen nedan kan användas i många olika sammanhang – från rövarband i Akrogals inland till piratbesättningar bland Andragossahavets korsarer.

Truppslag

SLP:er i tabellen för truppslag på sida 167 kan användas både som trupper i ett fältslag (se sida 47), eller som SLP:er som rollpersonerna möter. Truppslag räknas alla som underhuggare (se Regelboken sida 105). SLP:erna har alla ett värde i Moral för att användas med fältslagsreglerna.

Förband

Vissa förband och legokompanier har gjort sig ett namn över hela Ereb Altor. Soldater från dessa enheter har ofta särpräglad träning och utrustning.



FOLK FRÅN EREB ALTOR, FORTS.

TYP	FÄRDIGHETER	SB	KP	UTRUSTNING
Matros	Upptäcka fara 12, Sjökunnighet 10, Slagsmål 8	-	8	Dirk
Stadsbo	Hantverk 10, Slagsmål 7	-	8	-
Bandit	Kniv 12, Slagsmål 10, Undvika 10, Upptäcka fara 12, Smyga 10	SM1 + T4	10	Dirk, träklubba



E-24

TRUPPSLAG

SLP	FÄRDIGHETER	SB	KP	MORAL	UTRUSTNING
Uppbåd	Stav 10, Slagsmål 10, Taktik 6, Upptäcka fara 8	-	9	5	Tillhygge (tungt)
Friskytt	Eldvapen/Armborst 14, Svärd 8, Taktik 6, Upptäcka fara 10	SMI + T4	11	8	Hakebössa, kortsvärd, läderrustning
Fotfolk	Svärd 12, Taktik 10	-	12	9	Bredsvärd, sköld (liten), läder
Krunska pikar	Spjut 12, Taktik 12, Upptäcka fara 6	STY + T4	13	11	Långspjut, kyrass
Bågskyttar	Pilbåge 12, Taktik 10, Upptäcka fara 12	SMI + T4	12	11	Långbåge, gambeson
Orch-härjare	Yxa 13, Svärd 10, Taktik 8, Upptäcka fara 10	STY + T4	13	10	Glav, felicisk huggare, fjällpansar
Lans-kentaurer	Spjut 15, Taktik 12, Upptäcka fara 10	STY + T6	17	16	Lans, fjällpansar
Furgiska riddare	Pilbåge 15, Svärd 12, Taktik 10, Upptäcka fara 14	SMI + T6	15	16	Hornbåge, kroksabel, stridstränad häst, lasso
Joriska riddare	Svärd 14, Taktik 10, Upptäcka fara 10	STY + T6	16	16	Långsvärd, helrustning, stridstränad häst

FÖRBAND

SLP/FÖRBAND	FÄRDIGHETER	SB	KP	MORAL	UTRUSTNING	BAS
Röda Ugglan	Svärd 16, Taktik 12, Upptäcka fara 10	STY + T6	15	12	Slagsvärd, sköld, plåtrrustning, stridstränad häst	Aidne
Kruns III:e Katafraktfänika	Spjut 14, Hammare 16, Taktik 14	STY + T6	16	11	Lans, stridsklubba, fjällpansar	Rabul
Bergsskyttarna	Armborst 16, Taktik 12, Upptäcka fara 16	SMI + T4	13	13	Armborst (lätt), hand-yxa	Nida-bergen
Dromedar-kåren	Spjut 16, Taktik 14, Upptäcka fara 10	STY + T4	14	14	Dromedar, långspjut	Efaro
Yxgardet	Yxa 16, Slagsmål 14, Taktik 10, Upptäcka fara 10	STY + T8	18	10	Dubbelyxa, läder-rustning	Baar
Sanna sol-riddarorden	Svärd 16, Taktik 14, Upptäcka fara 10	STY + T6	15	12	Slagsvärd, stor sköld, helrustning, stridstränad häst	Zorakin
Eds-drabanterna	Spjut 16, Taktik 10, Upptäcka fara 8	STY + T4	14	13	Hillebard, kyrass	Tyros

EREB ALTOR NU OCH DÅ

Vi hade ingen övergripande bild från början. Vi hade en del äventyr som behövde placeras ut, vi hade Caddo som behövde få ett större sammanhang, vi ville ha med en del fantasy-troper som alvriket, den onda »Saruman«-magikern med sitt torn, några feodalriken, och så vidare. Sedan växte kartans innehåll fram plats för plats.

– Anders Blixt om Ereb Altors ursprung



KÄLLOR

Anders Blixt om Ereb Altors ursprung
 Krister Sundelin om Ereb '98
 Robert Jonsson om Projekt Altoria



BEGYNNELSEN

År 1985, i nummer tre av Äventyrsspels rollspeltidning Sinkadus, gjorde en ny värld entré i rollspelsverige. Den började, som sig bör, som en ensam ö i ett väldigt hav. Ön hette Caddo och havet kallades för Kopparhavet. Äventyrsspelslegenden Anders Blixt hade författat en insatt och fantasi-full plats åt förlagets rollspel Drakar och Demoner, en plats där mysticism, folkstyre och handelsvälde möttes. Det var också skådeplatsen för äventyret Den vita duvan, i samma tidning. Om världen runt omkring ön Caddo stod inte mycket att läsa utöver platsnamnen Erebos och Zorakin, och att den hette Ereb Altor. Vem som är upphovsman till namnet Ereb Altor är i dag höljt i dunkel. Ingen som var inblandad minns, och det var nog svårt att överblicka vilket genomslag dessa två små fantasieggande ord skulle ha på den svenska rollspelshistorien.

Spelvärlden Ereb Altor växte till att börja med fram sporadiskt, utifrån olika bidrag och moduler. Stadsmodulen Kandra som kom ut år 1986, skriven av Leif Eurén, var kanske det första ambitiösa försöket att beskriva spelvärlden utifrån platser och äventyrsmiljöer.

Under 1987 släpptes även Erik Granströms klassiska Svavelvinter som bjöd in spelgrupperna till en istäckt ö i norr och till uråldriga krafter.

I november 1987, presenterades Ereb Altor slutligen som en sammanhängande spelvärld, även denna gång i speltidningen Sinkadus. En kronologi som band samman händelser och platser från flera olika äventyr, inklusive Svavelvinter, Skönheten och

odjuret och Rösten från forntiden, presenterades jämte en karta med tydliga likheter med Europa. Trakorien hade tagit de brittiska öarnas plats, Erebos ersatte Italien och det bodde dvärgar i Sydfrankrike.

Uppenbart hade Europakartan i Sinkadus 10 väckt starka reaktioner, och redan i augusti nästa år, i Sinkadus 14, presenterades en ny karta – den som kom att bli välbekant, designad av Erik Granström och färdigställd av Ann-Sophie Qvarnström. Här presenteras också för första gången en igenkänningsbar karta av kontinenten Ereb och Kopparhavets kuster. Borta är den tydliga Europa-kopian, och förutom ett par detaljer är det den här versionen som kom att dyka upp i Ereb Altor-boxen.



Men kartan var inte det enda som hade förbättrats. Erik Granström hade även givits uppdraget att skriva en sammanhängande historia för Ereb och för Altor. Ett uppdrag han tog sig an med sin sedvanliga flärd och bravur. Många av de platser och händelser som kom att bli bärande för Ereb Altor introducerades här för första gången för läsaren – Yndar, Samkarna, Traxilme, Krilloan, Morëlvidyn, Soluna med flera.

Grundstenarna hade nu lagts för Ereb Altors guldålder.

GULDÅLDERN

Presentationen av det nya Erebus Altor fortsatte i nästa nummer av Sinkadus, där Erik tillsammans med Anders Blixt och Leif Eurén presenterade Erebus Altors universum, med himlakroppar och språk.

Erik Granström fortsatte att ha en framträdande roll genom konfluxsviten, och settingboken Trakorien (1988) som beskrev de särpräglade öarna i Västerhavet. På kontinenten utvecklade Anders Blixt och Henrik Strandberg Aidnehalvön i modulen Ivanhoe, som introducerade ridderlig flärd till Erebus Altor. I Erebus norra delar förlades Marcus Thorells dramatiska kampanj Siratsias vita formelbok till det karga Barbia.

År 1989 samlades bidrag från många olika författare i en enda stor box som presenterade spelvärlden Erebus Altor. Länder som utvecklats i tidigare och kommande moduler – Trakorien, Zorakin, Kardien, Berendien och Nidland, presenterades jämte andra regioner såsom Hynsolge, Felicien, Ransard och många fler. Boxen presenterade även en ambitiös geografisk och historisk översikt över Altors västra halvklot, och teman som språk, stjärnbilder, handel och mycket, mycket mer.

År 1989 publicerades även Barbias vita formelbok, en episk kampanj kombinerad med en beskrivning av norra Erebus vidder. Författaren Marcus Thorell introducerade vad han kallade »intrigspel« med personliga agendor för rollpersonerna, och en kraftfull och minnesvärd antagonist i besvärjerskan Siratsia. År 1989 kom även Jonas Lindbloms och Leif Erikssons Monturerna ut – en avlägsen ögrupp med oheliga hemligheter.

Två år efter att Trakorien givits ut så fortsatte konfluxsviten med Oraklets Fyra Ögon, en klassisk modul som gav rollpersonerna möjlighet att behandla de trakoriska öarna som sin sandlåda, som en del i en episk kampanj. De ytterligare äventyren Kristalltjuren och den Femte konfluxen

avrundade vad som för många är juvelen i kronan på både Drakar och Demoner och Erebus Altor. Författaren Erik Granström kom sedermera att skriva både romaner och nya rollspel baserade på Konfluxsviten. Mer om detta under Svavelvinter och Argond.

I Sinkadus 17, utgiven i februari 1990, dök kampanjupplägget Fornrikets härskare upp. Författare var Marcus Thorell, som redan visat sin ambition att förnya kampanjspel till Drakar och Demoner i Barbias vita formelbok. Fornrikets härskare målade upp en sorts meta-kampanj som skulle sammanlänka flera av de kampanjer och äventyr som redan givits ut till Erebus Altor till en enda stor, episk, berättelse om kampen mellan en god och en ond förkämpe, som bar godheten och ondskans kronjuveler. Även om det är oklart hur många spelgrupper som faktiskt gav sig på den här ambitiösa ansatsen, är det tydligt att det var populärt att länka samman flera kampanjer med samma grupp rollpersoner. Detta är också ett koncept vi bygger vidare på i Erebus Altor: Kopparhavet och i synnerhet i Kopparhavskrönikan. Samma tidning innehöll även en artikel av Erik Granström – den Lille metafysikern, som utvecklade multiversums metafysik. Även om inte Erebus Altor uttryckligen nämns i artikeln anas ändå att det är den världen som åsyftas då det hänvisas till De rasslande rasernas arkipelag, Tevatenu, Blatifagus och tideräkningen e.O.

Nidländska reningen gavs ut i tre delar år 1991, som den första kampanjen till Drakar och Demoner 1991. Johan Sjöberg, som skrev kampanjen vid späda sjutton års ålder, beskrev ett mustigt och fantasyspäckat totalitärt skurkland med en minnesvärd tyrann i form av Vicotnik. Alla dessa kampanjer utökade Erebus beskrivna regioner, men gav kanske framförallt Erebus Altor fler episka kampanjer som format spelgruppers erfarenhet av kontinenten.



EREB ALTOR OCH JAPAN

De japanska influenserna i Drakar och Demoner är tydliga redan i Expert Drakar och Demoner från 1985, där japanska vapen och kampsporter (karate och judo) figurerar. I Sinkadus 5, som kom ut det påföljande året, lägger Gunilla Jonsson ut texten om att spela Drakar och Demoner i det »medeltida japan«. Det nya yrket Ninja får ett helt uppslag. Det klassiska äventyret Spökgeneralen utspelar sig i ett alternativt Japan, som författaren väljer att kalla Jih-pun. Här rör det sig snarast om en fantasyversion av det historiska japan.

År 1987 är metamorfosen fullständig i och med utgivningen av den ambitiösa regelboxen Samuraj Drakar och Demoner (SDD). Världsboken Jih-pun förklarar att »Jih-pun är ett örike som ligger långt väster om Trakorien«. Flera idéer från Sinkadus 5 utvecklas nu, som att presentera bakomono som orchfolk, och regler för meditation. Referensen till Trakorien är det enda som egentligen kopplar Jih-pun till Altor, ett namn som inte används ytterligare i utgivningen. SDD fortsatte även att ha en mycket tydligare historisk inspiration än övriga Altor, och kändes för många som ett separat stickspår. I äventyret Kristallturen figurerar människor från det jih-punska Tsun Kuo på världshuset FeliRota, men i övrigt är det skvalt med referenser till Jih-pun i övrigt Ereb Altor-material.



ALTORS BAKSIDA

I den fortsatta utgivningen till Drakar och Demoner 1991 kom Ereb Altor att gradvis försvinna ur produkterna. I Krigarens handbok (1992) var referenserna till Ereb Altor främst i stämningstexterna. I Magikerns handbok (1993) refererades redan till en ny, odefinierad spelvärld som aldrig utvecklades.

Processen avslutades tillsynes 1994 med en ny version av Drakar och Demoner som, för första gången, kom med en officiell kampanjvärld: Chronopia. Ursprungligen skriven på engelska av Bill King hade Chronopia en mycket mörkare, mustigare och pulpigare ton än tidigare Drakar och Demoner och Ereb Altor, och delade spelarbasen. Johan Sjöberg, som gjort sin debut med Nidland, var drivande i projektet. Med fokus på en väldig stad tycktes den blanda drag av cyberpunk och fantasy. Chronopia lanserades även på engelska och som figurspel.

Berättelsen om Chronopia och Ereb Altor bjöd dock på en sista överraskning, och år 1998 kom modulen Altors Baksida, som förklarade att Ereb Altor och Chronopia låg på olika halvor av samma planet. Det var ett ambitiöst projekt som vävde samman två väldigt olika visioner genom gemensam kronologi och geografi. Modulens »nu« var år 2044 efter Kejsaren eller 685 efter Odo – cirka 75 år efter den gängse startpunkten för kampanjer och äventyr i Ereb Altor. I samband med Altors baksida gavs det ut en specialversion av Drakar och Demoner Chronopia med åtta färgsidor om Ereb Altor mitt i boken, med illustrationer från tidigare utgåvor.

Chronopia blev dock inte långvarigt, och år 1999 gick förlaget Target Games i konkurs. Men inte innan de hann släppa en sista blinkning till Ereb Altor – datorspelet Själarnas brunn, ett datorrollspel där huvudpersonen (människa, halvorch, alv eller anka) åter ställdes mot Nidlands grymme härskare Vicotnik.

Efter denna sista flämtning slocknade Drakar och Demoner, och Ereb Altors, låga för en tid. Åtminstone vad gäller offentlig publikation.



Ereb Altor-projektet

År 2007 startades en ny onlinesamverkan – Erebor Altor-projektet – med målet att binda samman och vidareutveckla spelvärlden så som den beskrevs i Äventyrsspels moduler och äventyr. Utgångspunkten var kartor över Erebor alla länder ritade av Tobias »Spelknepe« Tranell och ett diskussionsforum där allt känt material om världen skulle återges med egna ord.

Nytt material skapades för att fylla luckor och ibland fick någon detalj vridas till för att passa helheten men allt ursprungligt källmaterial skulle finnas kvar för att bevara den klassiska känslan av Erebor Altor. Inledningsvis var målet att skapa pdf:er för länder, folkslag m.m. och för att samla materialet man enades om skapades en wiki. Vem som helst kunde delta i diskus-

sionerna och många har bidragit till färdigt material. Flera pdf:er sammanställdes, så som Caddo och Palnor, men då nytt material hela tiden tillkom blev wikin så småningom det viktigaste arbetssättet.

Genom åren har många deltagit i Erebor Altor-projektet; några har varit med en kort tid, några har kommit och gått, några har varit med från början. Hela tiden med tanken att alla kan bidra, att alla kan använda det som skapas och att alla skall kunna känna igen den klassiska spelvärlden Erebor Altor.

Erebor Altor-projektet pågår fortfarande och hittas på www.ereboraltor.se. Beskrivningen av spelvärlden görs utan några anpassningar till regler och är helt icke-kommersiell.

SVAVELVINTER OCH ARGOND

Under 00-talet hade Erik Granström börjat återvända till det Trakorien han en gång skapade och som publicerats som del av Ereb Altor. Resultatet av denna återkomst skulle bli en romansvit om fyra böcker sprudlande av fantastik och ordglädje. För sitt skrivande skapade Erik världen Argond, med arv från och likheter med Ereb Altor och i synnerhet de delar han själv skapat. Utöver de trakoriska öarna återfanns många delar av Ereb Altor, såsom Morélvidyn och Traxilmes giftöknar. Under skrivandets gång startade Granström webbplatsen Tankar från Trakorien där läsarna bjöds på bakom kulisserna-perspektiv för Trakorien och Argond.

Rollspelet Svavelvinter

Romanen Svavelvinter gavs ut 2004 av rollspelsföretaget Järnringen som tidigare släppt Mutant: Undergångens arvtagare. Skribentgruppen Fria Ligan började i samarbete med Järnringen och Granström skapa ett rollspel som byggde på Svavelvinterromanerna. Efter att Järnringen lades ner 2011 grundade Christian Granath, Tomas Härenstam, Nils Karlén och Kosta Kostulas förlaget Fria Ligan vars första bok kom att bli rollspelet Svavelvinter som gavs ut 2012. Romanutgivningen togs över av Coltso och fortsatte parallellt med att rollspelet Svavelvinter expanderades med tillbehören Tramenze och Tricilve.

LICENSERNAS TID

Riotminds började år 2000 ge ut Drakar och Demoner på licens från Brädspelsbolaget. Sex år senare köpte de loss varumärket men det var delade åsikter gällande vad som egentligen ingick i varumärket Drakar och Demoner. Såväl Riotminds som Erik Granström ansökte om att registrera varumärket Svavelvinter, vilket Patent- och registreringsverket avgjorde till Erik Granströms fördel år 2009. Runt 2006–2007 pågick förhand-

lingar mellan erebaltor.se och Riotminds om Ereb Altor, men det blev inget avtal mellan parterna och erebaltor.se kunde fortsätta publicera material utan vinstsyfte på sin hemsida. Riotminds innehade dock vid denna tidpunkt inte några rättigheter till Ereb Altor, utan först år 2015 registrerades Ereb Altor som varumärke. Detta möjliggjorde att de 2018 kunde ge ut en världsbok med samma namn till deras retroutgåva av Drakar och Demoner (även kallat DoD16).



SYMBAROU M OCH ALBERETOR

Rollspelsföretaget Järnringen som lades ner 2011 återuppstod i en ny version 2013, med delvis samma personer som i gamla Järnringen. Året efter gav förlaget ut det mörka fantasyrollspelet Symbaroum vilket beskrevs som »Järnringens version av Ereb Altor« och som växte fram under spel i Nargurs djupa skogar i Ereb Altor. Det fanns gott om referenser till Drakar och Demoner samt Ereb Altor i Symbaroum; inte minst landet och anagrammet Alberetor som var skådeplats för äventyrsboken Alberetor – härjat hemland som kom 2021. Symbaroum är vid den tidpunkt när vi skriver detta en levande spelserie som även översatts till engelska samt getts ut som tillhör till Dungeons & Dragons SE.



EREB ALTOR: KALDAROX

I juli 2017 tillkännagav Riotminds att Ereb Altor skulle återuppstå i ny form till deras senaste utgåva av Drakar och Demoner under namnet Kaldarox. Klassiska element från det gamla Ereb Altor nämndes, som Berendien och konfluxer. Ganska snart stod det dock klart att den värld som utmålades hade mycket litet att göra med Ereb Altor

i tidigare tappning. Kaldarox utspelade sig efter vad de kallade en superkonflux, som helt förändrat Altors yta. Modulens författare, Max Herngren, anlätades sent i projektet och fick i uppdrag att skapa en ny miljö utifrån en vision om en postapokalyptisk men färgstark fantasyvärld, till stor del baserad på Alvaro Tapias fantastiska konst. Max siktade på en värld som förvisso var magisk, men också förankrad i verklighetens smuts och som gav spelgruppen utrymme att själv tolka och utveckla sin spelvärld. Spelvärlden skapades utan någon närmare koppling till det som publicerats till Ereb Altor tidigare. Hade modulen lanserats under namnet Kaldarox, och utelämnat Ereb Altor, hade nog många besvikna köpare reagerat annorlunda.



ATHOS OCH KOPPARHAVETS HJÄLTAR

2017 lanserade Måns Broman idén om en rollspelsvärld inspirerad av Ereb Altor på internetforumet rollspel.nu. Leon Or hoppade på världsbygget och de två började skapa världen tillsammans. Till stor del gick projektet ut på att införliva Trakorien i den kontinent som kallas Ereb och även om likheterna med Ereb Altor var stora så var även skillnaderna det. Anton Wahnström och Krister Sundelin från Helmgast tyckte projektet såg mycket lovande ut och kontaktade därför Måns och Leon och frågade om de ville ge ut spelvärlden tillsammans med regler från Sundelins rollspel Hjältarnas tid som getts ut året innan. Ett samarbete inleddes och de två författarna kontaktade Anders Blixt, Erik Granström och Leif Eurén och bad om tillstånd att få återanvända och vidareutveckla deras gamla världsbygge från Äventyrsspelstiden. Det hela resulterade år 2020 i rollspelet Kopparhavets hjältar med förord av Blixt och Granström. Världen i Kopparhavets

hjältar kom att heta Athos då varumärket Ereb Altor vid tiden innehades av Riotminds. Fokusområdet i Kopparhavets hjältar var som namnet antydde områdena runt Kopparhavet, såsom Krilloan, Morälvidyn samt Erebosiska arkipelagen och systemet från Hjältarnas tid hade expanderats med regler för sjöfart.

På grund av de tillstånd och rättigheter som Kopparhavets hjältar byggde på fick Athos Kopparhav en mycket specifik form, och byggde uteslutande på material från Erik, Anders och Leif.



DEN FRIA KONFLUXEN

Svavelvinterromanerna och svavelvinterrollspelet skapade ett nytt momentum bland de som ville sprida de klassiska äventyren i Den femte konfluxen-kampanjen. Med Eriks tillstånd digitaliserades Svavelvinter, Trakorien, Oraklets fyra ögon, Kristalltjuren och den Femte konfluxen och lades upp i wikiformat på nätet.



EREB ALTORS ÅTERKOMST

Den bok du håller i din hand är ett direkt resultat av att spelföretaget Fria Ligan 2021 köpte varumärket Drakar och Demoner av Riotminds, och även fick varumärket Ereb Altor på köpet. Då Fria Ligan inte hade några planer på att använda det sistnämnda fick förlaget Helmgast möjligheten att licensiera det. Orsaken var såklart att Helmgasts spel Kopparhavets hjältar låg väldigt nära originalet i innehåll och ton. Efter en kort diskussion med författarna Måns Broman, Leon Or, Emil Gradén och Jonas Vije bestämdes det att skapa ännu en ny version av Ereb Altor, men denna gång en som låg närmare originalet från Äventyrsspel. För detta ändamål grundades spelstudion Astrolab.

Vårt Ereb Altor bygger på arvet från begynnelsen och guldåldern, men även på Kopparhavets hjältar. Det är den senaste länken i den långa kedja som är Ereb Altor. Vissa saker har ändrats, men själen är densamma, och den som är bekant med originalet känner igen många namn och företeelser, som Trakorien, Caddo, Kopparhavet och Akrogal, för att bara nämna några.

Men Ereb Altor är inte vårt, det är ditt! Det är en spelvärld som är välsignad med passionerade spelare, spelldare och skribenter som håller ett otal olika versioner vid liv. Den expansion du håller i handen kan hjälpa dig spela i det Ereb Altor vi presenterar här, men är också tänkt att enkelt kunna anpassas till din egen kampanj och dina egna preferenser.

Vad är Ereb Altor för oss?

Ereb Altor är äventyrens värld. Det är en värld som definieras av sina äventyr och kampanjer och av rollpersonernas handlingar. Ereb Altor har ofta anklagats för att vara ett lapptäcke som inte hänger ihop, men det finns en poäng i lapptäcket. Rollpersonerna skall kunna resa från plats till plats och äventyr till äventyr och möta en unik utmaning och ny spännande miljö på varje plats.

Därför bygger vårt Ereb Altor på äventyrsplatser. På nedslag i unika miljöer och platser snarare än stora svepande sammanhang.



HÅRDROCKSBANDEN EREB ALTOR, KRILLOAN OCH SVAVELVINTER

Ereb Altor och Svavelvinter har inte bara knoppat av sig från rollspel till romaner. Det finns även hårdrocksband med namnen Ereb Altor, Krilloan respektive Svavelvinter, där det senare haft Erik Granström som textförfattare.

REGISTER

A

Abjad	18
Abzulvan	89
Agnasius av Segelmakarnas gille	70
Agoraner	122
Aidne	104
Akkariska	19
Akrogal	103, 116
Aksara	18
Algsiden	65
Alruna	65
Altor	85
Altoria	172
Alv	8
Amara III	111
Ambrosius ab Svintond	125
Andel	21
Andra yndariska kriget	96
Animism	83
Anxalis	88
Arbalest	62
Argald den yngre av klan Rumin	127
Argond	174
Artilleri	62
Asket	21
Athos	175
Azag	81, 132

B

Baar	117
Balanserad	62
Balian VII av Zorakin	104
Ballista	62
Bandit	165
Banzikan	21
Barbia	170
Baskimer Brushane	98
Bedarra vind	81
Belägring	48
Benegaria	99
Bergsskyttarna	167
Blek etterkrank	163

Bläis	65
Blålotus	65
Bonselmius	88
Borfo Gniddbuk	70
Broch	127
Brochborgen	122
Bucklare	60
Bågskyttar	167

C

Caddo	98, 169
Cosmo Mogger	70

D

Dalci	19
Dammvidderna	116
De fria khanaten	116
De förlorade gripungarna	129
De heliga svanarnas seglats	98
De höga språken	76
Demoner	88
Den beslöjade	117
Den femte konfluxen	170
Den fjärde konfluxen	99
Den fria konfluxen	175
Den lille metafysikern	170
Den stora svärmen	97
Den tredje konfluxen	96
De rasslande rasernas arkipelag	118

Derekon	105
De sjungande munkarna	78
De tidiga högkulturerna	93
Det sanna språket	76
De unga gudarnas tid	96
Dhain	97
Dharba	117
Dimsjok	82
Dirk	60
Djur	161
Djurskepnad	9
Donkarn	124
Drakryggen	119
Drakvin	65
Driftkostnad	36
Droger	66

Dromedarkåren	167
Dromedarkårist	22
Drögtal	13, 19
Dubbelyxa	60
Dödsriddare	134
Dödsrikena	86
Dölja namn	78

E

Edsdrabanterna	167
Efariska	19
Efariska riket	95
Efaro	119
Egenskaper	62
Ekens teknik	21
Elbon Farfa	70
Eldvapen	20
Elefant	161
Elementarmagi	81
Elementens världar	86
Elyza Baratustra	118
Enki	88
Ereb	103
Ereb Altor	86
Erebosiska arkipelagen	103
Ereshkigal	88
Etterkrank	163
Exotiska riddjur	25

F

Familiaris	77
Feliciska edsförbundet	100
Felicisk huggare	60
Fenixmyra	164
Fjäderfäktning	22
Fjällhudad	13
Flamberge	60
Flygödlar	136
Formsmidd	62
Fotfolk	167
Framgång	30
Frammana grå salamander	83
Frammana nebula	82
Frammana umbra	83
Freden i Nazaron	100
Friska vind	82

Friskytt	167	Grynnerbergen	114	Insektoider	153
Fröets teknik	21	Gryppas vik	111	Irinja Shakello	70
Furgia	94, 115	Grå salamander	83	Ishavets öar	107
Furgiska	19	Grå hallarna	86	Ithilgroms döda tunga	18
Furgiska riddare	167	Gudar	87		
Fyrljus	81	Gyllene snittet	21	J	
Fäktkonst	22			Javas	79
Fältslag	47	H		Jih-Pun	171
Förläning	23	Habete Grelge	119	Jordens folk	129
Förmåga		Haddashi	19	Jordtemplet	126
Djurskepnad	9	Hakebössa	60	Jordu Ashur	106
Fjällhudad	13	Halvsvärd	22	Jori	19
Hornrusning	11	Hamnkrogar	43	Jorien	105
Ihärdig	12	Hamnskiftare	83	Joriska riddare	167
Kallblodig	13	Handel	54	Joriska runor	18
Klättrare	12	Handelsfurstar	70	Jorpagna	96
Monstruös	11	Handelshus	24	Juronträsket	119
Packhäst	10	Handelskontakter	66	Järnåldern	94
Själsband	9	Havsget	138		
Svanslossare	13	Heliga kishatet	108	K	
Två hjärtan	10	Helrustning	59	Kalklanden	110
Förråd	36	Hesapiskt långspjut	60	Kallblodig	13
Första yndariska kriget	94	Historia	91	Kalmurri	116
		Hjälteförmågor	21	Kamel	161
G		Hoban af Tobbs	111	Kampanj	29
Gallu	137	Hornbåge	60	Kamsun	117
Gambeson	59	Hornrusning	11	Kamsunskt papper	65
Gaspar Dimasso	72	HOXOH	81	Kanon	62
Genomslag	62	Huggare	60	Kaos	89
Gesäll	23	Hynerna	95	Kapare	164
Gis eren gis tir	86	Hyrons gap	120	Kaphalt	121
Glashavet	117	Härarnas tid	95	Kapten	24, 164
Glav	60	Högljudd	62	Kara koth	97
Glömska	82	Hög magi	74	Kara-nur	118
Golemgardet	118	Höviskhet	20	Karavaner	31
Golwynda	93	De höga språken	76	Karavanserajer	43
Golwyndabottnen	119			Karavanvakt	164
Golwyndas fall	97	I		Kardunien	104
Golwyndas höga magi	74	Ialsop da Kamesti	108	Kargomitiska tecken	18
Grimgald	122	Ihärdig	12	Kargör	24
Griphägnarna	127	Ilbutana	116	Katafraktfänika	167
Gripleppan i Kaphalt	121, 125	Illusionism	81	Katapult	62
Grottoraklet	111	Ilmarsch	32	Kentaur	167
Grottvätte	138	Inashtar	88	Keper Lottlöse	129
Gryndiska glyfer	18	Inbar Röde	99	Keregal	114
Gryndur	19	Inrissa	128	Ketrepos	79

Khalik	65	Luftstrid	39	Naturligt vapen	25
Klanfejd	129	Lukia Torrentakis	104	Navigatör	25
Klavykiska riket	98	Lysande vägen	104	Nazon	100
Klomul	140	Långresa på land	38	Nebula	82
Klomulkusten	111	Långresor	31	Neferak Bronsnäve	119
Klor	25	Länder	102	Nidabergen	110
Klättrare	12	Långsvärd	60	Nivralerna	120
Konfluxer	89	M		Norra Ereb	106
Den tredje konfluxen	96	Magi	73	Nya Sfären	108
Den fjärde konfluxen	99	Magilre	111	Nödlägen	46
Den femte konfluxen	170	Magisk pakt	77	O	
Kontinenter	103	Mahakhan Uzut	98	Staden O	111
Kopparyggad sjöorm	142	Marduk	88	Observation	20
Korald	111	Marjura	99, 107	Odos uppenbarelse	98
Korpnäbb	60	Marzouk	117	Odödliga hjältar	88
Korsar	24	Matros	165	Omas	122
Krau-ki	98	Maxiander av Letos	87	Omladdning	62
Krigallströmmen	122	Mefamir	112	Opiander	65
Krilloan	118	Melukha	118	Oraklets Fyra Ögon	170
Krokgädda	144	Mereld	109	Orchhärjare	167
Krokodil	163	Minotaur	10	Ordo Magus	25, 118
Krun	94, 114	Miraner	122	Orikalk	59, 65
Kruns III:e Katafraktfänika	167	Monster	131	Ormsjön	120
Krunska pikar	167	Monstertämjare	24	P	
Krunsk eld	65	Montarkun	117	Packhäst	10
Krut	99	Montorba	118	Palamux	108
Kryddöarna	118	Monturerna	170	Pansarhäst	162
Krystalerna	119	Moräliska	19	Paratorna	108
Kråkbroms	145	Morälvidyn	117	Pata	60
Kyarxes X	116	Mosgilak	120	Pliunas di Hyng och Jun di	
Kyrass	59	Mothugg	22	Afrassi	70
L		Motståndare	131	Portaler	87
Lamassu	146	Multiversum	85	Pälyxa	60
Lanskentaurer	167	Mushussu	150	Q	
Leif Eurén	169	Myra	164	Qart	96, 118
Leverbrugd	148	Mästare i Ordo Magus	25	R	
Lhasu	114	Mästarhugg	22	Rahm Nakra-viken	111
Lille metafysikern	170	Mördarslag	23	Raner	122
Lilu	149	Mörker	82	Ransard	106, 121
Ljusna	111	N		Ranslans	60
Lotan	81	Narguriska	19		
Luftfärd	39	Nargurskogen	112		
Luftryttare	24				

De rasslande rasernas arkipelag		Sinkadus	169	Symbaroum	174
	118	Sivoa	118	Syrödla	158
Raugon	152	Sjungande munkarna	78	Söderns länder	119
Resistent	82	Själsband	9	Sändebud	28
Riddare	167	Sjöorm	142		
Riotminds	174	Skapelsen	89	T	
Roghnir Retik	129	Skeppare	26	Taktik	20
Romir Nattklo Abomas	128	Skeppshake	62	Thelgul	120
Rosenvatten	65	Skogsrunor	18	Tideräkning	92
Rovgroda	154	Skorpion	164	Tigwalvan	88
Rovtrana	154	Skrift	18	Timmerman	28
Rudolfissa Byades d.ä.	70	Skyddscirkel	78	Tolan	105
Rumin	122	Slaktare	26	Tolgulderbåge	60
Rustningsdolk	60	Släkten	8	Tornportal	80
Rykten		Alv	8	Trakorien	170, 174
Kaphalt	124	Minotaur	10	Trakoriska öarna	108
Ryttmästare	26	Råttfolk	12	Traxilme	120
Råttfolk	12	Ödlefolk	13	Treipo	110
Röda Ugglan	167	Smaugifonia	65	Tricilve	108
		Socialt stånd	14	Trinsmyra	108
S		Solriddare	27	Triton	159
Sadelakrobat	26	Soluna	103, 119	Trocuspa	88
Salamander	83	Spinnaren	70	Trocuspas bronsborg	86
Sambatzar	119	Spiritus familiaris	77	Trolleritrick	78
Samkarna	103, 117	Språk	17	Trupper	49
Samuraj Drakar och Demoner		Spådom	27	Truppmoral	49
	171	Staden O	111	Trädkorpion	164
Sanna namn	76	Stadsbo	165	Två hjärtan	10
Sanna solriddarorden	167	Stegosi förmörkelse	100	Tårarnas ocean	120
Sann fasa	78	Stenens teknik	22	Tämja djur	25
Sann sinnesnärvaro	21	Storfiskare	27	Tävling	
Saphyna	109	Stormpräst	28	Fältslag	47
Sarder	122	Stortribun Lukia Torrentakis		Luftstrid	39
Sarkofagvävare	163		104	Tävlingar	30
Saryng	60	Stryparranka	156		
Scenkläder	15	Subarda	106	U	
Sedio Valessar	70	Subardas enande	124	Ulubar Soppskägg	70
Sekundära färdigheter	20	De heliga svanarnas seglats	98	Ulurak	112
Sexbent stäpphörning	162	Svansföring	28	Umbra	83
Shamal	80	Svanslossare	13	Undre världen	20
Shamash	88	Svartiska	19	Uppbåd	167
Shar Kishati	108	Svartnisse	157	Ursugga	160
Sholak	88	Svaveltraden	107	Uru	86
Silverlind	59	Svavelvinter	174	Utmaning	

Belägring	48	Å	
Handelskontakter	66	Åkalla	75
Luftfärd	39	Åkalla Javas	79
Långresa på land	38	Åkalla Ketrepos	79
Tämja djur	25	Åkalla Lotan	80
Åkalla	75	Åkalla Shamal	80
Utmaningar	30		
Utrustning	55	Ä	
Utu	88	Ägodelar	14
		Äldste Dhain	97
V		Ö	
Valdan Abomas	128	Ödlefolk	13
Vapen	60	Östra Ereb	114
Vargspråk	19		
Varseblivning	79		
Vasraner	122		
Voag Aspede	98		
Vortigern	106, 127		
Våghals	28		
Världar	86		
Västerhavskusten	110		
Västra Ereb	103		
Vättar	95, 138		
Vättastreck	18		
Y			
Yamm	81		
Yere Batur	94		
Yggoth	19		
Yggramork	95		
Yndar	94, 117		
Z			
Zahat	94		
Zarkhatan Dzham Dubbelyxa	114		
Zar Khur	94		
Zeppelond	39		
Zitiron	159		
Zorakin	99, 104		

*Fursten anade inkräftaren innan han såg honom. Hans dyra
traxilmiska parfym svepte genom grottrummet. Den svarta
demonklinga han bar i bleka händer pulserade av makt. Den
bevingade drakhjälm som krönte hans vita lockar viskade
på det Sanna språket. Hela hans närvaro stank av förbjuden
Yndarisk svartkonst. Fursten grep krampaktigt om sin treudd,
och reste sig långsamt ur den väldiga sarkofag som varit
hans viloplats de senaste årtusendena. Han kände igen typen.
»Äventyrare, ditt liv slutar här!«
Vitvarg snodde runt och mötte oförfärat gästens livlösa blick.
Utan att blinka svarade han »Måhända, men döden är bara
början!«.*



Ereb Altor är en spelvärld till Drakar och Demoner.

Ereb Altor: Världsboken riktar sig både till spelare och
spelledare och presenterar spelvärlden Ereb Altor med dess
släkten och länder, monster och gudar.

©Astrolab 2025
www.helmgast.se



ASTROLAB
GAME STUDIO



HELMGAST

