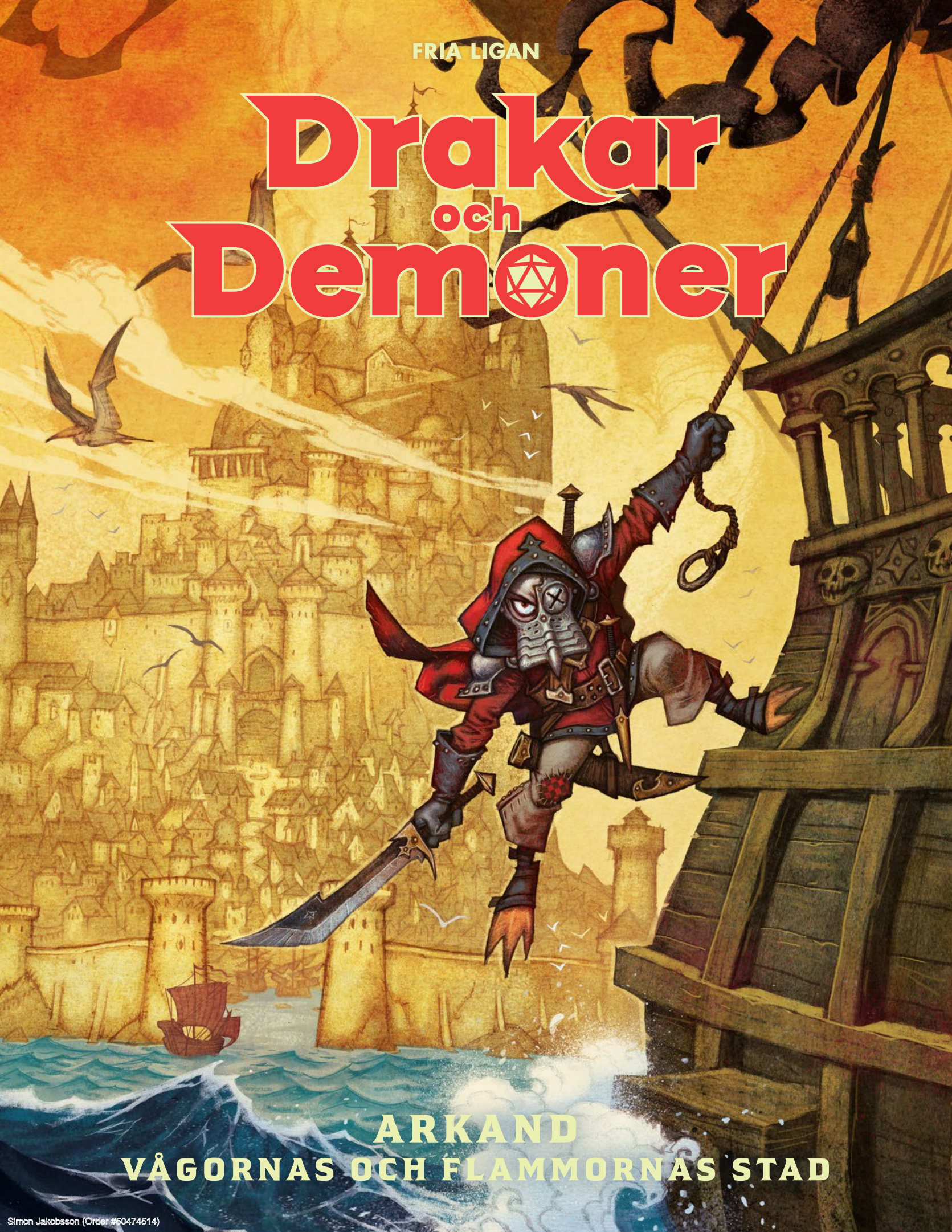


FRIA LIGAN

Drakar och Demoner



ARKAND
VÅGORNAS OCH FLAMMORNAS STAD

Ärk

Vågornas och fl



Glöddand
eggen

and

mmornas stad



Brustna vingars citadell

D r a k k l i p p a n

Hjältarnas parad

Störten

Sanna eldens tempel

Arkand's akademi

Skummande skägget

Alkelius menageri och kuriositeter

Oundvikliga ödets teater

M a r k n a d e n

Gyllene nälen

Botbacken

Dröttens torg

Klingornas gille

Drakar och Demoner

ORIGINALIDÉ

Johan Sjöberg, Johan Egerkrans

FÖRFATTARE

Johan Sjöberg

REDAKTÖR & PROJEKTLEDARE

Tomas Härenstam

OMSLAGSBILD

Johan Egerkrans

KARTOR

Francesca Baerald, Niklas Brandt

INLAGEBILDER

David Brasgalla, Johan Egerkrans

GRAFISK FORM

Niklas Brandt, Christian Granath, Dan Algstrand

LAYOUT

Dan Algstrand

KORREKTUR

Svante Landgraf

DIGITALA PLATTFORMAR

Martin Takaichi

EVENT-ANSVARIG

Anna Westerling

KUNDSUPPORT

Daniel Lehto

Drakar och Demoner är ett registrerat varumärke tillhörande Fria Ligan AB.

©2026 Fria Ligan AB

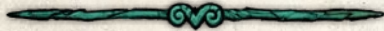
ISBN 978-91-90079-07-2

INNEHÅLL

KAPITEL 1

VÅGORNAS OCH FLAMMORNAS STAD

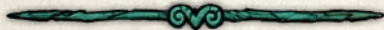
Arkands historia.....	6
Arkand idag.....	8
Mantikorans sång.....	12
Äventyrande i Arkand.....	13
Persongalleri.....	16



KAPITEL 2

HAMNEN

Ändlösa havets tempel.....	25
Döden i djupet.....	35
Vita fjäderns handelshus.....	41
Vita fjädern IV.....	50
Vågornas gille.....	54



KAPITEL 3

DYNGEN

Enfaldiga enhörningen.....	63
Spruckna pärlan.....	70
Själabläcket.....	76
Vederkvickelsernas palats.....	78

KAPITEL 4

MARKNADEN

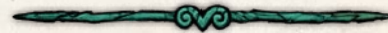
Akelius menageri och kuriositeter.....	87
Oundvikliga ödets teater.....	95
Klingornas gille.....	105



KAPITEL 5

DRAKKLIPPAN

Sanna eldens tempel.....	116
Arkands akademi.....	123
Brustna vingars citadell.....	133



KAPITEL 6

UNDERJORDEN

Pontibus boning.....	153
A'thanas håla.....	156
Draktemplet.....	161
Duendors drakryttarakademi.....	166



FÖRORD

Den myllrande fantasystaden har alltid fascinerat mig. Tillsammans med mina rollspelande vänner har jag genom åren spenderat otaliga timmar i såväl Kandra (*Drakar och Demoner*) som Middenheim (*Warhammer Fantasy Roleplay*) och en lång rad egenkonstruerade bosättningar av varierande storlek och karaktär.

Att spela rollspel i en stad var en svårslagen upplevelse. Möjligheterna att variera spelandet i städerna var i stort sett oändliga. Det gick snabbt att förflytta sig från lyxen vid ett dekadent hov med komplicerade intriger till en solkig hamnsylta fylld med sjöbusar och rövarhistorier. Ett nytt – och ofta oväntat – äventyr väntade bakom varje gathörn.

När Fria Ligan tog över *Drakar och Demoner* fick jag nöjet att bidra med en äventyrsplats till introduktionskampanjen *Drakkejsarens hemlighet*. Så fort jag hade avslutat arbetet med den övergivna dvärggruvan *Bothilds bryte* kände jag att jag längtade tillbaka till skapandet.

Det var drömmen om staden som lockade. Men jag ville inte drömma ensam. Så jag frågade min vän Johan Egerkrans om han ville hjälpa till. Han svarade ja utan att tveka. Det hade gått lite drygt tio år sedan vi senast jobbade tillsammans, men det märktes inte. Vi ville båda skapa något som såväl utmanade genrens konventioner som bekräftade dem. Något som kändes både nytt och bekant. Snart hade vi ett synopsis att presentera för Fria Ligan, som de accepterade (självklart med några kloka åsikter och tydliga riktlinjer). Sedan började det riktiga arbetet, som nu får anses slutfört eftersom du läser de här orden.

Under processen med den här boken har jag haft nöjet att jobba med ett antal underbart kreativa personer som med sina bidrag och synpunkter gjort boken väsentligt bättre än den annars skulle blivit.

Francesca Baerald som med utgångspunkt i mina rudimentära skisser och knapphändiga moodboards skapat en fantasieggande karta som definierat formen på många viktiga äventyrsplatser. David Brasgalla som tolkat mina karaktärs- och platsbeskrivningar med en underbar detalj- och stämningsriktighet. Niklas Brandt som med sin feedback på motsägelser mellan mina kartskisser och texter sett till att äventyrsplatserna är mycket mer levande och lättnavigerade. Tomas Härenstam som med sin klarsynthet gjorde det lättare att vara författare. Och så klart Johan Egerkrans vars bilder och kreativitet lyfter allt till nästa nivå.


Tillsammans hoppas jag att vi har skapat en oemotståndlig tummelplats för ändlösa halsbrytande äventyr som ni kan förlora er i för lång tid framöver!

Välkomna till Arkand – vågornas och flammornas stad!

– JOHAN SJÖBERG, LIDINGÖ, JANUARI 2026

VÅGORNAS OCH FLAMMORNAS STAD





Solens strålar letar sig försiktigt upp över horisonten och in mellan tvillingtornen som vaktar Arkands hamn. En stilla bris för med sig en doft av salt och tång, tyngd av fukt från Drömmarnas havs vita vågor. Det knarrar och kvider från tampar, stag och skrov som sträcks, fästs och provas när skepp – stora som små – görs an, lastas av och på eller läggs ut. Från fiskmarknaden vid Vågornas gille hörs försäljarnas deklamationer om fångstens förträfflighet och vid en av kajerna inspekterar hamngardister lasten hos en misstänkt smugglare under överinseende av vågmästare Brigador.

I Dyngens smutsiga gränder syns spåren efter ytterligare en händelserik natt. Krossade ölkrus, blodstänkta gatstenar och knäckta klingor. I ett gathörn sover en väderbiten sjöfarare rusat av sig, lyckligt ovetande om att flinka ficktjuvar befriat honom från allt av värde. Inne på Enfaldiga enhörningen dansar fortfarande Eliza Kvickfot på borden och på Spruckna pärlan är inte sista potten vunnen ännu.

Vid Drottens torg i den övre staden slår stadens hantverkare och tillresta handelsmän, jägare och bönder upp sina marknadsstånd i skuggan av Klingornas gille. En fångvagn rullar ut genom fångelseporten för att transportera


missdådare till en gryningsrättegång. Den passerar först Oundvikliga ödets teater, som annonserar stundande spektakel – ”Bloddrypande kamp!”, ”Total tragedi!” – och genom porten till Drakklippan, innan färden avslutas vid Arkands akademi, där de olyckliga ska dömas vid Rättvisans tribunal.

Från sin kammare på Brustna vingars citadell blickar drott Elrita Blodöga ut över stadens tak. Hon är stolt över allt hon åstadkommit under sina år på tronen. Hur hon förvaltat arvet från de som gick före henne. Ändå är hon orolig.

För det är något som har förändrats. Hotet mot hennes styre och stadens väl är fler och allvarigare än hon kan minnas att de någonsin varit.

De hänsynslösa piraterna Blodnäbbarnas härjningar har gjort sjöfararna och handelsmännen nervösa. Demondyrkarna blir allt fler, den undre världens element blir allt djärvare och rivaliteten mellan Sanna eldens tempel och de Dränkta gudarnas förbund har eskalerat till nära på öppet krig.

Men värst av allt är hemligheten som hon håller inspärrad i den sista cellen djupt under citadellet. Hemligheten som kan förgöra allt och föra Arkand tillbaka till begynnelsen.



Välkommen till Arkand – vågornas och flammornas stad, den kända världens östligaste punkt, porten mot stränderna bortom och de vetgiriga och våghalsigas hemvist. Det här är en plats för otaliga timmars äventyr, en plats att förlora sig i eller en plats att återvända till mellan andra äventyr i *Drakar och Demoners* värld. Det här är en plats för dig och dina spelare att göra till er. Så om du läst hit och inte är spelare, då rekommenderar vi att du slutar nu. Den här boken är bara till för spelaren.

ATT ANVÄNDA DEN HÄR BOKEN

Denna bok innehåller en detaljerad, men långt ifrån fullständig, beskrivning av staden Arkand. Boken är uppdelad i ett antal kapitel som fokuserar på olika områden. Detta första kapitel är en introduktion till staden och vissa av de företeelser som präglar tillvaron för dess invånare oavsett om de är blodtörstiga pirater eller trädskramande animister.

Efter det följer fem kapitel som beskriver Arkands olika delar: Hamnen – den tjärdoftande porten mot Drömmarnas hav, Dyngen – stadens livliga skumraskkvarter, Marknaden – där kommersen och nöjeslivet frodas, Drakklippan – där stadens lyckligast lottade huserar, och den mystiska Underjorden – som döljer mycket av Arkands spännande historia.

Varje kapitel innehåller information om platser och personer som präglar stadsdelen. Särskilt viktiga platser – som Ändlösa havets tempel i Hamnen eller världshuset Enfaldiga enhörningen i Dyngen – beskrivs på samma sätt som äventyrsplatser i grundreglerna, med kartor och detaljerade redogörelser för vad som kan inträffa när rollpersonerna besöker dem.

I varje kapitel finns det också unika tabeller för slumpmöten i och rykten om just den delen av Arkand. Det är en väldig skillnad mellan att strosa runt på Drakklippan och att ge sig ner i Underjorden.

Kartan: I denna bok medföljer en stor karta över Arkand. Vi rekommenderar att denna karta vecklas upp och visas för spelarna när de anländer till staden. Med kartans hjälp kan de utforska staden och alla dess delar.

Andra böcker: Arkand är en smältdegel där många av de varelser som befolkar *Drakar och Demoners* värld har samlats och för att rättvist skildra denna mångfald har vi valt

att använda varelser som beskrivs i *Monsterboken*. Om du inte har tillgång till *Monsterboken* så har vi föreslagit lämpliga varelser att använda ur grundreglernas bestiarium. Detsamma gäller den magi som används. Många av de magikunniga personer som dyker upp i Arkand bemästrar besvärjelser som står att finna i *Magiboken*. Om du inte har tillgång till *Magiboken* får de tyvärr nöja sig med att använda besvärjelser från grundreglerna.

ARKANDS HISTORIA

I den äldsta tiden, när kampen mellan drakarna och demonerna var som mest intensiv, stod ett slag mellan en demonhär och en flock drakar över det mörka Drömmarnas hav. Drakarna besegrade demonerna och fördrev dem till den andra sidan, bortom botten av havet. I skalvet som uppstod när havsbotten förseglades reste sig Arkands klippor vid världens ände och drakarna bosatte sig där för att vaka över havet och hotet som lurade bortom dess botten.

I kriget mellan drakkejsaren Eledain och demonfursten Sathmog spelade drakarna vid Drömmarnas hav en avgörande roll. Den modige prins Duendor, Eledains fjärde son, vann drakarnas förtroende och hans riddare blev de första drakryttarna. Han byggde sig en borg på drakarnas klippa och grundade Drakryttarorden. Bandet med drakarna var starkt. Men det skulle inte bestå.

Precis som sin far litade inte Duendor på drakarna. Han ville härska över dem. Tillsammans med sin

överstepräst Wudendal skapade han mäktiga artefakter som kunde tämja drakarna, vilket väckte deras omedelbara vrede och förakt. Drakarna vände sig mot Duendor och Wudendal. I en fruktansvärd batalj som lämnade Duendor död och begravd under Drakryttarordens ruiner förstördes det sista bandet mellan människorna och drakarna.

I hundratals år låg Arkands klippor öde. Då och då slog en fiskarfamilj ner bopålar här, men de blev sällan långvariga. Även om havet gav rikligt, tog det ännu mer, och ingen tyckte att priset var värt att betala.

Tills den legendariska ankipiraten och kaparbaronen Svartnäbb hittade hit. För honom var ryktet om det vilda och glupska havet precis vad han behövde för att hålla nyfikna på avstånd från hans frihamn för mindre nogräknade sjöfarare. Och under några årtionden frodades sjöröveriet längs kusterna och på havet.

Men sjörövarnas girighet och kompromisslösa frihetskamp födde det demoniska inflytandet från bortom havets botten. Efter två dussin år gjorde demonerna ett försök att bryta sin fångenskap i en samlad attack. Havsbotten skakade och marken rämnade. En enorm tidvattenvåg sköljde in över Arkand och spolade bort allt liv. Piraternas era var över.

På havets botten pulserade fortfarande drakarnas sigill. Obrutet. Bortom sigillet lurade demonerna. Försvagade och förbittrade.

Vågorna på Drömmarnas hav stillades. Vindarna möjnade.

Snart kom nyfikna till platsen igen. Vissa på jakt efter den legendariska drakryttarakademin, andra efter sjörövarnas skatter, några som sökte en plats i frihet och många som lockades av havet och dess möjligheter. Det blev snabbt en naturlig plats att mötas på vid resor längs landets kuster, en knutpunkt för handel och vänskap, en magisk smältdegel för äventyrslystna där hav möter land, forntid möter framtid och det oväntade alltid är väntat.

Välkommen till Arkand!

LEGENDEN OM ARKAND

"Vi har alla hört historierna om den underbara, lockande, förföriska och förtjusande farliga staden Arkand. Den ligger vid den kända världens ostligaste kust och har varit hemvist för drakar och demoner, rövare och pirater, äventyrare och magiker. Man säger ofta att alla vågor bär till Arkand och även om det inte är sant så är det sant att Arkand öppnar sig för den som vågar. Det är en stad för den med ett öppet sinne och ett modigt hjärta, för den som vågar hoppas och vågar tro. Den ruvar på sina hemligheter som en drakmoder ruvar sina ägg. Det är långt ifrån riskfritt att försöka få Arkand att skiljas från dem, men ack så belönande om man lyckas!"

Här följer rykten och legender om stadens själ och hjärta, omvälvande mysterier och sådant som det viskas om även på platser långt, långt bort, när man berättar skrönor om staden Arkand. Rollpersonerna kan

TIO RYKTE

1 **Havets lockelse:** "På havets botten utanför Arkand sägs det finnas en port till världarna bortom, skapad i det första kriget. Då stod ett slag mellan drakarna vid Drömmarnas hav och demonfursten Markoths infernaliska här. Demonerna förlorade och fördrevs genom havets botten och porten förseglades med ett magiskt sigill. Nu när drakarna varit borta från platsen så länge börjar sakta dess påverkan märkas mer och mer. Det sägs att havet håller på att vakna."

2 **Porten mot stränderna bortom:** "Det riktiga äventyret börjar i Arkand! Ingen annanstans är det så gynnsamt att ge sig ut till havs och ingenstans är det så vanligt att möta resenärer som berättar häpnadsväckande historier om vad de sett och hört och var de kommer ifrån! Jag har själv träffat såväl halvlingar med huggtänder stora som dolkar som dvärgar stora som troll på gatorna i Arkand!"

3 **Drakryttarakademin:** "Legenden förtäljer att Eledains fjärde son Duendor byggde kejsardömets finaste drakryttarakademi på klippan. Här bemästrade man konsten att träna med drakarna för att förenas med dem i kampen mot demonerna. När striden om riket blossade som hetast efter Eledains död började drakarna tvivla på människornas lämplighet att styra världen. Rädd att förlora sin makt valde Duendor att tillsammans med sin överstepräst Wudendal försöka förslava drakarna. Drakarna reagerade med vrede och förgjorde drakryttarna och den vackra skolan. Ryktet säger dock att det finns rester kvar av experimenten. Kanske finns där nyckeln till att bemästra de gåtfulla drakarna."

4 **Drakgrottorna:** "Långt innan människorna kom till Arkand var klippornas grottor boning åt de drakar som vaktade haven i öster från demonerna. När drakarna lämnade Arkand lämnade de också sina hålor och förseglade dem för all framtid för att ingen skulle hitta deras förfäders gravar. Men det är inte ofarligt att försöka leta! För varje äventyrare som påstår sig ha hittat vägen in och återvänt med en famn full av draktänder finns det tio som försökt och aldrig kommit ut igen."

5 **Svartnäbbs skatt:** "Efter att drakriddarnas tyranni brutits låg Arkands brända ruiner öde i hundratals år. Den som först återupptäckte Arkand var den legendariske kaparbaronen Svartnäbb, som såg potentialen i den naturligt skyddade hamnen, med de många djupa

ha hört ett eller flera av ryktena innan de kommer till staden och under deras vistelse här kommer de garanterat att höra fler. Rykten är ett utmärkt sätt att sätta riktning på rollpersonernas äventyrande.

TIO RYKTE

grottorna. Men i det stora skalvet rasade grottorna in och Svartnäbb, hans pirater och hans enorma skatt sågs aldrig till igen. Kanske finns den kvar någonstans under staden?"

6 **Frihetens fristad:** "I Arkands fjärde ålder, där kaparbaroner och drakryttare bytts mot en folkvald drott, har det växt fram en stad där varje individ är välkommen – svartalf som älva, dvärg som orch, människa som halvling. Det har gjort att stadens invånare till största delen är nyfikna, djärva, och allt som oftast inte framstår som arketyper för sina släktfränder. I Arkand kan man vara sig själv."

7 **De två städerna:** "Många i Arkand skryter om att alla är välkomna och att staden är en fristad för alla slakten, typer och figurer. Men när solen sjunker ned bakom horisonten så låser de ändå portarna mellan den övre och undre staden. Folket i Hamnen och Dyngen, stadens lite fattigare kvarter, låses ute från friden och lyxen på Marknaden och Drakklippan. Så där vansinnigt fritt är det minsann inte. Nej, nej. Hyckleri, om ni frågar mig!"

8 **Kunskapens högborg:** "Ingenstans finns det så mycket kunskap samlad som i Arkand. Här formligen kryllar det av experter på allt ni kan tänka er. Och lite till. Faktiskt finns det gott om experter på det otänkbara! Ge er till Hamnen för att hitta världens skickligaste sjöfarare, till Marknaden för att möta de främsta hantverkarna, eller till Dyngen för att möta de klurigaste skumraskfigurer som skådats! Och då har jag inte ens börjat prata om vad ni kan hitta på Akademien ... Oj, oj, oj!"

9 **Drottens dröm:** "Ända sedan Arkands första drott Avador Nording började resa Brustna vingars citadell på toppen av Drakklippan har drömmen varit att vem som helst ska kunna lyckas i staden – bara den är gjord av rätta virket. Inga konstgjorda barriärer ska hindra den dugliga att stiga till toppen och nå rikedom, berömmelse och respekt. I Arkand är var och en sin egen lyckas smed!"

10 **Riket på andra sidan havet:** "Ni har väl hört legenden om riket på andra sidan havet? På den här sidan havet gick kejsardömet under i blodsfjederna efter drakkejsaren Eledains död. En efter en utplånades sönerna, av varandra och av sina fiender. Men på andra sidan havet där Eledains döttrar styrde, där levde kejsarriket vidare och stängde sig ute från omvärlden. Under de senaste åren har ett fåtal modiga expeditioner startats från Arkand för att hitta dottrarnas rike. Än så länge har ingen återvänt."

ARKAND IDAG

Arkand är en kontrasternas och möjligheternas stad. Formad av arvet från sina många tidsåldrar är dagens Arkand en fristad för oliktankare och äventyrare, där det finns utrymme för alla, i alla fall om man letar noggrant. Det är en plats där den med ett öppet sinne kan känna sig hemma, men där man gör klokt att ha ögon i nacken. Man vet aldrig vilka faror som lurar i gränderna och salongerna.

ARKANDS STYRE

Under årens gång har Arkand haft många former av styre, alltifrån drakarnas majestätiska överhet via Duendors strikta ordning till klingans lag, som rådde under piraternas valde. Under Arkands fjärde ålder har nya lagar och regler för stadens styre växt fram grundade på att varje invånare ska ha en röst. Det kan låta progressivt, men för att betraktas som invånare måste man bli invald i ett gille. Och Arkands gillen kan vara oerhört kräsna med vilka de accepterar som medlemmar.

GILLENA OCH DROTEN

I Arkand finns sex gillen: *Krämmarnas gille* (handelsmän, krögare, nasare), *Klingornas gille* (krigare, hyrsvärd, riddare, jägare), *Vågornas gille* (sjöfarare, fiskare, kaptener), *Hammarens gille* (hantverkare), *Luntornas gille* (skriftlärda, magiker) och *Lutans gille* (barder, gycklare och skådespelare). Varje gille och dess viktigaste medlemmar beskrivs i detalj senare i boken.

Varje gille leds av en gillesmästare, en roll som brukar vara föremål för en ständig maktkamp och där de flesta gillen skapat spännande utmaningar och ritualer för att avgöra vem som är mest lämpad.

Längst upp i Arkands hierarki finner man drotten, som väljs vartannat år av gillena. Sedan sex år är det

Elrita Blodöga. Hon var under många år gillesmästare i Klingornas gille och vann de andra gillenas respekt efter att ha infångat en notorisk jättebläckfisk som terroriserade farvattnen utanför staden.

LAG OCH ORDNING

Arkand växte snabbt i popularitet. Allteftersom fler och fler människor, vargfolk, dvärgar och andra började söka sig till platsen för att handla, dricka och förlusta sig, insåg gillena att det behövdes tydliga regler för vad som var acceptabelt uppförande innanför stadens murar. Man formulerade Arkands anständighetslagar, spikade upp dem på stadens portar, och kände sig nöjda. Tyvärr uteblev den förväntade effekten. Rumlandet fortgick oförsvagat. Man behövde någon som tog ansvar för ordning och reda, för att lagarna följdes.

Eftersom ingen kände sig särskilt manad beslutade man att dela bördan jämt. Varje gille skulle bidra med dugliga män och kvinnor för att säkra lugnet på stadens gator och torg. Så formades Arkands stadsgarde.

De flesta stadsgardister tjänar bara en kortare tid, som en del av sin plikt mot gillet. Många väljer att leja in stadsgardister i stället för att tjänstgöra själva. På så sätt finns det de som blir kvar i tjänsten år efter år, då någon ny invånare inte vill patrullera stadens gator och gränder.



GATOR OCH GRÄNDER

I Arkand har inte gator och gränder egennamn, utan man orienterar sig med hjälp av landmärken och kända etablissemang, till exempel: "Tre hus ner från Enfaldiga enhörningen tar ni vänster och fortsätter till den andra stenbron, den med de halshuggna drakstatyerna. Sedan är det första gränden norrut. Då ligger det precis runt hörnet!" Det kan leda till förvirrande vägbeskrivningar, men ger också en utmärkt möjlighet till rollspel.





VÄDER OCH VIND

Arkands läge på den kända världens östligaste udde har gett staden en unik väderlek, som genom åren förstärkts kraftigt genom att det demoniska inflytandet från bortom havets botten gradvis ökat. Vädret är lynnigt och oförutsägbart. På ett ögonblick kan det slå om från strålande sol till piskande stormvindar och iskallt, snöblandat regn. Ett väderfenomen präglar staden extra mycket: dimman.

DIMMAN

Dimman i Arkand kan komma från ingenstans och på några ögonblick lägga sig som en ogenomtränglig vit slöja över stadens gator och gränder. Den kommer från vattnet och omsluter allt. Många är de som försvunnit i dimman för att aldrig ses till igen. I folkmun kallas det för att bli dimtagen.

Dimman är ett utmärkt sätt att skapa stämning och spänning – den kan både komma till undsättning och stjälp rollpersonernas planer! Flera slumpmöten i denna bok anger vilken typ av dimma som uppstår. Se rutan nedan för deras effekter.



DEMONISKT INFLYTANDE

Det demoniska inflytandet i Arkand har kommit och gått genom åren. När Markoths demonhär fördrevs bortom havets botten begränsades krafterna. Men när drakarna slutade vaka över Drömmarnas hav och sigillet sakta försvagades började de sippra in i världen igen. Kapten Svartnäbbs kaparkoloni var den första eran där det blev påtagligt och det fanns många fritänkare bland dem som senare kom till Arkand för att starta den fjärde åldern. Det har givetvis också lockat hit demonerna.

I Arkand drömmar inte demonerna särskilt ofta om att omkullkasta världsordningen eller förgöra drakarna. Här lurar de istället i kulisserna, redo att hjälpa folk att uppfylla sina önskningar på sätt som utmanar ordningen. De njuter av oredan i de smutsiga gränderna, excesserna på de rökiga tavernorna och vid gästbuderna, och de slagsmål som nästan dagligen bryter ut på fiskmarknaden eller vid stadssporten på marknadsdagarna.

Och de bidrar gärna till att driva allt detta till nästa nivå!

Just nu är tre demoner särskilt verksamma i Arkand.

Brakynth vid Ändlösa havets tempel som drömmar om att återigen försöka bryta sigillet på havets botten. *Khee'Paars* vid Oundvikliga ödets teater som njuter och frodas under en ökad blodspillan. Och *A'thana* som drömmar om att själv en dag sitta på drottens tron, men inte innan det blivit rejält med oreda i staden!

DIMMANS EFFEKTER

- ◆ **Dimslöjor:** Dimslöjor sveper in och begränsar sikten. Avståndsattacker på över 10 meters avstånd görs med nackdel. **UPPTÄCKA FARA** görs med nackdel. Att identifiera en person på ett avstånd på över 10 meter kräver ett lyckat slag för **FINNA DOLDA TING**.
- ◆ **Tät dimma:** Dimman sluter sig tätare. Sikten begränsas till 2 meter (en ruta). Avståndsattacker kan inte användas. Att sprinta kräver ett lyckat slag mot **UNDVIKA** för att inte kollidera med ett hinder.
- ◆ **Ogenomtränglig dimma:** Dimman formar en kompakt vit barriär. Det går inte ens att se handen framför ansiktet och ljud färdas långsamt och dämpas kraftigt. För att höras på mer än 2 meters avstånd måste man skrika. Det går inte att göra sig hörd på över 10 meters avstånd. Avståndsattacker kan inte utföras. Alla närstridsattacker kräver ett lyckat slag för **UPPTÄCKA FARA** (ej handling). **SMI-** och **KAR-**baserade färdigheter utförs med nackdel. Det går inte att sprinta.

ATT BO I ARKAND

När rollpersonerna först kommer till staden är det troligaste att de tar in på något av stadens alla värdshus. Enklast är om de väljer något av de som beskrivs i detalj som sin hemvist. Då får de en tydlig bas att utgå ifrån när de utforskar staden.

Allteftersom rollpersonerna blir mer och mer bekanta med Arkand kan det hända att deras intresse väcks för ett permanent hem. Om äventyrarna hamnar i permanent

sold hos någon kan det tänkas att de inkvarteras hos dem (tänk att få en kammare i drottens fästning!) eller får förfoga över något av de hus som ägs av deras uppdragsgivare. Annars finns också möjligheten att hyra sig en bostad, då många av Arkands grupperingar – som Vita fjäderns handelshus, klan Odråk och Arkands akademi – äger hus som de hyr ut. Blir de riktigt framgångsrika kanske de till och med dristar sig att bli husägare.

BOSTÄDER I ARKAND

BOENDE	PRIS	TILLGÅNG	BESKRIVNING
Skjul i Dyngen eller Hamnen	10 silver/vecka 250 silver att köpa	Vanlig	Ett rum med glesa plank till väggar, läckande tak och stampat jordgolv eller plank direkt ovanför vattenytan. Inget kök eller avträde.
Litet hus i Dyngen eller Hamnen	25 silver/vecka 750 silver att köpa	Vanlig	Ett litet hus med köket direkt innanför ytterdörren och ett sovloft med lågt tak. Avträde på bakgården som delas med grannarna.
Litet hus i Marknaden	50 silver/vecka 3 500 silver att köpa	Vanlig	Ett litet hus på en eller två våningar, ett eller två sovrum och ett trångt kök.
Stort hus i Marknaden	350 silver/vecka 2 000 guld att köpa	Ovanlig	Ett stort hus med minst två våningar, tre till fem sovrum och vissa sällskapsytor.
Stort hus på Drakklippan	200 guld/vecka 10 000 guld att köpa	Sällsynt	Ett stort hus med minst två våningar, fyra till sex sovrum och generösa sällskapsytor. Stall, trädgård eller innergård.



MANTIKORANS SÅNG

Det finns otaliga anledningar för rollpersonerna att komma till Arkand. De kan komma hit i jakt på lika-sinnade fritänkare eller sökande en fristad undan förföljelse. Nedan följer ett slumpmöte som kan föra rollpersonerna till Arkand: *Mantikorans sång*. Detta möte kan inträffa var som helst i vildmarken, men helst inom några dagars eller veckors vandring från staden. Om inte detta passar just din spelgrupp står det dig givetvis fritt att hitta på en annan anledning till att de söker upp staden.

UPPDRAGET

Tre modiga äventyrare som agerar på uppdrag av den excentriske Akelius, Arkands monsternästare (sid 89), har efter några dagars intensivt spårande lyckats locka fram en mantikora ur dess gömsle. Men mantikoran visar sig snabbt vara en övermäktig motståndare. Två av äventyrarna blir allvarligt sårade och just som rollpersonerna når fram faller den tredje till marken. Du kan läsa upp eller dramatisera följande text för spelarna:

”Efter flera dagars vandring genom vildmarken kämpar ni er upp för en motsträvig kulle, redo att hitta en lämplig plats för att slå läger och vila era trötta lemmar. Just som ni når kullens krön hör ni ett fruktansvärt skrik. Ett skrik sprunget ur djupaste smärta.

Ni blickar ner från krönet och skådar ett enormt bevingat monster med yvig man och spikförsedd svans som stegrar sig över en dvärg som står på knä och håller sin yxa över huvudet med båda händerna. Bredvid dvärgen ligger två orörliga kroppar i onaturliga ställningar.

Just som ni funderar över vad ni ska göra går besten till attack och kastar sig över dvärgen som slungas till marken. Med ett öronbedövande vrål öppnar monstret sina käftar och gör sig redo att avsluta dvärgens liv.”

Det är upp till rollpersonerna att avgöra vad som händer härnäst!

STRID MOT MANTIKORAN

Så fort du har läst upp texten börjar den första stridsrundan. Ett lyckat slag mot **BESTIOLOGI** (inte en handling) avslöjar att varelsen är en mantikora (sid 92 i Regelboken). Den befinner sig på långt avstånd från rollpersonerna. Mantikoran kämpar till sista **KP**, men när den är besegrad är den inte död, utan bara svårt sårad. Ett lyckat slag mot **LÄKEKONST** låter mantikoran hållas vid liv hela vägen till Arkand.

ÄVENTYRARNA

De tre äventyrarna är dvärgen Budorin, alven Indoril och människan Agritho. När rollpersonerna anländer till platsen har samtliga äventyrare noll **KP**. De överlever tre rundor. Lyckade slag mot **LÄKEKONST** får dem på fötter, men märkbart skakade och mycket tacksamma för rollpersonernas hjälp. De kan berätta om sitt uppdrag och är beredda att dela belöningen med rollpersonerna. De kan förhandla om fördelningen genom att **KÖPSLÅ**. Agritho bär också på ett lejdebrev från Akelius som gör att de kan föra in mantikoran i staden.

ANKOMST TILL ARKAND

Sällskapet anländer till Arkands västra port, där de släpps in när de förklarat sitt ärende och visat lejdebrevet från Akelius. Om rollpersonerna inte har lejdebrevet släpps de inte in i staden med mantikoran, utan en eller flera av rollpersonerna måste ta sig till Akelius för att införskaffa ett.

MÖTE MED AKELIUS

Vid Akelius menageri och kuriositeter (sid 87) blir Akelius eld och lågor över rollpersonernas bedrift. Har de lyckats fånga mantikoran levande berättar han om hur härligt det ska bli med lite nervkittlande underhållning på teatern. Belöningen för en levande mantikora är 200 guldmynt, medan en död endast betingar 100 guld. Rollpersonerna kan **KÖPSLÅ** för en högre belöning (högst 300 respektive 200 guldmynt). Akelius tackar dem för deras insats, önskar dem lycka till och – så länge förhandlingarna gått någorlunda trevligt till – välkomnar dem åter för att diskutera framtida uppdrag.

AVSLUTNING

Med klingande guld i sina penningpungar och vid gott humör är rollpersonerna nu redo att upptäcka Arkand i all dess prakt och smuts. Om de blivit vänner med äventyrarna så erbjuds de att fira med mjöd på Enfaldiga enhörningen (sid 63). Det kan bli början på en lång och händelserik natt ...





ÄVENTYRANDE I ARKAND

I Arkand behöver rollpersonerna aldrig söka upp äventyret. Det kommer till dem, vare sig de bett om det eller inte. Vi hoppas att Arkand ska kunna bli en plats för många äventyr för er, en plats att återvända till mellan strapatser i världen utanför stadsmurarna och en plats att frodas på. För att göra Arkand till en levande stad, som räcker länge, har vi några rekommendationer kring hur ni kan välja att använda staden och utforma ert spelande.

- ◆ **Knyt ihop säcken ofta och regelbundet.** Avslutade äventyr ger spelarna en känsla av att ha åstadkommit något. Låt också varje speltillfälle innehålla något som kan väckas till liv vid ett senare tillfälle – ett rykte, ett namn, en plats. Något som uppmuntrar rollpersonerna att utforska Arkand ytterligare.
- ◆ **Bygg långvariga relationer.** Rollpersonernas koppling till Arkand blir starkare om de får lära känna personerna som befolkar staden. Ge rollpersonerna en anledning att återvända till samma platser gång efter gång.
- ◆ **Använd hela Arkand.** Fördelen med att befinna sig i en stad är att det är lätt att röra sig mellan de olika platserna, avstånden är korta. På bara några minuter kan rollpersonerna ha rusat från Brustna vingars citadell, genom

Marknadens kommers och Dyngens skeva gränder för att slå sig ner till bords på Enfaldiga enhörningen.

- ◆ Låt våldsamma konflikter avslutas med seger eller förlust, men **var försiktig med ond, bråd död**. Staden blir som mest levande om gamla antagonister får återkomma gång efter gång! Behandla gärna alla unika karaktärer som bossar.
- ◆ Hitta ett bra sätt för dig att hålla reda på hur **Arkand förändras under era äventyr**. Vilka hamnar i konflikt med varandra, vilka platser upptäcks och vilka försvinner, vilka lever och frodas och vilka dör?

På följande sidor beskrivs tre kampanjer som du kan låta rollpersonerna uppleva: *Drakprinsessans återkomst*, *Tjuvarnas tron* och *I fördrivarnas tjänst*. De behöver inte spelas i någon särskild ordning eller ens var och en för sig. Tvärtom kan det skapa en härlig känsla av en levande stad om händelserna i de olika kampanjerna går om varandra.

Dessa tre kampanjer beskrivs bara översiktligt. Detaljer om personer och platser som nämns följer senare i boken. Och kampanjerna behöver förstås inte följa exakt den handling som beskrivs nedan – allt beror på rollpersonernas agerande.



DRAKPRINSESSANS ÅTERKOMST

I *Drakprinsessans återkomst* blir rollpersonerna nyckelspelare i drakprinsessans Guendias kamp för att återta tronen och återupprätta Arkands forna glans. Hon har färdats från drakriket på andra sidan Drömmarnas hav för att hävda sin födslorätt som ättling i direkt nedstigande led till Duendor, men tillfångatagits av drott Elrita Blodöga så fort ryktet om hennes ankomst började spridas. Det kommer inte att vara en lätt resa, skepticismen mot drakriddare är stor i staden och fängelset i Brustna vingars citadell är mycket välbevakat. Men genom att knyta rätt allianser och avslöja en av Arkands djupast begravda hemligheter kan rollpersonerna se till att en godhjärtad ättling till Duendor hamnar på tronen.

- ◆ **En försvunnen prinsessa:** För rollpersonerna börjar händelserna när de kommer i kontakt med Dorthian och Tatrios på Döden i djupet (sid 38). Drakriddarna är lyhörda och försiktiga, väl medvetna om stämningen i staden och kan locka med Guendias kamp för frihet från drakarnas förtryck, legenden om Duendors drakryttarakademi och de rikedomar som väntar där eller deras härskarinnas generositet. Om rollpersonerna väljer att hjälpa Dorthian och Tarlak fortsätter äventyret. Annars försöker drakriddarna göra det själva och rollpersonerna kan dras in i härvan på något annat sätt.
- ◆ **En vågad fritagning:** Tillsammans med drakriddarna måste rollpersonerna nu lista ut hur man tar sig in i Brustna vingars citadell (sid 133), in i fängelset och ut ur fängelset med Guendia, utan att bli upptäckta. En nyckelperson är fängvaktaren Othilia. Samtliga deltagare i fritagningen som kan identifieras får snabbt sina porträtt upphängda på Missdådarnas marknad (se äventyrsplatsen Klingornas gille på sid 105).
- ◆ **En fristad:** Efter fritagningen av Guendia behöver rollpersonerna och drakriddarna någonstans att hålla sig undan medan de planerar för nästa steg av sin plan. Kanske har de hittat ett tillhåll i Underjorden, tagit ett ödehus i Dyngen i besittning eller betalat i förskott för en hel sovsal på Enfaldiga enhörningen. Det är upp till dig som spelledare att bedöma spelarnas idéer och ge dem möjlighet att hålla sig undan. Var generös!
- ◆ **På jakt efter Duendors arv:** När Guendia är fri är nästa steg att hitta Drakryttarakademin och Draktemplet, avslöja Duendors och Wudendals hemligheter och kanske hitta några av deras mäktiga relikier. Guendia känner väl till ryktena om Drakryttarakademin, Draktemplet och de kunskaper som ska finnas vid Arkands akademi. Drakryttarakademin är den äventyrsplats vars hemligheter är svårast att komma åt, då det magiska låset (sid 167) skadats och dess tre saknade delar spritts över staden under de århundranden som gått. Du kan välja hur du vill att rollpersonerna kommer över de tre förlorade delarna från reliefen. Några förslag på platser där de kan hitta dem är: i trollets Pontibus samling, utställd i Drakkabinettet i Akademin, i Hynchos galleri på handelshuset Vita fjädern, i Sanna Eldens tempel, hos klan Odråk på Spruckna pärlan eller i Sethius kammare på Brustna vingars citadell.
- ◆ **Oväntade allierade:** Under sina sökanden kan rollpersonerna komma att knyta förbund med oväntade allierade, där de mest uppenbara är Torthion vid Sanna eldens tempel (sid 120) och den desillusionerade alven Gideril på Spruckna pärlan (sid 75).
- ◆ **Mötet med Duendor:** Om rollpersonerna och Guendia lyckas besegra drakdrottningen Eriaks skelett går Duendors gast upp i Guendia och hon får ökad karisma, kraft och övertygelse. Nu återstår bara det slutgiltiga steget!
- ◆ **En drakprinsessa på drottens tron:** Det sista, men kanske mest utmanande steget, är att få Guendia att bestiga drottens tron. För att följa Arkands traditioner måste Guendia vinna stöd hos minst tre gillen för att få utmana Elrita Blodöga på envig. Det kommer att kräva både mod, list och förmodligen en god mängd övertalning. Men om de lyckas kommer Arkand att gå in i en ny era! Kanske kläcks några drakungar vid Brustna vingars citadell, fostras av sin nya härskarinna och hennes riddare och växer upp för att ta upp kampen mot sina urfäder?

TJUVERNAS TRON

Rollpersonerna dras in i en intensiv maktkamp i Arkands undre värld och hamnar i en spiral av uppdrag från de olika fraktionerna. Vargfolket i Grå flocken som driver en framgångsrik beskyddarverksamhet och Döden i djupet (sid 35) vill utöka sitt territorium. Orchklanen Odråk (sid 70) funderar på att expandera bortom spel och dobbel. Tjuvligan Norpsorkarna har börjat göra mer och mer vågade inbrottsförsök. Piratdrottningen kaptan Blodnabb börjar överväga en karriär till lands. Dessutom har ett band med stadsrövare under ledning av hövding Gather anlant till staden. Och mot alla står stadsgardet som är stolt på ytan, men korruperat på insidan. För varje uppdrag rollpersonerna utför framgångsrikt ökar deras rykte och uppdragens karaktär eskaleras. Exempel på uppdrag som rollpersonerna kan få:

- ◆ **Fritagning:** Rollpersonerna kontaktas av Grå flocken som vill få ut Wurg från stadsfängelset. Hur det ska gå till får de lista ut själva, men om de lyckas kommer Wylda Vildklo (sid 39) att belöna dem rikligt!





- ◆ **Beskyddare:** Klan Odråk ber rollpersonerna att övervaka några av Spruckna pärlans mer prominenta gäster på deras väg hem från spelhålan. Rollpersonerna blir vittnen till hur några norpsorkar försöker befria dem från deras vinster.
- ◆ **Gästabad med förskräckelse:** Stadsgardeskaptanen Dulkan (sid 110) tar kontakt med rollpersonerna klädd som om han tillhörde klan Odråk. Han ber rollpersonerna förgifta mat som ska serveras vid Arkands gastronomiska sällskap på Döden i djupet. Det gift som ska användas finns att hämtas på Vederkvickelsernas palats (sid 78) om de anger lösenordet: ”Full fart, både fram och bak.”
- ◆ **Kloakrövare:** Norpsorkarna har listat ut vilken väg klan Odråk transporterar Spruckna pärlans kassa till Brustna vingars citadell. Eliza kontaktar rollpersonerna för att se till att transporten aldrig kommer fram till sitt mål utan hamnar på Enfaldiga enhörningen i stället!
- ◆ **En egen sångfågel:** Oraklet Adriana vid Oändliga ödets teater (sid 104) har gett i uppdrag till Gråpälsarna att kidnappa Eliza. En uppgift som Wylde Vildklo med glädje lejer ut till rollpersonerna.
- ◆ **Att avslöja en dubbelspelare:** Wylde Vildklo är vansinnigt irriterad på att Bodrian Tornklyvares (sid 108) korrumpierade stadsgardister börjat ta över hennes beskyddarverksamhet. Hon är övertygad om att det finns bevis någonstans på Klingornas gille (sid 105) och ger rollpersonerna uppdraget att hitta det och se till att det når drottningen Elrita Blodöga.
- ◆ **Ut med utbölingarna!** Någon av de gamla gruppernas ledare har tröttnat på Gathar och hans gaturövare (sid 17) och kontaktar rollpersonerna för att driva ut dem ur staden!
- ◆ **Slutspel:** Konflikterna i den undre världen blir mer och mer intensiva. För varje överhuvud som sätts ur spel så börjar organisationen att falla samman om inte ett nytt överhuvud snabbt kliver in. Då kan någon av de andra organisationerna se sin chans. Tar klan Odråk över Enfaldiga enhörningen och Döden i djupet? Blir det Grå flocken som driver Spruckna pärlan? Eller kan rollpersonerna ta kontrollen över den undre världen?

I FÖRDRIVARNAS TJÄNST

Jordebrödernas mästare Odelion (sid 129) har under en längre tid känt en ökad oro för att hans ordensbröder och – systrar inte fullt ut besitter den duglighet som krävs för att på ett effektivt och kraftfullt sätt säkerställa att Arkand hålls fritt från demoniskt inflytande. Från sitt högsäte vid Reningens hospital (se Arkands akademi på sid 123) oroar han sig över att staden står inför början på

ett demoniskt förfall – något som han vill stoppa till varje pris. Både för stadens skull, men också för att inte bryta sitt löfte till drottningen Elrita Blodöga.

När rollpersonerna dyker upp i staden ser han en möjlighet att värva dem. Han söker upp dem och erbjuder dem att mot generös ersättning utreda demoniskt inflytande under direkt översyn av honom själv. De ombeds rapportera tillbaka till honom regelbundet för att berätta vad de hör och ser samt få ny information om sådant som måste undersökas. Är de framgångsrika kan hovmagikern Sethius (sid 146) komma att intressera sig för dem. Några exempel på uppdrag som Odelion kan ge rollpersonerna:

- ◆ **Markoths djuphavsgrav:** Rollpersonerna får i uppdrag att undersöka ryktena om demonisk aktivitet vid Markoths djuphavsgrav (sid 24). De ska följa efter eventuella kultister ut till platsen. Om de hittar kultister som ser ut att vara under demonisk påverkan ska dessa omedelbart föras till Reningens hospital vid Arkands akademi.
- ◆ **Under täckmantel:** Odelion ber rollpersonerna att infiltrera Själabläcket (sid 76). Han har hört att det smids onda planer där, men han vet inte vad de består i.
- ◆ **Jakten på spindeldyrkarna:** Den senaste tiden har flera jordebröder rövats bort av skrattande demonkultister som fångat dem i spindelnet. Odelion misstänker att det finns en spindeldemon som lurar någonstans i Underjorden. Rollpersonerna måste hitta den och återvända med de försvunna jordebröderna.
- ◆ **Blodbad på teatern:** Den ökade blodspillan vid Oundvikliga ödets teater (sid 95) har väckt Odelions nyfikenhet och han ber rollpersonerna att undersöka om det kan vara demoniskt inflytande som ligger bakom.
- ◆ **Animistens förföriska flört:** Odelion börjar misstänka att Akelius (sid 89) kanske inte ägnar sig åt helt oskyldig verksamhet. Han ber rollpersonerna undersöka vad som egentligen försiggår hos den populära magikern.
- ◆ **Den svarta svanen:** Det ryktas att en svart svan siktats vid Ändlösa havets tempel (sid 25). Enligt Odelion är det ett säkert tecken på demonisk aktivitet, men han behöver bevis, något som rollpersonerna måste skaffa fram utan att avslöja för Vanador (sid 29) vem som är deras uppdragsgivare.

Den här kampanjen har inget direkt slut, utan kan pågå precis så länge som du och spelarna vill. Det behöver aldrig ta slut på demoniska aktiviteter att undersöka i Arkand!





PERSONGALLERI

Arkand är fullt av unika personer och karaktärer. Det här är en förteckning över de mest betydelsefulla som rollpersonerna sannolikt kommer att stöta samman med under sina äventyr i staden. Sorterade i bokstavsordning (på förnamn om aktuellt) och med en enklare beskrivning. De flesta av dessa SLP beskrivs i detalj senare i boken.

- ◆ **Adriatika:** Enarmad bokhållare vid Vågornas gille.
- ◆ **Akelius:** Korrumperad animist. Nekromantikern Dakoths förste läromästare (se *Ärans väg*). Mästare i Luntornas gille.
- ◆ **Anatalia:** Stadens skickligaste fiskare och anförare av Vågmöerna.
- ◆ **Avador Nording:** Arkands första drott och grundare av Arkands fjärde ålder.
- ◆ **Brigador:** Mästare för Vågornas gille. Ärkefiende till piratdrottningen Blodnäbb.
- ◆ **Bodrian Tornklyvare:** Klingornas mästare, överhuvud för Arkands stadsgarde och ansvarig för stadens försvar.
- ◆ **Bogrod:** Ordningvakt på Enfaldiga enhörningen. Bror till Dogrob.
- ◆ **Brakytth:** Demon som blev kvar efter att Markoths här fördrevs. Vill bryta Sigillet under havet.
- ◆ **Clypteata:** Formidabel sångerska vid Oundvikliga ödets teater.
- ◆ **Delf Ragel:** Arkands skräddarmästare. Mästare i Hammarens gille.
- ◆ **Dogrob:** Ordningvakt på Enfaldiga enhörningen. Bror till Bogrod.
- ◆ **Dominus Skaup:** Kapten på *Vita fjädern IV* och Plathyra Brednäbbs högra hand.
- ◆ **Dorild:** Byggmästarinna av dvärgarnas släkte. I direkt nedstigande led släkt med dvärgadrottningen Bothild (se *Drakkejsarens hemlighet* i grundspelet).
- ◆ **Duendor:** Drakkejsaren Eledains fjärde son. Grundare av drakryttarakademin och Arkands andra ålder.
- ◆ **Dulbak:** Orchisk mekanikmästare vid Oundvikliga ödets teater.
- ◆ **Eliza:** Hela Dyngens mest älskade värdinna som underhåller på Enfaldiga enhörningen. Ledare för tjuvligan Norpsorkarna.
- ◆ **Elrita Blodöga:** Arkands nuvarande drott, den trettonde i ordningen.
- ◆ **Hynchos Brednäbb:** Upptäcktsresande av ankornas släkte. Verksam i början av Arkands fjärde ålder.
- ◆ **Kontar:** Tatueringmästare. Djupt skeptisk till draktrogna.
- ◆ **Lidorion:** Kapten för drottens livgarde.
- ◆ **Markoth:** Demonkung som är inlåst bakom ett sigill djupt under havet.
- ◆ **Mesk:** Kock och mästarefakir på Enfaldiga enhörningen, gift med Eliza och en av hjärnorna bakom tjuvligan Norpsorkarna.
- ◆ **Plathyra Brednäbb:** Ägarinna till Vita fjäderns handelshus, mästare av Krämarnas gille och Elrita Blodögas skattmästare. Också den fruktade piratdrottningen kapten Blodnäbb.
- ◆ **Svartnäbb:** Legendarisk kapare av ankornas släkte. Grundare till Arkands tredje ålder.
- ◆ **Tarfet Dougo:** Fixare som har en tendens att vara till hjälp när man minst förväntar sig det.
- ◆ **Torthion:** Överstepräst vid Sanna eldens andra tempel. Avfalling från den Rena flammans väktare.
- ◆ **Umiel:** Svart svanman som skaffat sig inflytande över Vanador med hjälp av demonen Brakytth. Vill sänka Arkand i havet.
- ◆ **Valineria:** Bokförare vid Vita näbbens handelshus.
- ◆ **Vanador:** Överstepräst vid Ändlösa havets tempel. Den kända magikern Vindhands läromästare (se *Ärans väg*).
- ◆ **Wudendal:** Duendors överstepräst vid det första Draktemplet.
- ◆ **Wylda Vildklo:** Grå flockens överhuvud. Föreståndarinna för Döden i djupet.



UNIKA SLP I ARKAND

NAMN	FÄRDIGHETER	HJÄLTE-FÖRMÅGOR	SKADE-BONUS	KP	VP	UTRUSTNING
Agritho (monster-jägare)	Jakt & fiske I3 Pilbåge I2 Spjut I4 Vildmarksvana I0	Blixtsnabb Tålig × 2	SMI: +T4	17	12	Långbåge, långspjut, läderrustning
Belia (livgardist)	Hammare I5	Defensiv Sköldblockad Tålig × 3	STY: +T4	20	15	Ringbrynja, stor sköld, stridsgissel
Budorin (monster-jägare)	Armborst I3 Jakt & fiske I0 Yxa I5 Vildmarksvana 8	Drakdräpare Orädd Sköldblockad Tålig × 3	STY: +T4	21	13	Tungt armborst, stor sköld, stridsyxa, läderrustning
Gathar (stadsrövar-hövding)	Bluffa I3 Slagsmål I6 Svärd I6 Övertala I5	Tålig × 4	STY: +T4	24	15	Nitläder, slagsvärd
Indoril (monster-jägare)	Jakt & fiske I6 Pilbåge I6 Svärd I2 Vildmarksvana I6	Kvartersmästare Monsterjägare Stigfinnare Tålig	SMI: +T4	15	14	Bredsvärd, långbåge, läderrustning
Ivilia (livgardist)	Pilbåge I7 Svärd I5 Undvika I6	Tvillingpil Två vapen Tålig × 2	SMI: +T6	18	15	Två kortsvärd, nitläder, långbåge
Nonar (teaterkassör)	Bluffa I4 Kniv 8 Finna dolda ting I4 Upptäcka fara I6	Insikt	—	9	14	Dolk
Odúduk (livgardist)	Slagsmål I6 Svärd I6	Defensiv Sköldblockad Stridsvana Tålig × 5	STY: +T6	26	14	Kroksabel, nitläder, stor sköld
Thodira (livgardist)	Hammare I6 Yxa I6	Kraftslag Stridsvana Stridsrop Tålig × 5	STY: +T6	26	13	Ringbrynja, tung strids-hammare, stridsyxa, tvåhandsyxa
Viandra (livgardist)	Armborst I5 Kniv I6 Smyga I7 Undvika I7 Upptäcka fara I6	Blixtsnabb Fokuserad × 4 Hal som en ål Lönnmördare Tjuvhugg Två vapen Tålig × 2	SMI: +T6	16	22	Två dolkar, handarmborst, läderrustning
Ywerg (jägmästare Grå flocken)	Pilbåge I5 Slagsmål I6 Smyga I8 Spjut I7 Svärd I6	Följeslagare Kvartersmästare Monsterjägare Stigfinnare Tvillingpil Tålig × 3	STY/SMI: +T4	22	14	Bredsvärd, långspjut, långbåge, nitläder

TYPISKA SLP I ARKAND

TYP	FÄRDIGHETER	HJÄLTE-FÖRMÅGOR	SKADE-BONUS	KP	VP	UTRUSTNING
Akelius lärjunge	Animism 9 (Läka, Snärja, Tala med djur) Bestiologi 10 Hammare 8	—	—	11	12	Liten träklubba
A'thanakultist – orch	Bluffa 10 Hammare 12 Slagsmål 14	—	STY: +T4	15	—	Stridsklubba, spindelbur, fångstnät av spindelväv
A'thanakultist – svartalf	Kniv 13 Slagsmål 11 Undvika 14	—	SMI: +T4	10	—	Dolk, spindelbur, fångst- nät av spindelväv
A'thanakultist – vätte	Kniv 14 Slagsmål 12 Undvika 14	—	SMI: +T4	11	—	Dolk, spindelbur, fångst- nät av spindelväv
Blodnäbb/matros	Sjökunnighet 14 Slagsmål 12 Svärd 12	—	—	11	—	Kroksabel, stålskodd näbb, läderrustning
Gråpäls	Pilbåge 12 Slagsmål 13 Smyga 14 Svärd 13	—	SMI: +T4	13	—	Bredsvärd, kortbåge, läderrustning
Gråpäls (erfaren)	Pilbåge 14 Slagsmål 15 Smyga 16 Spjut 15	—	STY/SMI: +T4	15	—	Långspjut, långbåge, nitläder
Hamngardist	Simma 10 Sjökunnighet 13 Svärd 12	—	STY: +T4	12	—	Bredsvärd, läderrustning
Härdad riddare av Sanna eldens orden	Främmande språk 12 Svärd 15 Övertala 15	Defensiv Sköldblockad	STY: +T4	16	14	Orange kåpa, helrustning, tunnhjälm, slagsvärd, stor sköld
Jordebroder/ -syster	Läkekonst 12 Stav 10	—	—	11	—	Trästav, läderpung med medicinalörter
Jordebroder/ -syster, mästare	Animism 13 Hammare 14 Läkekonst 15	—	STY: +T4	13	15	Demonpendel, helande salvor och medicinalörter, stridsgissel
Myntmästarinna – klan Odråk	Bluffa 14 Myter & legender 15 Slagsmål 14 Övertala 15	—	STY: +T4	13	—	Kulram

TYPISKA SLP I ARKAND

TYP	FÄRDIGHETER	HJÄLTE-FÖRMÅGOR	SKADE-BONUS	KP	VP	UTRUSTNING
Norpsork	Bluffa 12 Dolk 12 Fingerfärdighet 14 Slunga 12 Uppträda 12 Upptäcka fara 14	—	SMI: +T4	10	—	Slunga, dolk, dyrkar, läderrustning
Orchkrigare – klan Odråk	Slagsmål 15 Svärd 14	—	STY: +T4	13	—	Nitläder, kroksabel
Sanna Eldens akolyt	Slagsmål 8 Stav 10	—	—	11	—	Stav
Slottsdräng	Slagsmål 8 Undvika 12	—	—	10	—	—
Slottsgardist	Armborst 12 Spjut 13 Upptäcka fara 12	—	STY: +T4	12	—	Tungt armborst, hillebard, nitläder
Stadsgardist	Armborst 10 Svärd 10 Upptäcka fara 8	—	—	11	—	Lätt armborst, bredsvärd, nitläder
Stadsgardes- kapten	Armborst 14 Svärd 14	—	STY: +T4	14	—	Bredsvärd, handarmborst, ringbrynja
Stadsrövare	Hammare 13 Slagsmål 13	—	STY: +T4	13	—	Liten träklubba, läderrustning
Stenhuggare från Dorilds kompani	Hammare 14 Hantverk 13	—	STY: +T4	14	—	Nitläder, stridshammare
Teatermaskinist	Fingerfärdighet 10 Hammare 12 Hantverk 14	—	STY: +T4	12	—	Liten träklubba, läderrustning
Vågmö	Jakt & fiske 13 Samma 14 Sjökunnighet 14 Spjut 13 Undvika 12	—	—	13	—	Treudd, läderrustning
Ändlösa havets tempel – akolyt	Jakt & fiske 10 Samma 15 Spjut 12	—	—	11	—	Ljuster (kortspjut)
Ändlösa havets tempel – Nedsänkt	Jakt & fiske 14 Samma 17 Spjut 15	—	—	13	—	Ljuster (kortspjut)

HAMNEN



För långväga resenärer är Arkands hamn en port mot civilisationen, kanske deras första kontakt med land på veckor. För de som precis skall lämna staden är det en port mot vidsträckta horisonter, argisinta vinterstormar, utforskade djup och fjärran kuster. På dagarna är Hamnens famnar öppna, redo att välkomna besökare, men när solen kryper ned under horisonten hörs gnisslet från de dvärgsmidda kättingarna som spänns och blockerar inloppet.

Hamnen är en livlig stadsdel. Ingenstans startar dagen så tidigt som här. Redan i gryningen är fiskarna och dykarna tillbaka med morgonens fångst. Under dygnets alla timmar släpas lårar, säckar och kistor upp och ned för landgångar under Vågornas gilles granskande ögon. På krogarna och tavernorna letar skeppare och lycksökare efter nästa uppdrag.

Men Hamnen är också förrädisk. Utan förvarning kan dimman plötsligt omsluta allt. En oväntad våg kan skölja

med sig både folk och få och pinaler. Det gäller att vara på sin vakt när man strosar längs kanalerna och kajerna så att man inte blir krabbföda!

Var hamnkvarteren börjar och slutar är en fråga som är föremål för stor debatt. Historiskt har den delen av Arkand som ligger utanför den första stadsmuren kallats Hamnen, men flera uppåtsträvande personer vill nu dra gränsen vid Drottens kanal, som löper hela vägen upp till den nya stadsmuren, för att på så sätt få bjudas in i gemenskapen kring Marknaden.

Några av de mest tongivande personerna i hamnkvarteren är *Brigador* – mästare för Vågornas gille, *Plathyra Brednäbb* – överhuvud för Vita fjäderns handelshus, *Wylda Vildklo* – föreståndare för det omåttligt populära värdshuset Döden i djupet och så förstas *Vanador* – överstepräst för de Dränkta gudarnas förbund vid Ändlösa havets tempel, vars följeslagare kan ses proklamera havets lov.



ÖVRIGA VIKTIGA PLATSER OCH PERSONER

- ◆ **Handelshuset Tre månar:** Drivs av den eldfängde Hubolt Ungh som är djupt frustrerad över att flera av hans handelsskepp kapats den senaste tiden. Han hatar Blodnäbbarna nästan lika mycket som Brigador gör det.
- ◆ **Badhuset Svett och fröjd:** Här rensar man kropp och själ i ångbad, rökbastu och med ristvagning, allt under översyn av badmästare Balneus. En populär plats för affärssuppgörelser. Bodrian Tornklyvare, oraklet Adriana och Akelius är några av de som gärna frekventerar bassängerna.
- ◆ **Tavernan Sjöormen:** Ett värdshus i hamnkvarteren som förestås av den renläriga Katina, som menar att allt gott kommer ur havets djup och därför serverar endast fisk och skaldjur. Tavernan utsätts regelbundet för demonstrationer och trakasserier av akolyter från Dränkta gudarnas förbund. Elrita Blodöga, Plathyra Brednäbb och Brigador kan räknas in bland stamgästerna.
- ◆ **Soldrian och söner – skeppsbyggare:** Arkands främsta skeppsbyggare är en far och hans fyra söner. Deras hantverk är oklanderligt. Familjen är fortfarande i sorg efter att den äldste sonen försvunnit spårlöst. Vad de inte vet är att han i hemlighet utförde arbeten åt Plathyra Brednäbb på *Vita fjädern IV* och fick plikta med sitt liv.
- ◆ **Tvillingtornen:** Hamnens inlopp vaktas av tvillingtorn, mellan vilka en tjock kätting, smidd av Kummerbergens dvärgar, spänns upp på nätterna. Tornen är ständigt bemannade av tre hamngardister vardera.

SLUMPHÄNDELSER I HAMNEN

T20 HÄNDELSE

- 1–6 **Ingenting händer:** Drakgjusarna kraxar, vågorna slår mot kajen, tamparna knarrar, och lukten av tång och salt fyller era näsborrar. En vanlig dag i Arkands hamn, helt enkelt!
- 7–8 **Dimma:** Som från ingenstans dyker den upp, dimman från havet. Slå T6 för att avgöra dimmans täthet. 1–3: dimslöjor, 4–5: tjock dimma, 6: ogenomtränglig dimma. Se sidan 10 för dimmans effekter. Dimman varar i ett skift. Om du vill kan du välja att omedelbart slå ytterligare ett slag på tabellen för att låta rollpersonerna möta något spännande. Ett oväntat slumpmöte i dimman kan vara mycket rafflande.
- 9 **Mot Markoths djuphavsgrav!** Ett lyckat slag mot UPPTÄCKA FARA låter rollpersonerna se det svaga ljuset från en lanterna som rör sig ut ur hamnen. Det är en större roddbåt med nyfikna kultister (lika många som rollpersonerna) på väg till Markoths djuphavsgrav för att utsätta sig för dess demoniska inflytande. Rollpersonerna kan följa efter. Kan endast inträffa nattetid. Efter utflykten beger sig kultisterna till Själabläcket (sid 76).

- 10 **Färsk fisk!** En av Anatalias vågmöer (sid 19) börjar argumentera vilt med orchen Udruk ▶

T20 HÄNDELSE

som säger sig ha fått dålig fisk med sig hem tidigare på morgonen. När Anatalia frågar vad som står på visar orchen upp ett tråg ruten fisk som stinker och tar i från tårna. *"Det ligger ju ruten fisk överallt!"* Han pekar på ståndet där det mycket riktigt ligger ruten fisk såväl i ståndet som i korgarna hos kunder som precis slutfört sin handling. Ett rejält tumult utbryter med fiskar som flyger mellan stånd och kunder. Om rollpersonerna är vaksamma (om de uttryckligen följer efter Udruk eller lyckas med UPPTÄCKA FARA) ser de Udruk smyga iväg och tacka några fnissande svartalfer som gömmer sig runt ett gathörn. Sedan fortsätter han till ett möte med Wylda Wildklo och Ywerg på Döden i djupet (sid 35). Gråpälsarna gör sig beredda att starta en konkurrerande verksamhet ...

- 11 **Marima och Edjona:** Rollpersonerna strövar nedför kajen just som en fiskebåt lägger till och två kraftigt medtagna kvinnor av människosläkte stapplar upp på kajen. *"Anmäl det vid Vågornas gille!"* säger en fiskare och pekar bort mot den välkända byggnaden. Om rollpersonerna pratar med kvinnorna får de reda på att de för två dagar sedan blev attackerade av ankipirater som kastade dem överbord, satte ▶

SLUMPHÄNDELSE I HAMNEN

T20 HÄNDELSE

eld på deras skepp och stal hela deras last av kryddor. Men det de saknar mest är en tudelad amulett som föreställer deras föräldrar av vilken de hade varsin halva för att påminnas om sitt ursprung (det är också vapnet för deras blygsamma handelshus). Särskilt väl minns de en anka med djup basröst, en röst de skulle känna igen var de än hörde den. Kan rollpersonerna få dem att höra ankan Dominus Skaup (sid 45) tala (eller sjunga!) kommer de direkt att känna igen rösten.

- 12 **Murkna plankor:** Rollpersonen med högst STY faller igenom kajen med ett brak. Ett lyckat slag mot UNDVICA krävs för att inte hamna i vattnet och ta T6 i skada!

- 13 **Ficktjuvar:** Några sjungande medlemmar ur Norpsorkarna (lika många som rollpersonerna) låtsas vara berusade för att blanda sig med rollpersonerna. De kramas, dunkar rygg och skrattar samtidigt som de försöker befria rollpersonerna från värdesaker. Rollpersonerna kan upptäcka vad som pågår genom att UPPTÄCKA FARA med nackdel. Om den här händelsen inträffar flera gånger har rollpersonerna möjlighet att känna igen odågorna och har inte längre nackdel på UPPTÄCKA FARA.

- 14 **Lik i näten!** När Anatalias vågmöer tömmer sina nät på kajen rasar ett lik ut. Det visar sig vara en halvling som saknar höger hand. Med ett slag mot LÄKEKONST går det att upptäcka att dödsorsaken är stora rivsår. Ett slag mot VILDMARKSVANA gör att man kan identifiera källan till såren som en ulv. I själva verket är det Wylda Vildklo som bragt Norpsorken Humburbum om livet efter att han blivit påkommen med att stjäla på Döden i djupet.

- 15 **Latrintömning:** Ett välfyllt latrinkärl töms ut genom fönstret på huset där rollpersonerna råkar passera. Slå mot UNDVICA för att inte träffas av latrinen. Rollpersoner som träffas av latrinen stinker och har dubbel nackdel på KAR-baserade färdigheter och SMYGA tills de tvagat sig ordentligt.

- 16 **Eld och vatten!** "Vi ska släcka er falska flamma!" T6 akolyter från Ändlösa havets tempel (sid 19) drabbar samman med T6 lärjungar från ▶

T20 HÄNDELSE

Sanna eldens tempel (sid 19). Rollpersonerna kan välja att ingripa eller bara titta på. Efter några rundor dyker en patrull stadsgardister upp för att reda ut oredan.

- 17 **Talangjägare:** "Har du rösten!? Är du nästa sångfågel i Adrianas världsberömda ensemble?" En halvling och en människa går längs kajerna och kanalerna på jakt efter nästa talang att rekrytera till Arkands strupar (sid 96). Divan Adriana har börjat tröttna på sina nuvarande alternativ och vill ha färskt blod. Skickliga rollpersoner får bege sig mot Oundvikliga ödets teater (sid 95) där det kommer att hållas uppsjungning om ett par timmar.

- 18 **Odrägliga äventyrare:** En grupp på tre överförfriskade äventyrare (sidan 105 i Regelboken) ger Anatalia och två av hennes vågmöer oönskad uppmärksamhet, något som håller på att övergå i väpnad konflikt när rollpersonerna dyker upp. Det är upp till rollpersonerna att välja sida eller ignorera händelsen! Om de väljer Anatalias sida och dessutom nedkämpar en eller flera av äventyrarna kommer hon att uttrycka sin besvikelse över att de berövat henne en stunds underhållning.

- 19 **Trollet Pontibus:** Rollpersonerna hör ett hostande och frustande innan trollet Pontibus sticker fram huvudet och kraxar: "H-u-u-ngriig!" Om rollpersonerna erbjuder sig att ordna fram något som kan stilla trollets hunger lovar han högtidligt att vänta på dem. När han sedan får mat frågar han mellan tuggorna vad rollpersonerna är intresserade av att få veta. Han kan dela med sig av samtliga rykten. Om rollpersonerna attackerar gör han en monsterattack mot den närmaste rollpersonen och flyr sedan in i Underjorden och mot sin håla. Händelsen kan bara inträffa vid kanaler eller broar. (Se äventyrsplatsen *Pontibus boning* på sid 153 för mer information).

- 20 **Jättebläckfisk:** En tjuvaktig och hungrig jättebläckfisk har följt med tidvattnet in i Arkands hamn. Ett lyckat slag mot UPPTÄCKA FARA krävs för att inte rollpersonerna ska bli överraskade av jättebläckfisken när den anfaller. Om du inte har tillgång till Monsterboken kan du slå om eller välja ett lämpligt möte.

TI2 RYKTE

1 **Blodnäbbarna:** "Se upp för de röda seglen! Ser ni dem så får ni hoppas att Blodnäbbarna inte sett er! De är havets grymmaste kapare och visar inte sina offer någon nåd. Jag önskar att drotten och Vågornas gille skulle göra något åt det, men Brigador verkar fullkomligt oförmögen att få tag på dem. Men säg inte det till honom om du inte vill riskera att hamna i vattnet själv!?"

2 **Trollet under broarna:** "Det sägs att det bor ett troll under broarna! Jag har inte sett honom själv, men jag har en vän som har en kusin som höll på att bli trollmat förra året! Som tur var hade hon precis varit hos slaktaren Klöve och köpt sig ett rejält stycke kossa. Så hon kom undan, men fick äta skorpor och vatten till middag!"

3 **Gäster från främmande land:** "Jag är säker på att det var drakriddare ... Jag kunde skimta rustningar med drakvingar under deras kåpor och de drog åt dem när jag tittade åt deras håll. Det lät som att de talade något märkligt tungomål också, där de satt inklämda i ett hörn på Döden i djupet. Finns det drakriddare från Österlandet? Och vad skulle de kunna ha för ärende här? Det har ju inte skådats drakar här sedan Duendors tid!"

4 **Vita fjäderns handelshus:** "Har ni någonting spännande att sälja? Kommit över ett exotiskt föremål från fjärran stränder eller svunna tider? Då måste ni prata med Vita fjäderns handelshus – det finns inga som betalar så bra för märkliga föremål som dem! Plathyra Brednäbb är en riktig samlare!"

5 **Priset för vågornas välsignelse:** "Har ni hört talas om Vanador den vise? Snarare Vanador den girige! Han och hans vattengalningar vid Ändlösa havets tempel kräver så hög tribut för att skänka oss Vågornas välsignelse att vanliga, hederliga fiskare inte har råd. Men offerar man inte så går man inte säker på havet! Förra veckan försvann Odrian Fell spårlöst efter att ha vägrat betala deras ockerpriser. Jag säger inte att det är Vanador och hans anhang som är direkt skyldiga, men nog är det allt bra märkligt. Ett sammanträffande för mycket om du frågar mig!"

6 **Wylda Vildklo, Grå flocken och Döden i djupet:** "Vill ni svinga överfulla bägare, sluka drakkyssst rådjur och visa upp er för sjökaptener och andra lycksökare? Det gör ni inte bättre någonstans än på Döden i djupet! Men glöm inte bort vem som bestämmer – gamla Wylda Vildklos räckvidd är lång och vass!"

7 **Fiskmarknaden:** "Det är inte bara Arkands färskaste fisk som man hittar på fiskmarknaden! ▶

TI2 RYKTE

Där finns också några av de säkraste seglarna som Anatalia och hennes vågmöer och dykare som kan hålla andan i det närmaste oändlig tid! Ibland dyker det också upp ett och annat vidunder i fångstnäten!"

8 **Hynchos Brednäbbs skatter:** "Hynchos Brednäbb var en av det nya Arkands grundare och den mest beryktade upptäcktsresande ansläktet fått fram. På sitt skepp Vita fjädern färdades han till fjärran kuster och förde hem otaliga exotiska och uråldriga skatter, som nu sägs finnas till beskådan på Vita fjäderns handelshus, där de stolt förevisas av skrytnäbben Plathyra Brednäbb. Som om hon haft något med det att göra!"

9 **Vågornas gille:** "Det är tur att vi har Vågornas gille! Brigador är en fantastisk vågmästare och hans hamngardister ser till att inga olämpliga krafter kommer in i staden vattenvägen. Eller att några rikedomar passerar pirarna utan att det betalats generöst med tull till vår stad. Om det skulle råka hamna några slantar i hans ficka så är det inget han inte förtjänat!"

10 **Svanmannens inflytande:** "Den sista tiden är det som det slagit slint i skallen på vågdyrkarna! Förr lät de vanligt folk vara ifred och det enda man behövde bry sig om var att betala tribut när man seglade ut! Nu terroriserar de oss på gator och torg, till och med i våra hem, med sitt tjat om havets förträfflighet och vår egen litenhet. Och ber man dem att dra till sjöss blir de rent av våldsamma. Allt började med att den där svarta svanmannen dök upp vid Vanadors sida. Undrar om han kan ha något med det att göra ..."

11 **Svartnäbbs skatter:** "Ankpiraten Svartnäbb var den främste kapare som någonsin seglat på världshaven! Han var Arkands första riktiga härskare som omfamnade frihet som ledord! Något helt annat än Duendor och hans stela drakdyrkare. Tyvärr sköljdes allting bort i den Stora vågen! Och fortfarande är det ingen som har hittat hans piratgrotta. Legenderna berättar om enorma rikedomar, nu försvunna för evigt!"

12 **Markoths djuphavsgrav:** "Ett par timmars seglats ut på havet finns den plats där det sägs att drakarna vid Drömmarnas hav fördrev demonfursten Markoth och hans infernaliska här från den här världen och fånglade dem bakom ett förtrollat sigill. Håll er borta därifrån om ni har er livet kärt och inte vill märkas av det förgiftande demoniska inflytande som sipprar igenom drakarnas magiska barriärer!"



ÄNDLÖSA HAVETS TEMPEL

Det första som möter havsresenärer med siktet inställt på Arkands hamn är en gigantisk klippformation som reser sig som ett torn av stelnade vågor ur havet. Det är Ändlösa havets tempel, hemvist för de Dränkta gudarnas förbund och en plats för de som är hängivna havets krafters vilja.

SITUATIONEN

Legenden berättar att Ändlösa havets tempel formades av stelnade vågor när drakarna vid Drömmarnas hav fördrev Markoths demonhär bortom havsbotten. Under

Arkands första och andra ålder var klippan en stark symbol för segern över demonerna och Duendor och hans drakriddare landade alltid här för ett sista farväl innan de lämnade fastlandet bakom sig. När kaparen Svartnäbb gjorde staden till sin, blev klippan en plats där sjöfararna stannade till för att offra till havets makter innan de gav sig av på sina resor.

Det var då grunden för det faktiska templet lades, även om ingen ännu kallade det så.

Under Arkands fjärde ålder har templet kommit att bli ett hem för de Dränkta gudarnas förbund, en grupp som förkastar drakar och demoner som de första krafterna och

istället tillber det ursprungliga i vattnet, dess livgivande kraft och alla de varelser som befolkar det. Förbundet strävar efter att uppnå harmoni mellan havet, dess invånare och de som färdas på dess vågor. Högste ledare för de Dränkta gudarnas förbund är översteprästen och vattenmagikern Vanador, som alltid varit en uppskattad del av Arkands ledarskikt och mästare i Luntornas gille vid stadens akademi.

Men det senaste året har något förändrats.

Templet har börjat kräva större offer från sjöfarare för att ge dem Vågornas välsignelse och har nyligen infört den Dränkta gudens tribut när skeppen återvänder hem från lyckade seglatser. Flera som har vägrat betala de nya priserna har drabbats av mystiska olyckor till sjöss. Elrita Blodöga är inte helt nöjd med utvecklingen, men har ännu inte bestämt sig för vad hon ska göra åt saken. Samtidigt har templets akolyter börjat röra sig i Hamnen och Dyngen för att mer kraftfullt sprida läran om de Dränkta gudarna. Man har också börjat trakassera följare av Sanna eldens tempel och det uppstår stundtals skärmytslingar mellan grupperna. Det är bara en tidsfråga innan någon får sätta livet till.

ÄVENTYRSFRÖN

- ◆ **Eld och vatten!** Rollpersonerna råkar ut för slupmötet *Eld och vatten!* (sid 23) i Hamnen. Om de hjälper akolyterna från de Dränkta gudarnas förbund att driva Sanna eldens följeslagare på flykt, erbjuds de att följa med ut till Ändlösa havets tempel för att introduceras till Vanador. Översteprästen tackar dem för deras hjälp och erbjuder dem att fortsätta på inslagen väg, med löften om riklig belöning.
- ◆ **Dirthilds dårskap:** Dykardvärgen Dirthild (sid 56) har hört att Ändlösa havets tempel ska vara oerhört rikt, men att skatterna är väl vaktade. Han tar kontakt med rollpersonerna för att höra om de vill hjälpa honom att befria vågdyrkarna från deras rikedomar.
- ◆ **Anemius dilemma:** Rollpersonerna stöter samman med den avhoppade akolyten Anemius på Döden i djupet (sid 37). Han berättar om att han hört Vanador, Umiel och Brakytoth konspirera och ber rollpersonerna att sätta stopp för deras planer. Han kan rita en hjälplig karta över templet och beskriva dess faror.

Det som har inträffat är att Vanador har hamnat under inflytande från den svarta svanmannen Umiel och hans demoniska bundsförvant Brakytoth. De har eldat på Vanadors hat och avsky för Torthion och Sanna eldens tempel som ett led i att skapa så mycket oreda som möjligt. Deras slutgiltiga mål är att kunna genomföra en ritual för att bryta Sigillet under havet och släppa in Markoth och hans demonhär i världen – något som skulle förändra både Arkand och den kända världen för alltid!

I. EXTERIÖR

Ett högt stentorn reser sig ur havet, som om det var byggt på vattnet, murat av stelnade vågor som staplats på varandra genom tidsåldrarna. Där tornet möter vattnet är det omfamnat av havets växter och tång och sjögräs formar ett glest, naturligt draperi för en öppning i berget. Drakgjusar kretsar kring tornet och fyller luften med sina spruckna skrik.

- ◆ **Välkommandet:** Området i havet framför templet bevakas ständigt av tre akolyter, varav en Nedsänkt, i varsin vågslup (nedan). För spelvärden se tabellen på sidan 19. Besökare får frågan om sitt ärende. Det finns fem huvudsakliga anledningar till varför någon skulle vilja besöka Ändlösa havets tempel: Be om Vågornas välsignelse, delta i en ceremoni, utsätta sig för någon av Havets prövningar, ansluta sig till de Dränkta gudarnas brödraskap eller söka audiens hos Vanador. Önskar rollpersonerna Vågornas välsignelse eskorteras de till Offervågen (#2). Om de vill delta i en ceremoni måste rollpersonerna kunna visa att de bär något av den Dränkta gudens märken. Detta kan fås genom att genomgå en eller flera prövningar. Den som vill utsätta sig för en prövning får följa med till Prövningarnas kammar (#6). Audiens hos Vanador ges inte utan mycket god anledning. Om rollpersonerna är fientliga kallar akolyterna på Hjälp från djupet (se rutan på nästa sida).

DE DRÄNKTA GUDARNAS FÖRBUND

De Dränkta gudarna är alla sjöfarares gudar, det är vågornas, havsfolkens och djupets varelsers gudar. De finns i allt som lever i vattnet och i vattnet självt. Att vara i vattnet är att vara nära gudarna. Därför spenderar de riktigt trogna stora delar av dygnet helt eller delvis nedsänkta i vatten. Och efter döden sänks man i vattnet för att förtäras av dess kreatur och själva bli en av de Dränkta gudarna.

- ◆ **Den Dränkta gudens vågslupar:** Vågsluparna framförs med människolånga paddlar, vars spetsiga blad är dödliga vapen. De är förtrollade och tillåter användaren att färdas tryggt över vattnet, oavsett väder och vind, om man behärskar rätt kommandon. ”Gjut oss vid vågorna” garanterar att slupen förblir upprätt och aldrig lämnar vattenytan. Att manövrera en slup utan att använda kommandon görs med SJÖKUNNIGHET.
- ◆ **ÖSTER:** Smal klippavsats mot Arkands ljus (#11).
- ◆ **SÖDER:** Sjögräsdraperi mot de Dränkta gudarnas passage (#3).
- ◆ **VÄSTER:** Smala klippavsatser mot Offervågen (#2).

2. OFFERVÅGEN

En skarp klippavsats sträcker sig fem människolängder ut från berget. Som en våg som brutits mot templets vägg och sedan stelnat i flykten. I vågen kan man ana havsvarelsers fenor, fjäll och anleten. Några av dem kusligt mänskliga. Det känns som att de kanske en gång var levande. Längst ut på klippavsatsen står en akolyt i fotsid kåpa.

- ◆ **De Dränkta gudarnas tribut och vågornas välsignelse:** På vägen ut till havs stannar vidskepliga rese- närer (och kloka) till här för att se till att havets krafter ska vara gynnsamma under deras resa. Välsignelsen utförs av en Nedsänkt akolyt. Nyanlända skepp möts på redan av akolyter som upplyser dem om vikten av att betala de Dränkta gudarnas tribut.
- ◆ **Skattnät:** Offret till de Dränkta gudarna görs i havet framför klippan och sjunker rakt ned till en avsats tre meter under vattenytan, där det landar i ett mycket finmaskigt nät. **FINNA DOLDA TING** avslöjar att det glimmar under vattnet. Att ta sig ned till skatterna kräver ett lyckat slag mot **SIMMA** och varje runda under vattnet krävs ett slag mot **FYS** (ej handling) för att inte börja drunkna (sid 53 i Regelboken). Varje runda under vattnet får rollpersonen slå mot **FINNA DOLDA TING** för att hitta en skatt (dra ett skattkort). Högst tre skattkort kan hittas per skift. Nätet töms en gång per skift, genom att det dras in i skattkammaren (#8).

DE DRÄNKTA GUDARNAS BESKYDD

Ändlösa havets tempel står under Dränkta gudarnas beskydd, vilket gör att eld- eller jordbaserad magi (exempelvis **FLAMMA**, **PELARE** och liknande) inte fungerar i eller kring templet. Skyddet sträcker sig 50 meter ut i havet.

- ◆ **ÖSTER:** Klippassage till Tidvattnets sal (#4).
- ◆ **ÖSTER:** Smal klippavsats mot Arkands ljus (#11).
- ◆ **SÖDER:** Smala klippavsatser till exteriören (#1).
- ◆ **NORDÖST:** Smala klippavsatser till exteriören (#1).
- ◆ **NEDÅT:** *Undervattensgång. Under vattnet nedanför klippan döljer sig en gång till skattkammaren (#8), en sträcka på 20 meter. Se rutan för att simma under vattnet på sidan 28.*

HJÄLP FRÅN DJUPET

Vissa av de Dränkta gudarnas mest hängivna följeslagare har förmågan att i svåra situationer tillkalla Hjälp från djupet. Att tillkalla Hjälp från djupet är en handling, men kräver inget färdighetsslag för att lyckas. Istället görs ett slag på tabellen nedan, modifierat av situationens allvar eller följeslagarens hängivenhet – vanliga akolyter slår T10, medan Vanador (sid 29) slår T20.

T10 EFFEKT

1–5 **Ingenting händer:** Vattenytan ligger spegelblank.

6–7 **Havets oro:** Vattenytan krusas först, bubblar sedan till och en liten våg slår från ingenstans. Ingenting mer händer.

8–9 **Havets vrede:** En våg slår mot en rollperson (SL väljer). Ett lyckat slag mot **UNDVIKA** med nackdel krävs för att inte slås omkull.

10–11 **Vattenpelare:** En pelare av vatten skjuter upp ur havet och slungar en rollperson (SL väljer) 2T6 meter upp i luften och 2 meter i slumpmässig riktning. Följ reglerna för fall.

12–13 **Havets vansinne:** En brutal våg slår mot samtliga rollpersoner. Ett lyckat **UNDVIKA** krävs för att inte hamna i vattnet.

14–15 **Haliphonitius:** Jättebläckfisken Haliphonitius (sid 31) ansluter sig till Dränkta gudarnas följeslagare och slåss mot rollpersonerna i T6 rundor innan den drar sig tillbaka. Jättebläckfiskar beskrivs i Monsterboken. Har du inte tillgång till Monsterboken slår du om resultatet.

16+ **Sjöormens raseri:** En sjöorm bryter vattenytan och ger sig in i striden. Den slåss tills den förlorat hälften av sina KP då den drar sig tillbaka ned i djupet. Sjöormar beskrivs i Monsterboken. Har du inte tillgång till Monsterboken slår du om resultatet.

SIMMA UNDER VATTNET

Flera rum och passager i Ändlösa havets tempel är vattenfyllda och kan bara passeras genom att simma. Regler för simning och drunkning finns på sidan 53 i Regelboken. Själva förflyttningen kräver inget slag mot SIMMA, däremot kan slag krävas för att passera särskilt kniviga gångar eller hitta ett föremål – detta framgår av respektive rumsbeskrivning. I vissa vattenfyllda rum och passager finns luftfickor som en rollperson kan hitta med ett slag mot FINNA DOLDA TING. I en sådan ficka kan en rollperson hämta andan och slutar ta skada av eventuell drunkning. Detta räknas som en handling.

3. PASSAGE

Klippans vågformade väggar sträcker sig uppåt och böjer sig inåt för att mötas högt ovanför era huvuden och forma en tunnel av stelnat vatten genom berget. Vägen lysas upp av facklor och på avsatser sitter akolyter i grönblå kåpor och mässar lågt, för att inte överrösta ljudet av hur vattnet smeker berget. Åt ena hållet ser ni det djupgröna sjögräsdraperiet som stänger ute världen utanför och åt andra hållet anas en sal.

- ♦ **Akolyter:** Ett antal akolyter (lika många som rollpersonerna) mediterar på avsatserna. Det är en rogivande plats som också låter dem hålla uppsikt över vilka som kommer och går. Om rollpersonerna är fientliga kallar de på Hjälp från djupet (sid 27).

ÄNDLÖSA HAVETS TEMPEL

VATTENYTAN



- ◆ **Klippavsatserna:** Attacker med avståndsvapen mot mål på klippavsatserna görs med nackdel från vattenytan.
- ◆ **Fäste i väggarna:** De grova väggarna gör det lätt att hitta fäste. **HOPPA & KLÄTTRA** slås med fördel om man klättrar.
- ◆ **SÖDER:** Klippöppning mot Tidvattnets sal (#4).
- ◆ **NORR:** Sjögräsbehängd passage mot exteriören (#1).

4. TIDVATTNETS SAL

Berget öppnar upp sig i en enorm, vattenfylld sal – som en sjö i berget. En tron i rummets mitt drar era ögon till sig. Den ser ut att vara formad av förstelnade havsvarelser. Från taket hänger enorma ljuskronor, byggda av de saltblekta benen från havets invånare. Vattenytan bubblar av liv och krabbor stora som katter klättrar längs väggarna.

- ◆ **Havets tron:** En magnifik tron formad av sammanslingrade havsvarelser, vissa med humanoida anleten. Tronen har en skrovlig yta som påminner om korall. Härifrån håller Vanador sina predikningar.
- ◆ **Det sista offrets klippa:** I Tidvattnets sal förrättas begravningar. Den döda sänks ned i vattnet nedanför havets tron. Sedan väntar man tills havets varelser kommer för att återbörda den döde. Det anses ärofyllt att slukas av ett mer sällsynt havsdjur, som en jättebläckfisk eller sjöorm.
- ◆ **Upplösandet:** Under de senaste åren har de Dränkta gudarnas förbund infört en ritual de kallar Upplösandet. Den låter en särskilt hängiven akolyt förena sig med havet, genom att genomgå det Sista offret levande. Det man inte vet är att det är demonen Brakytoth som slukar offret för att växa sin kraft.
- ◆ **Havsvarelser:** Vattnet i Tidvattnets sal formligen sjuder av liv. Fiskstim, stora rovfiskar och bläckfiskar rör sig under ytan.
- ◆ **Lätt att få fäste!** Salens klippväggar är fulla med avsatser som det är lätt att få fäste på. Om man klättrar slås **HOPPA & KLÄTTRA** med fördel.
- ◆ **ÖSTER:** Dold undervattenspassage till Prövningarnas kammare (#6). Upptäcks med **FINNA DOLDA TING**, och ett slag mot **SIMMA** krävs för att ta sig igenom passagen. Se vidare rutan om att simma under vatten på föregående sida.
- ◆ **SÖDER:** Passager till akolyternas kammare (#5).
- ◆ **VÄSTER:** Gång genom klippan till Offervågen (#2).
- ◆ **NORR:** Klippöppning mot passagen (#3).
- ◆ **NEDÅT:** Dold undervattenspassage till de Dränkta gudarnas sal (#7). Upptäcks med **FINNA DOLDA TING**, och ett slag mot **SIMMA** krävs för att ta sig igenom.



Vanador är en väderbiten alv av obestämbart ålder med saltkristaller och snäckskal i håret, läderartad hud som skiftar i färg som fiskfjäll och ett långt yvigt skägg som lånat sitt utseende från sjögräs. Han har förestått de Dränkta gudarnas tempel under lång tid och det har gjort honom oförskämt rik, men inte så rik att han inte vill ha mycket, mycket mer.

För en tid sedan kom han under inflytande från den svarta svanmannen Umiel och demonen Brakytoth, som hetsar den vattenälskande alven i hans girighet och hans hat mot den Sanna eldens orden. Om demonen och svanmannen förgörs bryts deras magiska inflytande och Vanador kommer att vara rollpersonerna evigt tacksam. Men antagonismen med den Sanna eldens orden kommer att bestå. Dock kommer han att vara beredd att ta till något mindre extrema medel för att uppnå sitt mål att förgöra Torthion och hans anhang. Oavsett när Vanador möter rollpersonerna kommer han att försöka värva dem till sin kamp mot Sanna eldens tempel.

Förfl: 10 **SB SMI:** +T4 **KP:** 26 **VP:** 32

Rustning: Fjäll (3)

Färdigheter: Animism I6, Elementalism I6, Bestiologi I4, Sjökunnsighet I6

Besvärjelser: Känna magi, Skingra, Läka, Snärja, Tala med djur, Lugna djur, Snärskog, Bemästra djur, Vädermakt, Pelare, Splittra, Vindpust, Flodvåg, Undin

Förmågor: Fokuserad × 8, Mästerbesvärjare, Tålig × 6. Vanador slår T20 om han väljer att kalla på Hjälpen från djupet (sid 27).

Vapen: Trästav (FV I4, skada T8)

5. AKOLYTERNAS KAMMARE

Vattnet når nästan ända upp till taket i den tunnel som leder in i den skrovliga, organiskt formade klippan. Det luktar salt och hav och sjögräset klättrar på stenen längs vattenytan. Halvvägs uppför väggarna skymtar små sovalkover, som kokonger.

- ◆ **Sovalkover:** De små sovalkoverna rymmer akolyternas personliga ägodelar. Letar rollpersonerna aktivt, slår de först mot FINNA DOLDA TING. Lyckas slaget får de dra ett skattkort (bara en gång).
- ◆ **NORR:** Passager till Tidvattnets sal (#4).

6. PRÖVNINGARNAS KAMMARE

Klipprummets branta, vågformade väggar lysas upp av ett blekgrönt sken som sprider sig från lysande växter precis under vattenytan, men i rummets mitt blir vattnet mörkare, nästan svart. Där hänger en bur gjord av saltblekta fiskben från taket. Bakom gallret kan man ana formen av en person som lutar huvudet i knäna.

- ◆ **Nedsänkta akolyter:** Alla tider på dygnet vaktas Prövningarnas sal av två Nedsänkta akolyter, som står halvvägs ned i vattnet.
- ◆ **Hadarv, riddare av den Sanna Eldens orden:** I fiskbensburen sitter Hadarv inspärrad (för spelvärden se tabellen på sid 18). Han förhörs regelbundet av Vanador och Umiel, men hittills har de inte lyckats få honom att avslöja några hemligheter. Om Hadarv får syn på rollpersonerna ber han om hjälp och skriker ut sina anklagelser mot Vanador och Umiel.
- ◆ **Avgrunden:** Det mörka vattnet visar Avgrunden, ett bottenlöst hål ned under havet. En del av att visa sin passion för havet är att sänka ned sig i Avgrunden. Ju längre ned man når desto mer ärofyllt. På en avsats vid den västra väggen finns ett kättingspel som används för att sänka ned de troféer som akolyterna ska hämta i Avgrunden för att bevisa sitt mod och hur i harmoni med de Dränkta gudarna man är. Bredvid kättingspelet hänger ett dussin bläckfiskar i ärgad brons som vid en prövning fästs vid varannan meter kedja. Om en rollperson vill försöka bevisa sitt mod, se rutan om att simma under vatten på sidan 28. Tänk på att rollpersonen måste simma tillbaka upp också!
- ◆ **VÄSTER:** Undervattenspassage mot Tidvattnets sal (#4). Ett slag mot SIMMA krävs för att ta sig igenom.



7. DE DRÄNKTA GUDARNAS SAL

En skog av sjögräs och korallformationer reser sig från botten av den underjordiska, vattenfyllda salen. Överallt rör sig genomskinliga, svagt lysande skepnader, som ser ut att vara formade av vattnet.

- ◆ **Vattenfylld sal:** De Dränkta gudarnas sal är vattenfylld. Se rutan om att simma under vatten på sidan 28. Det finns luftfickor i salen som rollpersonerna kan utnyttja för att återhämta sig.
- ◆ **Nedsänkta akolyter:** Det här är den plats som nedsänkta akolyter söker sig till för att vara nära de Dränkta gudarna. Det finns alltid T3 Nedsänkta akolyter här.
- ◆ **De Upplösta:** Skepnaderna i vattnet är minnen av de av förbundets akolyter som genom Upplösandet blivit ett med gudarna, ett slags vattenspöken. De ger en behaglig känsla om man passerar igenom dem. För att inte bli berörd av dem krävs ett lyckat slag mot UNDIKA (inte en handling) varje runda. Rollpersoner som blivit berörda av dem måste lyckas med ett slag mot PSY för att frivilligt lämna salen.
- ◆ **SÖDER:** Vattenvägg. Bakom vajande sjögräs döljer sig en förtrollad vägg av vatten som blockerar ingången till Vägen under havet (#9). Att bryta igenom vattenväggen kräver ett lyckat slag mot SIMMA samtidigt som man

lyckas med ett slag mot STY. Andra rollpersoner kan hjälpa med slaget mot STY om de befinner sig i Vägen under havet (#9).

- ◆ **NORDVÄST:** Vattenfylld passage till skattkammaren (#8). Se rutan om att simma under vatten på sidan 28. Kräver två lyckade slag mot SIMMA för att passera.
- ◆ **UPPÅT:** Passager till Tidvattnets sal (#7).

8. SKATTKAMMARE

Vattnet får ett övernaturligt, blekt ljus från klockformade växter som klänger sig fast vid de skrovliga stenväggarna. Enorma rikedomar vilar på grottans botten och står staplade längs väggarna. Murkna kistor täckta med snäckskal, slitna säckar, och stora krukor som det klättrar krabbor på. Överallt finns det något som glimmar. Och allt ser ut att vara guld.

- ◆ **Vattenfylld sal:** Skattkammaren är vattenfylld, men har luftfickor. Se rutan om att simma under vatten på sidan 28.
- ◆ **Haliphonitius:** Jättebläckfisken Haliphonitius har sin boning i en försänkning på skattkammarens botten. Ett lyckat slag mot UPPTÄCKA FARA ger rollpersonerna en obehaglig känsla. Om det dyker upp inkräktare angriper bläckfisken efter T6 rundor eller om rollpersonerna försöker föra ut något ur skattkammaren. Skulle den få sina KP reducerade till hälften flyr den och kallar på Vanador.
- ◆ **Att dyka efter skatterna:** Ändlösa havets tempel har gott om dyrgripar i sin skattkammare, men alla ligger tryggt förvarade under vattnet. Ett lyckat slag mot SIMMA krävs för att få dra ett skattkort.
- ◆ **Skattnätet:** Ett tjockt rep av sjögräs löper genom en rostig ring av järn och försvinner ut genom den nordvästra undervattenstunneln. Om man drar i repet bärgar man hem de offer som ligger i nätet under Offervågen (#2).

HALIPHONITIUS

Jättebläckfisken Haliphonitius räddades som ung ur en fiskares nät av Vanador och har sedan dess varit obrottsligt lojal mot magikern. Den tillbringar större delen av sin tid i skattkammaren (#8), och har ansvaret för insamlandet av de offer som görs vid Offervågen (#2). Den förflyttar sig ibland utanför templet och kommer när Vanador kallar på den. Jättebläckfiskar beskrivs i Monsterboken. Om du inte har tillgång till Monsterboken är Haliphonitius istället en demon (se sidan 85 i grundreglerna).

- ◆ **SYDÖST:** Vattenfylld gång till de Dränkta gudarnas sal (#7). Ett lyckat slag mot SIMMA krävs för att ta sig genom gången.
- ◆ **NORDVÄST:** Undervattensgång till havsbotten under Offervågen (#2). Tre lyckade slag mot SIMMA krävs för att ta sig igenom gången.

9. VÄGEN GENOM HAVET

Väggar av vatten formar en rund, sluttande tunnel som leder rakt ned i havet. Sjögräs sprider sig som en slemmig matta över gångens golv. Över, under och runt omkring er ser ni stora stim av fiskar, med skimrande fjäll, stora käftar, långa stjärtar och solfjäderformade fenor.

- ◆ **Att färdas på Vägen genom havet:** Det tar fyra kvarter att ta sig fram till slutet på Vägen genom havet. Ju längre rollpersonerna färdas desto märkligare blir vattnets varelsor – de närmar sig Sigillet på havets botten.
- ◆ **SÖDER:** Öppning till Sigillet sal (#10).
- ◆ **NORR:** Skimrande vattenvägg mot de Dränkta gudarnas sal (#7).

10. SIGILLET SAL

Vattentunneln öppnar upp sig i en sal med välvat tak. På salens golv skymtar ett svagt glödande mönster av uråldriga tecken som pulserar i rött. I salens mitt väntar en märklig varelse med grönskimrande skal, långsmala klor och ryggen täckt av tentakler.

- ◆ **Brakynth:** Demonen längtar efter att snart få göra sitt andra försök att bryta sigillet och har inte för avsikt att låta sig stoppas. Den kommer först att försöka övertala rollpersonerna att hjälpa den. Om det misslyckas går den till attack. Om Brakynth förlorar hälften av sina KP kommer den att fly ut i havet. Se rutan *Att bryta sigillet* på sidan 34.
- ◆ **Tecknen på sigillet:** Ett lyckat slag mot FRÄM-MANDE SPRÅK identifierar tecknen som tillhörande drakarnas språk. Ett lyckat slag med nackdel gör att man kan läsa texten. ”Bortom sigillet trängtar Markoth. Usel, feg, föraktad.”
- ◆ **Markoths märke:** Trots att han varit inspärrad i hundratals år har Markoth fortfarande kraft att sträcka sig in i världen och beröra dess invånare. För varje kvart som en rollperson befinner sig vid djuphavsgraven finns det möjlighet att denne påverkas av de demoniska krafterna. Slå en T6 på tabellen på sidan 32. Lägg till +1 på slaget för varje ytterligare kvart som rollpersonen stannar kvar. Samma regler gäller om man befinner sig vid vattenytan.
- ◆ **NORR:** Passage till Vägen under havet (#9).

MARKOTHS MÄRKE

T6 +
MOD. RESULTAT

1-4 Ingenting händer.

- 5 **Svarta fjäll:** Rollpersonen utvecklar ett naturligt pansar av svartglänsande fjäll med skyddsvärde 1, som läggs till eventuell rustning.
- 6 **Simhud:** Det växer fram lätt genomskinlig mörkgrå simhud mellan rollpersonens fingrar och tår. Rollpersonen får permanent +3 på FV i SIMMA (maximalt 18).
- 7 **Fiskögon:** Rollpersonens ansikte förvrids, ögonen förstoras och vänds utåt och ger hen ett fiskliknande utseende. Detta ger permanent +3 på FV i UPPTÄCKA FARA (maximalt 18) men -3 permanent på alla KAR-baserade färdigheter (minimum 1).
- 8 **Gälar:** På rollpersonens hals öppnas det upp något som ser ut som gälar. Tyvärr är funktionen inte fullt utvecklad, men de ger ändå fördel på slag mot FYS för att stå emot drunkning.

T6 +
MOD. RESULTAT

- 9 **Späck:** Rollpersonen får ett väl utvecklat underhudsfett, som skyddar mot kyla i vatten. Rollpersonen blir immun mot att bli nedkyld av vatten (sid 54 i Regelboken).
- 10 **Tjockt krabbskal:** Rollpersonen utvecklar ett kraftigt hudpansar med naturligt skyddsvärde 3. Det går inte att bära ytterligare rustning.
- 11 **Sugkoppar:** Det växer fram stora sugkoppar på rollpersonens fingrar och handflator. Rollpersonen får permanent +3 på FV i HOPPA & KLÄTTRA (maximalt 18).
- 12+ **Tentakler:** Rollpersonen utvecklar två tentakler som sitter i höjd med nedersta revbenen. Tentaklerna ger rollpersonen möjlighet att utföra en extra närstridsattack med nackdel. Tentaklerna kan hålla i enhandsvapen.



BRAKYTOH

Brakyttoh var så liten och oansenlig när Markoths demonhär fördrevs av drakarna vid Drömmarnas hav att demonen lämnades kvar och glömdes bort. Men Brakyttoh glömde inte. Istället bidade demonen sin tid och såg med glädje hur Duendor och Wudendal förstörde förbundet med drakarna.

När Svartnäbb slog sig ned blev Brakyttoh starkare. Demonen frodades under piraternas härjningar och blev till slut tillräckligt stark för att försöka bryta sigillet. Det misslyckades och den kraftfulla reaktionen från sigillet ledde till Arkands förödelse, Svartnäbbs död och att Brakyttoh återigen försvagades.

Efter några hundra år vid Markoths djuphavsgrav och förnyad oro i staden de senaste decennierna har demonen nu samlat ny kraft och dessutom hittat en bundsförvant i den svarta svanmannen Umiel. Tillsammans har de lyckats influera Vanador att bli en bricka i deras spel och står nu snart i begrepp att kunna göra ett nytt försök att bryta sigillet i hopp om att Brakyttoh ska vinna sin demoniske herres eviga gunst.

Handlingskraft: 3 **Storlek:** Stor

Förfl: 16 **Skydd:** Taggigt skal (6) **KP:** 76

Förmågor: Brakyttoh kommunicerar telepatiskt med en smaskande, knastrande röst. Demonen förflyttar sig med full förflyttning under vattnet.

FRÅN YTAN

Rollpersonerna kan även närma sig platsen för Markoths djuphavsgrav från ytan. Det är för djupt att simma ned till botten, men effekten av Markoths märke sträcker sig ända till ytan. Du kan använda följande text för att beskriva platsen:

Vinden mojar, luften blir tätare, tyngre och svårare att andas. Det luktar svavel, smakar bittert på era tungor och får era näshår att krulla sig. Vågorna dör långsamt och vattnet mörknar till en svart spegel. Från havets djup hör ni hur någon sjunger på ett uråldrigt språk.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Havets fasa!** Demonen öppnar sina tentakelkantade käftar och släpper lös ett mörkgrönt moln med rester av döda havsvarelser. Molnet träffar alla rollpersoner inom 4 meter vilka drabbas av ett förlamande gift med giftstyrka 15.
- 2 **Förföris blick!** Brakytthos ögon börjar glöda intensivt och ett rogivande skimmer sprider sig kring demonen. Alla rollpersoner måste klara ett slag mot PSY (ej handling) på varje tur för att kunna attackera demonen. Effekten håller i sig tills rollpersonen lyckats.
- 3 **Taggtackling!** Demonen skjuter ifrån med sina dubbelledade ben och kastar sig med sina taggtäckta armbågar först mot den rollperson som är största hotet. Attacken ger 2T10 i krosskada och målet slås till marken.
- 4 **Tentakelomfamning!** Tentakler skjuter ut från Brakytthos rygg och ansikte för att fånga den närmaste rollpersonen inom 6 meter. Offret kan inte förflytta sig eller utföra någon handling som kräver kropps rörelser utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY med nackdel. Brakyttoh kan utföra andra attacker medan omfamningen pågår.
- 5 **Klapprande klor!** Brakyttoh klappar med sina klor och gör ett utfall mot närmaste rollperson. Attacken ger 2T8 i huggskada.
- 6 **Havets hämnd!** Kraftfulla vattenpelare slungar samtliga rollpersoner inom 10 meter hela 2T6 meter upp i luften (slå för varje rollperson enskilt och följ reglerna för fallskada). Kräver närhet till vatten, annars slås resultatet om.



ATT BRYTA SIGILLET

För att Brakytoth ska göra ett nytt försök att bryta sigillet krävs att det demoniska inflytandet ökar markant i Arkand. Detta kan ske genom att det blir ökad oro i staden eller att andra stora förändringar sker. För varje av följande händelser som inträffar kommer ytterligare delar av sigillets mönster att glöda starkare:

- ◆ Elden i Sanna eldens tempel släcks.
- ◆ Duendors gast besegrar Eriaks skelett.
- ◆ Spindeldemonen A'thana slukar Elrita Blodöga, Odelion eller Sethius.

- ◆ Khee'Paars genomför ett blodbad på Oundvikliga ödets teater.

När tre av dessa händelser har inträffat glöder hela sigillet och Brakytoth gör sitt försök. Det är dock dömt att misslyckas – drakarnas magi är helt enkelt för stark. Men försöket kommer att skaka världens fundament, en enorm tidvattenvåg kommer att skölja in över Arkand, marken kommer att rämna och när dammet lagt sig kommer en ny era att få sin början i staden. Arkands femte ålder.

ÄNDLÖSA HAVETS TEMPEL

KRÖNET



II. ARKANDS LJUS

Krönet är en smal klippavsats, knappt stor nog för att stå två i bredd. I en skreva ser ni ett rede av brutna kvistar, torkat sjögräs och tång. Ovanför era huvuden, på den absoluta toppen av templets spetsiga klippor sitter en droppformad, mjölkvit sten, stor som en riddarhjälm, fastkilad. Ett pulserande ljus sprider sig från stenens inre, som att det fanns ett vitt hjärta där inne.

- ◆ **Arkands ljus:** Den droppformade stenen är stadens magiska fyr och har med sitt karakteristiska ljus varit ett av många sätt som de Dränkta gudarnas sällskap guidat sjöfarare förbi grynnor och grund. Stenens ljus ökar i intensitet nattetid och vid dimma.
- ◆ **Umiel:** Det finns en chans att Umiel befinner sig i redet. Om rollpersonerna konfronterar honom här kommer

UMIEL

Den svarta svanmannen Umiel sökte sig till Arkand efter att ha fått höra legenderna om Markoths djuphavsgrav. Först tillbringade han mycket tid med att njuta av den demoniska energin när han simmade i havet ovanför sigillet. I virvlarna träffade han demonen Brakytoth och tillsammans formade de planen att med Vanadors hjälp försöka bryta sigillet. Han är vältalig, men kan inte kontrollera sin avsky för drakarna och deras anhängare, som han menar gjort världen till en mycket sämre plats när de tvingade bort Markoth och hans demonhär.

Svanmän beskrivs i Monsterboken. Om du har tillgång till den har Umiel monsterattacker som en svanmö.

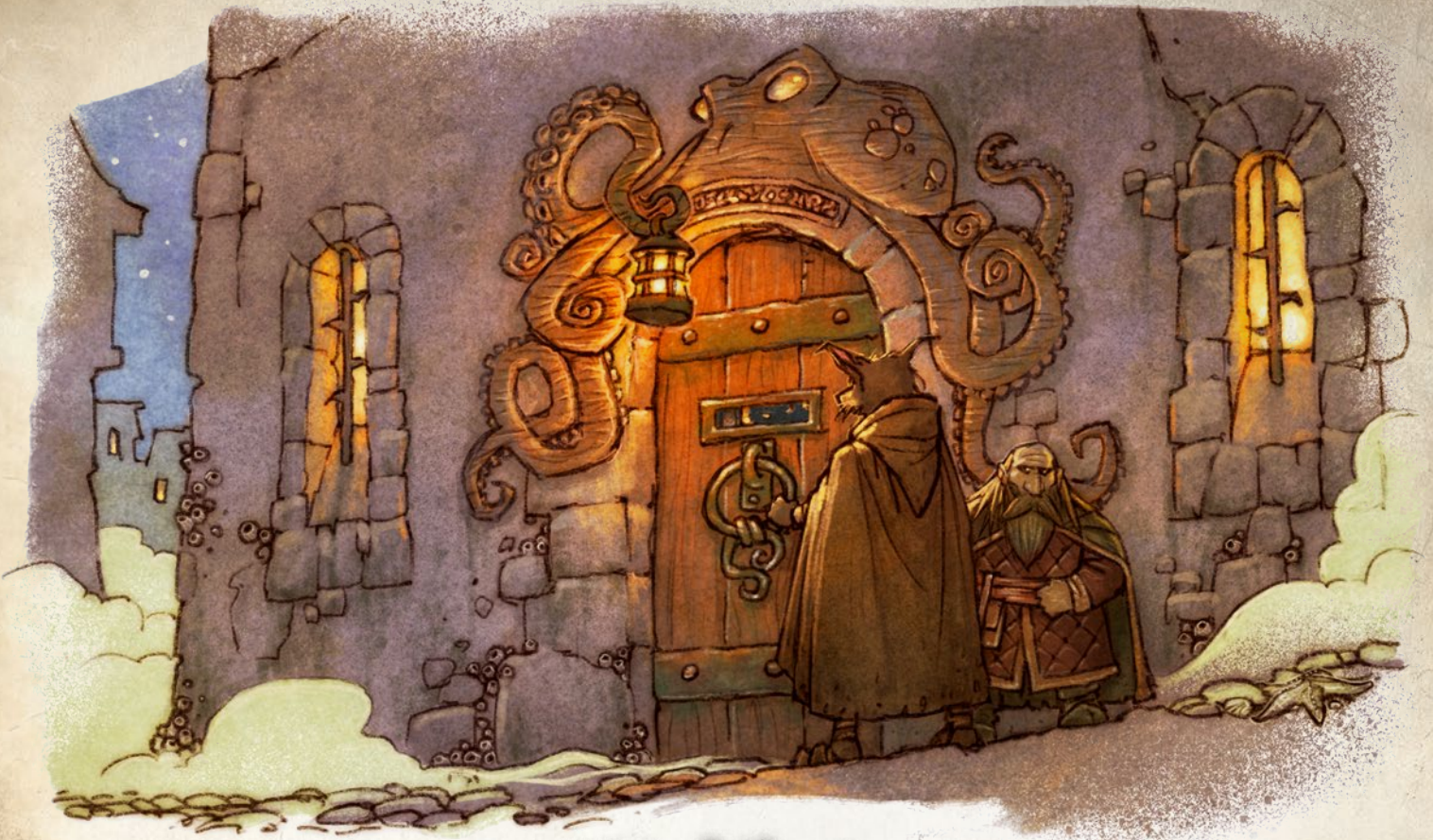
Förflyttning: 14 **SB SMI:** +T4 **KP:** 16

Rustning: —

Vapen: Slunga (FV 16, skada T8)

han att slåss tills han förlorat hälften av sina KP. Då antar han sin svanform (en handling) och flyger för att varna Vanador och Brakytoth för inkräktarna.

- ◆ **Fyrselen:** Dold i redet ligger en sele som Umiel använder för att spänna fast Arkands ljus på sin rygg, när han ger sig ut i dimman för att locka sjöfarare på grund.
- ◆ **VÄSTER:** Smal klippavsats mot exteriören (#1).



DÖDEN I DJUPET

Värdshuset Döden i djupet är en av Arkands verkliga institutioner och dess rykte är känt långt utanför stadens murar. Det finns långväga resenärer som faktiskt kommer till staden bara för att besöka Döden i djupet och de flesta lämnar stället nöjda – lyckliga över att ha företagit resan!

SITUATIONEN

Döden i djupet drivs av Grå flocken, en grupp vargfolk som leds av Wylda Vildklo. Exakt när värdshuset övergick i deras ägo är det ingen som minns, lika lite som någon vet vart den tidigare ägaren tog vägen.

Förutom att driva Döden i djupet är Grå flocken också Arkands främsta jägarsällskap och ansvarar för en stor del av

de bytesdjur som förs in i staden. Det gör att det alltid finns pinfärskt kött som grillas och rostas över elden på värdshuset. För de initierade serverar de unika delikatesser bakom lyckta dörrar vid Arkands gastronomiska sällskap, något som gjort dem mycket populära bland Arkands övre societet.

Men deras inflytande stannar inte där. Grå flocken bedriver också beskyddarverksamhet i hamnkvarteren och stora delar av Dyngen, och har börjat expandera till Marknaden. Något som gör att de då och då hamnar i konflikt med såväl de laglydiga som korrupta falangerna inom stadsgardet. Hittills har det inte eskalerat så mycket att det tilldragit sig drott Elrita Blodögas uppmärksamhet.

Döden i djupet är en utmärkt första bostad för nyanlända till Arkand, då vapenförbudet gör värdshuset förhållandevis säkert.

ÄVENTYRSFRÖN

- ◆ **Räddare i nöden!** Rollpersonerna utsätts för slumpmötet *Dödligt skadad Gråpäls* i Dyngen (sid 61). Om rollpersonerna lyckas rädda Gråpälsen och föra honom tillbaka till Döden i djupet får de Wylda Vildklos tacksamhet och erbjuds husrum. Detta kan vara en utmärkt upptakt till kampanjen *Tjuvarnas tron* (sid 14).
- ◆ **Bestleverans:** Mäster Akelius (sid 89) behöver få en död mantikora (kanske har rollpersonerna infångat den) diskret levererad till Wylda Vildklo för styckning och servering vid Gastronomiska

sällskapet. Leveransen ska ske via köksingången. På vägen förföljs dock rollpersonerna av en grupp jordebönder, som inte alls är förtjusta i vad Akelius håller på med.

- ◆ **Objudna gäster:** Rollpersonerna får höra ryktet *Gäster från främmande land* (sid 24) och bestämmer sig för att undersöka vad drakriddare kan ha att göra här i en stad som tagit så stort avstånd från de vingprydda monstren. Det kan bli inledningen på kampanjen *Drakprinsessans återkomst* (sid 14).

I. EXTERIÖR

Från den saltstänkta fasaden blickar en enorm bläckfisk i mörkt trä ned mot er. Dess tentakler ringlar sig girigt kring den järnbeslagna porten. En skylt i järn med präglade bokstäver vars guldfärg börjat flagna något proklamerar att ni kommit till DÖDEN I DJUPET. Under skylten finns en stor ring i järn, formad som en tentakel som lindar sig runt sig själv.

- ◆ **Port:** Porten är låst alla tider på dygnet. Om man använder tentakelringen för att knacka på, öppnas en lucka och rollpersonerna granskas av en Gråpäls som frågar dem om deras ärende. Alla rimliga svar godtas och man släpps in i vapenhuset (#2).

2. VAPENHUS

En stor skylt med slarvigt målade vapen överkryssade med rött hänger ovanför en stängd tung järnbeslagen ekdörr. Ni tycker er känna igen svärd, stridsgissel, yxor, armborst och mycket annat. En gråpälsad man av vargfolket tittar på er. "Klingor, eggjar, spetsar och spikar stannar här. Vi vill inte att ni ska göra er eller andra illa!"

- ◆ **Visitering:** Vapenhuset vaktas ständigt av två medlemmar av Grå flocken, som inte gör några undantag från regeln att vapen måste lämnas. Rollpersonerna kan försöka gömma vapen på sig. Ett lyckat slag mot BLUFFA undviker visitering om rollpersonen först lämnat ifrån sig minst ett vapen. Slaget görs med nackdel om rollpersonen inte lämnat ifrån sig något vapen och med fördel om rollpersonen lämnat ifrån sig tre eller fler vapen.

- ◆ **Släppas in:** När rollpersonerna anses vapenfria, knackar en av Gråpälsarna på den inre dörren och förkunnar: "Välkomna till Döden i djupet. Här festar vi tills botten är nådd."
- ◆ **Låset:** Själva vapenhuset är låst med dubbla lås. En nyckel bärs av vardera vakten. Låset dyrkas med nackdel.

DÖDEN I DJUPET

BOTTENVÅNING



- ◆ **Vapen:** I vapenförrådet finns alltid en stor mängd vapen. Låt rollpersonerna säga vad de letar efter för vapen. FINNA DOLDA TING låter dem hitta just det vapnet. Gör slaget med fördel om det önskade vapnet är vanligt och med nackdel om det är sällsynt.
- ◆ **Konflikt:** Skulle rollpersonerna antyda en önskan att starta en väpnad konflikt så ansluter två Gråpälsar varje runda från gillestugan (#3) tills de är lika många som rollpersonerna.
- ◆ **SÖDER:** Låst port (12 KP, skyddsvärde 8) till exteriören (#1).
- ◆ **NORR:** Låst port till gillestugan (#3).

3. GILLESTUGA

Ni möts av ett örönbedövande sorl. Ett stort, dunkelt rum fyllt av bullriga dvärgar, människor, alver och ankor, som svingar bågare, gnager på köttben och rapar förnöjt mellan tuggorna. Personalen navigerar vant mellan borden med stora brickor med mat och dryck. Det doftar svett kött och luften är mättad av fett och röklukt. Ni ångrar att ni lämnat vapnen utanför. Det hade behövts en kniv för att skära sig fram genom luften.

- ◆ **Gråpälsar:** Det befinner sig alltid lika många Gråpälsar som rollpersoner i gillestugan. Några av dem är diskret beblandade med gästerna. Andra i färd med att servera. Ett lyckat slag mot UPPTÄCKA FARA låter rollpersonerna notera närvaron av Gråpälsarna.
- ◆ **Drakkysst:** Den vane besökaren kan ha noterat att vissa gäster beställer sin maträtt drakkysst. När det sker bärs köttstycket fram till bordet och bränns rejält

ANEMIUS

Anemius är en före detta akolyt i de Dränkta gudarnas förbund. Han råkade höra ett samtal mellan Vanador, Umiel och Brakytth och bestämde sig då för att han inte ville vara en del av det som pågick. Sedan dess har han suttit på Döden i djupet och funderat över om han ska våga prata med någon om det han hört. Kanske blir det rollpersonerna?

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 11

Rustning: Grön kåpa (I)

Färdigheter: Jakt & fiske 12, Simma 15, Sjö-kunnighet 12, Vildmarksvana 12

Vapen: Stav (FV 12, skada T8)

med en sinnrik flamberingsutrustning utformad som ett drakhuvud. Det kostar tredubbelt, men ger alltid beställaren stort jubel från övriga gäster!

- ◆ **Att bo på Döden i djupet:** Betalning erläggs i förskott. Ingen kredit. Priser enligt tabell på sidan 80 i Regelboken.
- ◆ **SÖDER:** Port till vapenhuset (#2).
- ◆ **VÄSTER:** Trappa till dörr till korridoren (#10).
- ◆ **NORR:** Dörr till köket (#4).
- ◆ **NORR:** Dörr till avträdet (#7).

MENY

TJÄNST	PRIS	TILLGÅNG	EFFEKT
Stop mjöd	3 koppar	Vanlig	Går att dricka i obegränsade mängder, men efter tre stop krävs ett slag mot FYS för att inte behöva uppsöka avträdet.
Bägare vin	5 koppar	Vanlig	Går att dricka i obegränsade mängder, men efter tre bägare krävs ett slag mot FYS för att magen inte ska bli så upprörd att uthuset måste uppsökas.
Bägare Wyldas blot	3 silver	Vanlig	Varje drucken bägare under samma skift orsakar ett valfritt tillstånd. För vargfolk och nattfolk botar en bägare istället ett tillstånd.
Grillad fågel eller småvilt	1 silver	Vanlig	Täcker dagsbehovet av mat.
Grillat vilt	5 silver	Vanlig	Täcker dagsbehovet av mat.
Grillad fisk eller bläckfisk	6 silver	Vanlig	Täcker dagsbehovet av mat.
Nykokt demonkrabba	8 silver	Sällsynt	Täcker dagsbehovet av mat.

DOMIDIA DRIVVED

Domidia Drivved är en väderbiten sjöfarare med läderartad, rynkig hud, härdad av sol och salt, och ett yvigt, bångstyrt hår, uppsatt i knutar med hjälp av spännen tillverkade av skal och ben från havsvarelser. Hon befinner sig i Arkand för att leta efter en ny besättning och en ny båt eftersom hon förlorade den gamla i en batalj med Blodnäbbarna, där hon också förlorade sin näsa. Hon är också mycket sugen på hämnd, men då måste hon först hitta piraterna hon ska hämnas på!

Förfl: 10 **SB STY:** +T4 **KP:** 16 **VP:** 12

Rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Bluffa 15, Främmande språk 8, Köpslå 12, Sjökunnsighet 16, Vildmarksvana 16

Förmågor: Sjöben

Vapen: Kroksabel (FV 13, skada 2T6)

Utrustning: En fjäder som hon lyckades få med sig när piratdrottningen Blodnäbb kastade henne i havet och lämnade henne att dö.

DORTHIAN TASAR & TATRIOS DOSAR

Dorthian och Tatrios kom till Arkand som livvakter åt drakprinsessan Guendia, men misslyckades att beskydda henne när Elrita Blodögas livgardister överrumplade dem. De är djupt besvikna på sig själva och söker efter allierade som kan hjälpa dem. De reser under en täckmantel som handelsresande i kryddor och tyger och ställer försiktiga frågor för att lista ut vilka som skulle kunna tänkas hjälpa dem att befria sin härskarinna och ta sig an drotten.

Förfl: 14 **SB STY:** +T4 **KP:** 18 **VP:** 13

Rustning: Plåtrustning (6), väl dold under bylsiga kåpor

Färdigheter: Bluffa 15, Främmande språk 8, Hoppa & klättra 12, Rida 14, Upptäcka fara 13

Förmågor: Blixtsnabb, Defensiv (Dorthian), Drakdräpare, Dubbelhugg (Tatrios)

Vapen: Slagsvärd (FV 17, skada 2T8)

Talar med brytning: Rollpersonerna kan slå mot FRÄMMANDE SPRÅK för att se om de märker att drakriddarna talar med viss brytning. Lyckas de med ytterligare ett slag kan de identifiera att dialekten kommer från Österlandet (se Årans väg).

4. KÖK

Elden sprakar livligt i en stor eldstad och skänker ett varmt, fladdrande ljus åt rummet. På en grov slaktarbänk ligger styckdetaljer från minst tre olika djur. En kötttyxa stor nog att vara stridsyxan åt en dvärgakung står snett uppåt, med bladet djupt nedsänkt i träblocket. Det luktar rök och svett kött, blandat med den distinkta lukten från brinnande örter.

- ◆ **Gråpälsar i köket:** Det finns alltid en eller två Gråpälsar i köket i färd med att laga mat eller att stycka kött. Alla som inte är vargfolk eller i sällskap av en Gråpäls bemöts mycket hotfullt.
- ◆ **Lönndörr till Gastronomiska sällskapet:** På rummets östra vägg, dold bakom en kryddhylla som sträcker sig från golv till tak, finns ingången till Gastronomiska sällskapet.
- ◆ **ÖSTER:** Lönndörr till Arkands gastronomiska sällskap (#9).
- ◆ **SÖDER:** Trappa upp till låst dörr till korridor (#13).
- ◆ **SÖDER:** Dörr till gillestugan (#3).
- ◆ **VÄSTER:** Dörr till förråd (#5).
- ◆ **NORR:** Dörr till slakthuset (#6).
- ◆ **NORR:** Dörr till kajan (#8).

5. FÖRRÅD

Säckar, kistor, tunnor, krukor och lårar står staplade om vart annat. Mjöl har läckt ut på golvet. Flåtor med lök hänger från taket. Två korgar med morötter står precis innanför dörren.

- ◆ **Ransoner:** Rollpersonerna kan enkelt samla på sig T4 ransoner för varje kvart de spenderar här.
- ◆ **ÖSTER:** Dörr till köket (#4).

6. SLAKTHUS

Lukten av färskt blod slår emot er som en tidvattenvåg. Flådda djurkroppar hänger tätt från krokarna i taket. Längs väggarna står mörknade slaktbänkar med grovt styckade köttdelar staplade på varandra. Längst in i rummet står ett tjockt bord med stolar runt.

- ◆ **Slaktdjuren:** Ett lyckat slag mot VILDMARKSVANA låter rollpersonerna känna igen djuren som hänger här. Det rör sig om hjortar, vildsvin, rådjur, älg och diverse fåglar och småvilt.



WYLDA VILDKLO

Wylda Vildklo har fått sitt smeknamn efter sitt frikostiga brukande av sina osedvanligt långa klor i sammanhang där hon behöver göra sin åsikt hörd. Hon är reslig, bredaxlad och i övrigt omfångsrik och har gråspräcklig päls med en stor vit fläck runt det vänstra ögat. Hon är Grå flockens självklara ledare och styr med järnhand. Hennes stora passion i livet är att ha smakat köttet av alla kända varelser. Hon är en bra bit på väg, men har fortfarande långt kvar.

Förfl: 16 **SB STY:** +T4 **KP:** 26 **VP:** 15

Rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Bluffa I5, Köpslå I5, Upptäcka fara I6, Vildmarksvana I3

Förmågor: Falköga, Följeslagare, Insikt, Järngrepp, Tålig × 4

Vapen: Klor (FV I6, skada T8), handyx (FV I6, skada 2T6)

- ◆ **Wylda Vildklo:** Wylda Vildklo spenderar en stor del av sin tid i slakthuset. Det är också här hon träffar alla sina affärsuppdrag. Om rollpersonerna kommit till Döden i djupet för att diskutera eventuella uppdrag är det hit de kommer att föras. Det stannar alltid kvar minst lika många Gråpälsar som rollpersoner i rummet.
- ◆ **Goglof:** Ett aktivt sökande (rollpersonerna måste vara tydliga med att de flyttar på djurkropparna) och ett lyckat slag mot **FINNA DOLDA TING** avslöjar en naken svartalf som hänger inklämd mellan en kronhjort och en älg. Ett lyckat slag mot **LÅKEKONST** kan avgöra att svartalfen är vid liv. Goglof tillhör A'athanas-kulten (se äventyrsplatsen A'athanas håla på sid 156) och Gråpälsarna tog honom på bar gärning med att stoppa spindlar innanför gästernas kläder. Om rollpersonerna räddar honom kommer han att erbjuda dem att följa med till A'athanas håla.
- ◆ **Falluckan:** Golvet rakt framför bordet är en fallucka som är mycket svår att upptäcka (lyckat slag mot **FINNA**

DOLDA TING krävs även om rollpersonerna uttryckligen säger att de studerar golvet). Falluckan öppnas med ett enkelt ryck i en köttkrok som hänger närmast väggen bakom bordet. Stolen följer med och besökaren slungas ned i en vattenfylld bur under slakthuset.

- ◆ **SÖDER:** Dörr till köket (#4).

7. AVTRÄDE

Ett rymligt avträde med fyra väl tilltagna hål. Ett stilla skvalande hörs och en lätt bris för med sig en saltstänkt doft upp från kanalen.

- ◆ **Avsats:** Under avträdet finns en avsats där den som är tålmodig kan vänta på att rätt person ska kliva in på avträdet. Grå flocken använder ofta detta för att överraska gäster som har gjort sig förtjänta av en omild behandling.
- ◆ **SÖDER:** Dörr till gillestugan (#3).
- ◆ **NEDÅT:** Avträdet hänger ut över kanalen och kan fungera som såväl in – som utgång till kajen (#8). Den som passerar den vägen måste klara ett slag mot **FYS** för att inte bli Krasslig.

8. KAJ

Bastanta men rostiga ringar av järn, formade som tentakler, är förankrade i den smala mossbeklädda stenavsats som skiljer Döden i djupet från kanalens vatten. Det plumsar till i vattnet bredvid er och ni hör någon dra en suck av lättnad. "Äntligen!"

- ◆ **SÖDER:** Dörr till köket (#4). Låst med tvärså från insidan (12 KP, skyddsvärde 6, kan ej dyrkas).
- ◆ **UPPÅT:** Latrinhål till avträdet (#7). Den som passerar den vägen måste klara ett slag mot **FYS** för att inte bli Krasslig.

9. ARKANDS GASTRONOMISKA SÄLLSKAP

Ett långbord av tjockt trä med åtta högyrggade stolar dominerar det dunkelt upplysta rummet. Väggarna är täckta av tavlor med inristade namn.

- ◆ **Arkands Gastronomiska sällskap:** Sällskapet är Arkands mest exklusiva sammanslutning, skapad av Akelius och Wylda Vildklo, som båda drivs av ett enormt begär att smaka köttet från de mest sällsynta varelserna. Här hamnar de bestar Akelius låtit kämpa i Spelen när de gått sitt oundvikliga öde till mötes, men på tallrikarna återfinns också ofta byten från Gråpälsarnas jakter. För att bli inbjuden måste man rekommenderas av minst två medlemmar – och vara beredd att betala priset. ▶



- ◆ **Delikatessernas legender:** Tavlorna skapas efter varje särskilt minnesvärd måltid när Wylda Vildklo förevigar minnet genom att själv rista in namnet på deltagarna vid måltiden i deras närvaro och sedan hänga upp tavlan på väggen. Hon ristar också in en bild av bytet som förtärts.
- ◆ **VÄSTER:** Lönndörr till köket (#4).

10. KORRIDOR

En enkel korridor kantad av dörrar. Slitna djurfällar täcker golvet. En tjock murstock blockerar nästan vägen mot slutet av korridoren, men man kan ana att den fortsätter även på andra sidan.

- ◆ **ÖSTER:** Låsta dörrar till gästrum (#11B, 11E).
- ◆ **SÖDER:** Dörrar till gillestugan (#3) och sovsalar (#12A, 12B).
- ◆ **VÄSTER:** Låst dörr till gästrum (#11A).
- ◆ **NORR:** Låst dörr till gästrum (#11C, 11D).

11A-E. GÄSTRUM

Ett enkelt gästrum med en låg bred säng. Det enda fönstret har tjocka galler och golvet är täckt av djurhudar.

- ◆ **A:** Här bor just nu Domidia Drivved, men hon förvarar inga av sina värdeföremål här.

- ◆ **B:** Dorthian Tasars rum. Sedan Guendia försvann förvarar han inget av värde på sitt rum.
- ◆ **C:** Tomt. Här bodde drakprinsessan Guendia, men rummet är ännu inte uthyrt igen.
- ◆ **D:** Här bor Tatrios Dosar.
- ◆ **E:** Tomt.
- ◆ **ÖSTER/SÖDER/VÄSTER:** Låst dörr till korridor (#10).

12A-B. SOVSAL

En stor sal där låga sängar med välanvända halmmadrasser delar plats med hängmattor av sliten segelduk. Fönster med rejäla galler ramar in en bleknad väggmålning med ett dramatiskt motiv från havet [skeppsbrott i A, jättebläckfisk i B].

- ◆ **Gäster:** Det här är en perfekt plats för rollpersonerna att inkvartera sig. Är de tillräckligt många kan de få en hel sovsal för sig själva.
- ◆ **NORR:** Dörr till korridor (#10).

13. KORRIDOR

En kort korridor med dörrar i alla väderstreck utom norr.

- ◆ **ÖSTER:** Låst dörr till Wyldas kammare (#14).
- ◆ **SÖDER:** Dörr till Grå flockens kvarter (#15).

14. WYLDAS KAMMARE

En stor hög av djurfällar bildar en luden kulle i rummets nordöstra hörn. Från taket hänger kedjor med krokar på vilka det hänger rad efter rad med skruppna händer.

- ◆ **De skruppna händerna:** Den imponerande samlingen händer är Wyldas samling troféer från de som korsat hennes eller Grå flockens vägar. **BESTIOLOGI** låter rollpersonerna hitta händer från alla släkten.
- ◆ **Wyldas skatter:** Under den enorma hög av fällar som utgör Wyldas nattläger kan man hitta tre skattkort. Hon är inte särskilt girig, hon bara älskar att bestämma.
- ◆ **VÄSTER:** Låst dörr till korridor (#13).

15. GRÅ FLOCKENS LYA

Det sprakar i brasan. Travar med djurfällar är utspridda på golvet. Några bord med pallar står som öar i rummet. Spjut och bågar står lutade mot väggarna.

- ◆ **Gråpälsar:** Det finns alltid T3 Gråpälsar här som vilar, spelar tärning eller fördrivar tiden på annat sätt, exempelvis genom att yla en stilla melodi.
- ◆ **NORR:** Dörr till korridor (#13).

DÖDEN I DJUPET

ÖVERVÅNING





VITA FJÄDERNS HANDELSHUS

På ett äggkasts avstånd från Vågornas gille över hamnens vatten ligger Vita fjäderns handels-
hus, ett nav i Arkands ekonomi. Handelshuset grundades för flera hundra år sedan av den legendariske upptäckaren och nasaren Hynchos Brednäbb, som var en nära vän till Arkands första drott Avador Nording. Nu drivs det av hans sons sons dotterdotters dotterdotter, Plathyra Brednäbb.

SITUATIONEN

I det anrika handelshuset Vita fjädern bedriver Plathyra Brednäbb dagtid en omfattande handel. Hon är känd för att i sin förfaders anda föredra exotiska varor och det

händer att hon själv ger sig av på upptäcktsresa och blir borta från handelshuset under längre perioder.

Sanningen är att Plathyra Brednäbb också är den fruktade piratdrottningen kapten Blodnäbb, som med sina beryktade ankipirater Blodnäbbarna gör farvattnen runt staden farliga för den som har alltför dyrbar last. Hon har tydliga ambitioner om att bli drott istället för Elrita Blodöga och hejas ivrigt på av den legendariska Svartnäbbs spöke som huserar i de patetiska resterna av sin mytomspunna piratgrotta, långt under huset.

Rollpersonerna kan ha många anledningar att komma till Vita fjäderns handelshus. De kanske följer spåren efter Blodnäbbarna, har bjudits in av Plathyra för att diskutera ett viktigt uppdrag, eller är här för att avyttra några exotiska varor de kommit över.

- ◆ **Förhandlare och förvärvare:** Allt börjar med slumpmötet *Skenande hästspann!* i Marknaden (sid 84). Om rollpersonerna visar framfötterna i förhandlingarna med Plathyra Brednäbb blir hon imponerad. När förhandlingen är avslutad låter hon Dominus Skaup eller Valeriana söka upp rollpersonerna för att erbjuda dem att bli hennes ögon och öron i staden.
- ◆ **Hamnvakter:** Vågmästare Brigador kontaktar rollpersonerna för att i hemlighet förstärka säkerheten runt det nyanlända handelsskeppet Aestusia. Om rollpersonerna lyckas göra det diskret kommer ett antal Blodnäbbar (antal rollpersoner + T3) att dyka upp för att tömma fartyget på dessa värdesaker. Om rollpersonerna

gör kraftigt och kompetent motstånd kommer Blodnäbbarna att fly, försöka skaka av sig rollpersonerna och sedan återvända till den underjordiska hamnen (#18). Att följa efter dem kan bli ett perfekt sätt för rollpersonerna att hitta in här.

- ◆ **Adriatikas förräderi:** Brigador har länge miss tänkt att de tjuvar som slår till fartyg i hamnen har någon typ av källa på insidan. Han ber rollpersonerna att hålla ett vakande öga på alla högt uppsatta medlemmar i Vågornas gille för att hitta läckan. Om rollpersonerna följer Adriatika (sid 56) till den plats där hon lämnar sin information till Blodnäbbarna kan de sedan följa efter den anka som hämtar upp den, hela vägen tillbaka till Vita fjäderns handelshus.

I. EXTERIÖR

Ett vitmålat hus ligger ensamt på en egen pir. Ovanför den ståtliga, ornamenterade dubbelporten med intrikata mönster som löper längs karmar och lister dinglar en tjock flagga med en bred gyllene näbb över vita korslagda fjädrar mot grön bakgrund. På bägge dörrbladen blänker dörrkläppar i mässing, formade som ankfötter. Ni känner saltdoften från havet, hör drakgusarnas brustna skrin.

- ◆ **Porten till boningshuset:** Porten är ett fynd från en av Hynchos upptäcktsresor. Ett lyckat slag för FRÄM-MANDE SPRÅK låter rollpersonerna identifiera vissa av tecknen som bokstäver från ett sedan länge utdött språk. Vilket går inte att avgöra. Porten är låst alla tider på dygnet. Dyrkas med nackdel.
- ◆ **Att knacka på:** Det går också att knacka på. Är husets härskarinna hemma öppnas porten av Dominus Skaup, annars av Valeriana. Om Skaup öppnar krävs ett lyckat slag mot ÖVERTALA eller BLUFFA för att ge rollpersonerna tillträde till huset och ett första möte med Skaup. Ytterligare ett lyckat slag krävs för att få audiens med Plathyra.
- ◆ **Flaggorna:** Ett lyckat slag mot MYTER & LEGENDER gör att man känner igen flaggan med näbben som ätten Brednäbbs släktvapen. Ytterligare ett lyckat slag ger kunskap om ryktet om Hynchos Brednäbb.
- ◆ **Porten till lagret:** Den breda dubbeldörren kan endast öppnas inifrån. Däremot finns det en enklare sidodörr som kan dyrkas med FINGERFÄRDIGHET.
- ◆ **Skorstenen:** En rollperson med hjälteförmågan Orm-människa kan utnyttja skorstenen som passage. Det är givetvis varmt i skorstenen om det eldas i rummet man vill till. Det går att använda FINNA DOLDA TING för att försöka lista ut vilken skorstenspipa som leder till vilket rum.
- ◆ **Hudins sigill:** I grunden, precis ovanför marken bredvid huvudporten, går det att finna ett sigill i form av en knuten näve ovanför ett städ. Det är sigillet för

den dvärgiske stenhuggarmästaren Hudin som en gång byggde Vita fjäderns handelshus åt Hynchos Brednäbb.

- ◆ **ÖSTER:** Port till hallen (#2).
- ◆ **ÖSTER:** Bred dubbeldörr till lagret (#9) med en mindre, infälld dörr med tittlucka.
- ◆ **NEDÅT:** Skorsten till kontoret (#5), salongen (#6), köket (#8), Plathyras privata salong (#15) och Plathyras kammare (#16).

2. HALL

Väggarna är täckta av målningar föreställande en storväxt anka, med en näbb betydligt bredare än hans ansikte. Ankan poserar på skeppsdäck i storm, vid ruiner i solnedgång och med fötterna på nedlagda byten i exotisk natur. En bred trappa i mörkt blankt trä leder upp mot övervåningen.

- ◆ **Tavlorna:** Ett lyckat slag för MYTER & LEGENDER gör att det står klart att ankan på tavlorna är Hynchos Brednäbb. Ytterligare slag för MYTER & LEGENDER kan låta rollpersonerna känna igen olika episoder ur ankans liv samt platserna som avbildas. Det krävs ett lyckat slag med nackdel för att känna igen en plats. Ett slag per kvart får göras. De platser och tillhörande rykten som kan kännas igen är drakriket Immer-Drak bortom Drömmarnas hav, Markoths djuphavsgrav, Dimmornas dal samt Kummerbergen (och givetvis andra platser som passar er kampanj). För rätt köpare är tavlorna värda 75 guld styck. Det finns tio tavlor i rummet. Om rollpersonerna tidigare identifierat platser på tavlorna kan de känna igen dem på andra tavlor i huset.
- ◆ **ÖSTER:** Dubbeldörrar med Brednäbbs vapen till salongen (#6).
- ◆ **ÖSTER:** Bred trappa upp till galleriet (#11).
- ◆ **NORR:** Dörr till vänt- och vapenrummet (#3).
- ◆ **SÖDER:** Dörr i mörkt trä till förmaket (#4).

VITA FJÄDERNS HANDELSHUS

BOTTENVÅNING

3. VÄNT- OCH VAPENRUM

Två stolar med hög rygg står i vinkel mot ett bord i bortre hörnet av rummet. Den undre halvan av väggarna är klädda i träpaneler med näbbar och fjädrar i relief. Den övre delen pryds av mindre tavlor föreställande platser med dramatisk natur. Ett skåp med ett rejält lås står direkt innanför dörren.

- ◆ **Tavlorna:** För rätt köpare är tavlorna värda 25 guld styck. Det finns tio tavlor i rummet. MYTER & LEGENDER fungerar som i hallen (#2).
- ◆ **Vapenskåpet:** Gäster förväntas lämna sina vapen i vapenskåpet, som låses under hela besöket. Dominus Skaup bär nyckeln.
- ◆ **Väntan:** Om rollpersonerna fått tillträde till huset och inväntar audiens med Plathyra får de vänta en kvart här, innan de visas in i för ärendet lämpligt rum.
- ◆ **ÖSTER:** Bakom en av panelerna döljer sig en lönn dörr till biblioteket (#7). Hittas med FINNA DOLDA TING. Öppnas med FINGERFÄRDIGHET då dörren egentligen är avsedd att öppnas från andra hållet.
- ◆ **SÖDER:** Dörr till hallen (#2).

4. FÖRMAK

Mörka träpaneler med snidade reliefer av fjädrar och näbbar pryder väggarna. Tavlor med motiv från fjärran stränder blandas med uppstoppade fåglar med färgglada fjäderskrudar. På var sida om den breda dubbeldörren som upptar större delen av rummets ena långsida står två stolar och ett runt bord.

- ◆ **Tavlorna:** För rätt köpare är tavlorna värda 5 guld styck. Det finns tio tavlor i rummet. MYTER & LEGENDER fungerar som ovan.
- ◆ **Fåglarna:** Fåglarna är från Hynchos och Plathyras resor. Båda hade ett stort intresse för sitt eget ursprung och såg samlandet av just fåglar som ett sökande efter detta. Ett lyckat slag för BESTIOLOGI låter rollpersonerna förstå att fåglarna kommer från platser långt borta.
- ◆ **ÖSTER:** Dubbeldörrar med ätten Brednäbbs vapen till kontoret (#5).

5. KONTOR

Ett skrivbord byggt av skeppsdelar tar upp större delen av rummet. Bokhyllor som dignar av luntor och rullor står längs alla väggar. Bakom skrivbordet hänger två korslagda, bredbladiga spjut över en sköld gjord av fläckigt djurskinn. En eld sprakar trivsamt i den öppna spisen.



- ◆ **Bokföring och korrespondens:** Luntorna och rullorna är fyllda med anteckningar om vad som köpts och sålts av Vita Fjäders handelshus. För den uppmärksamme finns det ett antal brev mellan Plathyra och Vågornas gille som diskuterar vem som egentligen äger de påstådda gåvor från Hynchos Brednäbb som finns på Vågornas gille. Tonen blir hätskare och hätskare ju längre korrespondensen fortskrider.
- ◆ **Handkassan:** Bakom skrivbordet står en kista som är fastlåst i golvet. I den förvarar Plathyra handelshusets kassa för mindre transaktioner vilket varierar över tid (2T20 guldmünt och 2T100 silvermynt). Det krävs ett slag mot HANTVERK med nackdel och lämpligt tillhygge för att få kistan att släppa från golvet.
- ◆ **ÖSTER:** En lönn dörr bakom en av bokhyllorna (hittas med FINNA DOLDA TING, öppnas med FINGERFÄRDIGHET) döljer en trång trappa som leder upp till Plathyras kammare (#16).
- ◆ **VÄSTER:** Dubbeldörrar till förmaket (#4).
- ◆ **UPPÅT:** Skorsten till Plathyras kammare (#16) och exteriören (#1).



6. SALONG

En imponerande åttaarmad kandelaber formad som en bläckfisk hänger från taket över ett bord i massivt trä med plats för minst ett dussin gäster. Det är dukat för fest med blänkande fat och bågare, en färgglad duk och kreativa arrangemang av torkade blommor. Maritima dekorationer som rorkultar, sotiga segeldukar, tampar och taljor pryder väggarna.

- ◆ **Dukningen:** Den girige kan plocka på sig tolv kuvert med fat, bestick och bågare i tenn till ett värde av 10 guld per kuvert. Samtliga delar är elegant präglade med Brednäbbs vapen och därför svåra att avyttra i Arkand.
- ◆ **SÖDER:** Dörr till köket (#8).
- ◆ **VÄSTER:** Dubbeldörrar med Brednäbbs vapen till hallen (#2).
- ◆ **VÄSTER:** Dörr till biblioteket (#7).
- ◆ **UPPÅT:** Skorsten till exteriören (#1).

7. BIBLIOTEK

Två enorma röda soffor fyllda till brädden av fjäderklädda kuddar dominerar rummet. Längs väggarna står bokhyllor med en blandning av rullor, luntor och kuriosor. På ett lågt bord i ljust trä ligger en stor samling pipor tillsammans med fem burkar målade i komplexa mönster.

- ◆ **Piporna och burkarna:** Plathyra är en hängiven rökare. Alla viktiga affärsöverenskommelser föregås av en rökstund i biblioteket. Det krävs ett slag mot FYS för att inte drabbas av en hostattack (en van rökare gör slaget med fördel). Den som hostar vid rökceremonin förlorar Plathyras respekt och gör efter det alla eventuella färdighetslag för KAR-baserade färdigheter med nackdel om det är Plathyra som ska påverkas.
- ◆ **ÖSTER:** Dörr till salongen (#6).
- ◆ **VÄSTER:** Bakom en av bokhyllorna finns en löndörr till vänt- och vapenrummet (#3).

8. KÖK

Lukten av bränt, vedeldat bröd är det första som slår emot er. Ett behagligt sken sprids från den öppna eldstaden där en stor kittel puttrar. Tallrikar, skålar och stankor står staplade i hyllor. En tunna vin står uppställd på kortändan av ett matbord i grovt, ljust trä täckt av fettfläckar. Det droppar från kranen och en blodröd pöl har bildats på golvet.

- ◆ **Förplägnad:** Maten till matroserna lagas på roterande schema av dem själva och äts i köket. För dem som är i hamn serveras ett morgonmål och ett kvällsmål. Det ligger nästan alltid något och puttrar i grytan. När Plathyra ska ha finare bjudningar hyr hon in någon av kockarna från stadens bättre tavernor.

- ◆ **Ransoner:** Rollpersonerna kan samla på sig T4 ransoner på en runda.
- ◆ **Matrosor:** Vid måltid finns det alltid T4+4 matrosor här. Andra tider T4–1 matrosor.
- ◆ **SÖDER:** Dörr till lagret (#9).
- ◆ **NORR:** Dörr till salongen (#6).
- ◆ **UPPÅT:** Skorsten till exteriören (#1).

9. LAGER

Rummet öppnar sig upp i husets hela höjd, ända upp tillnocken och de tjärade takbjälkarna. Timrade hyllor sträcker sig från golv till tak, fyllda med stora låror, balar, säckar och tunnor. Långa stegar står lutade här och där, som om att hyllorna var stadsmurar och man gjorde sig redo att storma. I takbjälkarna hänger det rep med grova, smidda krokar som löper i spår i hela takbjälkarnas längd.

- ◆ **Varorna:** Lagret är fyllt med de varor som Vita fjädern officiellt handlar med – allt från tyger och metaller till kryddor. Rollpersonerna kan hitta samtliga Vanliga och Ovanliga föremål från tabellerna i Regelboken för bruksföremål, ljuskällor, förvaring och jakt & fiske samt mycket mer här. Låt rollpersonerna säga vad de letar efter och låt dem slå för FINNA DOLDA TING en gång per kvart. Ett lyckat slag låter dem hitta det de söker. Ett demonslag gör att de faller från stegarna, tar fallskada från T8 meter och drar till sig uppmärksamhet från T4 matrosor.
- ◆ **Hyllorna och stegarna:** Hyllorna är många och höga och lämpar sig ytterst väl för dramatiska jakter och strider. Låt rollpersonerna och ankorna kasta sig framåt, bakåt och upp och ned! I strid fungerar detta som det improviserade vapnet Takkrona i grundspelet, men kan användas obegränsat antal gånger.
- ◆ **Matrosor:** Dagtid finns det T4 matrosor här i färd med att lasta och lossa leveranser. Rollpersonerna kan ÖVERTALA dem med nackdel för att få titta runt på lagret.
- ◆ **ÖSTER:** En enkel trädörr till matrosernas sovsal (#10).
- ◆ **ÖSTER:** I ena hörnet av lagret finns en löndörr. Om man trycker hårt på de två mörkaste plankorna samtidigt (lyckat slag för FINNA DOLDA TING med nackdel för att hitta, FINGERFÄRDIGHET för att få till rätta knycken) aktiveras en låsmekanism som tillåter att man trycker den nedre delen av väggen inåt och åt höger för att avslöja en fuktig stentrappa som leder ned till lönnlagret (#17).
- ◆ **VÄSTER:** Dubbeldörr mot exteriören (#1) låst med en massiv bom. Det finns också en enkel dörr med tittlucka infälld i den västra dörrhalvan.
- ◆ **SÖDER:** Dubbelport mot exteriören (#1) mot vattensidan. Det är den här vägen som last lossas och lastas till karavellen Vita fjädern IV.



10. MATROSERNAS SOVSAL

Hängmattor, hängmattor, hängmattor. Kors och tvärs och högt och lågt hänger det hängmattor. Fjädrar i blandade färger täcker golvet. En ankfot sticker ut ur en av hängmattorna.

- ◆ **Matros:** Alla tider på dygnet finns T4 matroser på plats i hängmattorna.
- ◆ **Bylten:** Alla hängmattor innehåller matrosernas personliga bylten med deras mest älskade värdesaker. Dra ett skattkort för varje kvart rollpersonerna letar, men ignorera alltför värdefulla föremål. Det mest värdefulla är en gyllene medaljong formad som en bläckfisk. Den tillhör Domidia Drivved (se äventyrsplatsen *Döden i djupet*).
- ◆ **VÄSTER:** Enkel trädörr till lagret (#9).

II. GALLERI

Ett räcke med svarvade stolpar avgränsar den övre våningen från hallen nedanför. Dörrar som leder inåt i huset varvas med konstverk som porträtterar en reslig, brednäbbad anka i imponerande situationer – i fören på ett skepp under storm och på en hög klippa blickandes ut över ett gyllene landskap.

- ◆ **Tavlorna:** Se hallen (#2). Det finns fem tavlor som för rätt köpare är värda upp till 75 guld.
- ◆ **Räcket:** Den smidige kan med HOPPA & KLÄTTRA elegant kasta sig över räcket och landa i hallen (#2).
- ◆ **ÖSTER:** Dubbeldörr till Hynchos galleri (#14).
- ◆ **SÖDER:** Bred trappa ned till hallen (#2).
- ◆ **SÖDER:** Låst dubbeldörr till Plathyras privata salong (#15).
- ◆ **NORR:** Dörr till Dominus Skaups rum (#12).
- ◆ **NORR:** Dörr till Valinerias kammare (#13).
- ◆ **NORDÖST:** Dubbeldörr till Hynchos galleri (#14).

12. DOMINUS SKAUPS RUM

Ett enkelt rum med en bred säng, ett nattygsbord och en stor kista.

- ◆ **Nattygsbordet:** På nattygsbordet ligger en gyllenbrun fjäder. Fjädern kommer från den populära sångerskan Clypteata. Detta kan bekräftas om den studeras av Mallardus III (se äventyrsplatsen *Arkands akademi* på sid 123).
- ◆ **Kistan:** I den låsta kistan förvarar Dominus troféer från de värdigaste kämparna han nedkämpat på sina kaparresor med Blodnäbbarna. Här finns vargfolksnosar, anknäbbar och dvärgnäsor. Framför allt finns även Domidia Drivveds torkade näsa här.



DOMINUS SKAUP

Dominus Skaup är en formidabel syn och unik för anksläktet. Han har ett kroppsomfång som en stor vintunna, svarta fjädrar som skimrar i blått och ögon gråa som klingstål. Sedan många år är han Plathyras högra hand i såväl förhandlingar som till sjöss och kapten på Ankardrottningen. Han är också djupt förälskad i sångerskan Clypteata, något han kan ÖVERTALAS att medge.

Förfl: 12 **SB STY:** +T4 **KP:** 26 **VP:** 12

Rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Bluffa 15, Främmande språk 16, Köpslå 17, Simma 18, Sjökunnsighet 17

Förmågor: Defensiv, Förkämpe (används bara för att skydda Plathyra), Sjöben, Stridsvana, Tålig × 5

Vapen: Stålskodd och slipad båtshake (FV 17, skada 2T8), stålskodd näbb (FV 15, skada T10)

Utrustning: Nyckel till trofékistan

- ◆ **Dominus:** Dominus spenderar väldigt lite tid på sitt rum. Han är i princip bara här när han sover.
- ◆ **SÖDER:** Dörr mot galleriet (#11).

VITA FJÄDERNS HANDELSHUS

ÖVERVÅNING



13. VALINERIAS KAMMARE

Doften av färskt bläck fyller den trivsamt inredda kammaren. Ett litet skrivbord belamrat med skrivdon och travar med pergament står framför en bokhylla. I en låg glasmonter ligger några till synes nyskrivna sidor på tork.

- ◆ **Skrivdon:** Det finns en uppsjö vackra skrivdon på skrivbordet.
- ◆ **Sidorna:** Sidorna som ligger på tork är några nyskrivna dikter av medelmåttig kvalitet som Valineria hoppas att satyren Konstadin Krumhorn ska tonsätta.
- ◆ **Bokhyllan:** I bokhyllan finns en blandning av böcker om den kända världens historia. Här finns också den krönika över Plathyra Brednäbbs liv som Valineria arbetar på samt ett flertal pjäser varav en om piratdrottningen kapten Blodnäbb (*Havets drottning*).
- ◆ **Den dolda krönikan:** I ett litet utrymme under några plankor under skrivbordet ligger den krönika om Blodnäbbs erövringar och äventyr som Valerina arbetar på. Här finns också arbetsanteckningar från hennes samtal med Plathyra.
- ◆ **SÖDER:** Dörr till galleriet (#11).

14. HYNCHOS GALLERI

Märkliga statyer, uråldriga skulpturer, färgstarka målningar, exotiska vapen, oväntade rustningar och tavlor, gobelänger och draperier trängs längs och på väggarna i det vinkelformade rummet. I mitten av rummet står ett långt bord med små glaskupor fyllda av färgglada fjärilar.

- ◆ **Hynchos skatter:** I det här galleriet valde Hynchos Brednäbb att förvara sina mest älskade skatter, som han fört med sig hem från sina äventyr. Plathyra älskar att spendera tid här och färdas tillbaka i tiden. Om rollpersonerna är på ett fredligt besök är det mycket möjligt att de får en rundtur i galleriet.
- ◆ **SÖDER:** I den västra väggen, bakom en gobeläng som föreställer en procession av gestalter i svarta kåpor och med släta röda ansiktsmasker döljer sig en lönn dörr till Plathyras privata salong (#15).
- ◆ **SYDVÄST:** Dörr till galleriet (#11).

15. PLATHYRAS PRIVATA SALONG

Tunga röda draperier hänger längs väggarna. En schäslong klädd med långa, färgglada fjädrar står framför en öppen eld. På ett lågt bord står en glaskaraff fylld med röd vätska och två gyllene bägare. Dubbeldörrar i norr och väster leder ut ur rummet.

VALINERIA

Med sitt rödbruna huvud och karaktäristiska långsmala näbb är Valineria lätt att känna igen. Hon är Plathyras trogna bokhållare och krönikör, dedikerad till att nedteckna sin härskarinnas officiella levnadshistoria och säkerställa hennes plats i ankhistorien som den som återupprättat Arkand till dess forna glans. Hon samarbetar nära med Mallardus III i sin strävan att få Adriana att sätta upp hennes föreställningar om framstående ankor – nu senast *Havets drottning*, om kapten Blodnäbb.

Förflyttning: 12 **SB:** — **KP:** 10

Rustning: —

Färdigheter: Finna dolda ting 12, Främmande språk 16, Köpslå 17, Myter & legender 14, Simma 17, Sjukvård 10

Vapen: Dolk (FV 10, skada T8)

- ◆ **Bägarna:** De två bägarna är graverade med Brednäbbs vapen och omöjliga att sälja i Arkand. Metallen är värd 25 guldmünt per bägare.
- ◆ **VÄSTER:** Dubbeldörr till Plathyras kammare (#16).
- ◆ **NORR:** Dubbeldörr till galleriet (#11).
- ◆ **NORR:** Bakom ett av de röda draperierna döljer sig en lönn dörr till Hynchos galleri (#14).
- ◆ **UPPÅT:** Skorsten till exteriören (#1).



PLATHYRA BREDNÄBB/KAPTEN BLODNÄBB

Plathyra Brednäbb är en oerhört driven affärskvinna som sköter sitt handelshus exemplariskt. När man gjort affär med henne har man alltid en känsla av att ha gjort ett riktigt kap, även om man blivit rejält uppskörtad. Men Plathyra är inte bara affärskvinna ut i fjäderspetsarna, hon är också en notorisk kapare, men går då under namnet kapten Blodnäbb, eftersom hon klär sin näbb i stål vilket gör den till ett fruktansvärt vapen. Hon bär också en röd mask som hjälper henne dölja sin sanna identitet.

Plathyra drömmer om att bli drott istället för drott Elrita Blodöga och återställa Arkand till dess forna glans som piratparadis för att hedra sin anfa-der Svartnäbb som hon dagligen besöker i ruinerna efter hans piratgrotta. För att bli drott istället för drottens har hon hyrt en trio lönnmördare från den

16. PLATHYRAS KAMMARE

En himmelsäng med draperier i purpur står mittemot dörren och bredvid den ett litet bord med en stor spegel som har spruckit från kant till kant. Väggarna är klädda med gobelänger med ovanliga geometriska mönster med skarpa vinklar. Lågornas ljus från den öppna spisen kastar skuggor längs väggarna och får det att se ut som att små varelser rör sig i gobelängernas labyrinter.

- ◆ **Hynchos dagböcker:** I en liten kista under sängen förvarar Plathyra något ingen annan vet existerar: Hynchos Brednäbbs dagböcker. Ett slag mot MYTER & LEGENDER låter rollpersonerna hitta det avsnitt som beskriver sökandet efter Svartnäbbs skatt, byggandet av tunneln under huset och Hynchos diskussioner med Svartnäbbs spöke som uppmuntrat honom att utmana Avador Nording om rollen som drott. Plathyra bär nyckeln till kistan i ett band runt halsen.
- ◆ **Plathyras svarta bok:** I samma kista som dagböckerna för Plathyra noggranna anteckningar över vilka hon tror skulle stödja henne som ny drott. Några är tydligt markerade som att de måste försvinna, exempelvis Brigador, Vanador, Odelion och Elrita Blodöga.
- ◆ **Fjädrar i sängen:** Ett lyckat slag för FINNA DOLDING låter rollpersonerna hitta några av Plathyras fjädrar i sängen.
- ◆ **ÖSTER:** Dubbeldörr till Plathyras privata salong (#15).
- ◆ **ÖSTER:** Bakom en av gobelängerna i rummets sydöstra hörn finns en lönn dörr som döljer en smal trappa ned till kontoret (#5).

hemlighetsfulla sekten Ank-Tar. Tyvärr har en av dem fångats under ett misslyckat försök att ta sig in i Brustna vingars citadell, något som oroar Plathyra, och hon har just börjat fundera på hur hon ska lösa det problemet samtidigt med alla sina andra.

Förflyttning: I2 **SB SMI:** +T4 **KP:** 22 **VP:** 15

Rustning: Sjöormspansar (4)

Färdigheter: Bluffa I5, Främmande språk I6, Köpslå I7, Simma I7, Sjökunnighet I7, Undvika I4

Förmågor: Blixtnabb, Defensiv, Dubbelhugg, Sjöben, Insikt, Två vapen, Tålig x 4

Vapen: Två mästare smidda kroksablar (FV I5, skada 2T6), handarmborst (FV I6, skada 2T6)

17. LÖNNLAGER

Luften är sval och fuktig och det luktar svagt av salt och tång. Ett par trälårar står bredvid en ekkista med rundat lock och svartmålade beslag.

- ◆ **Stöldgods:** Här förvarar Plathyra allt stöldgods som Blodnäbbarna kommer över, innan det snabbt fördelas ut till stadens mindre nogräknade affärsidkare ompackat i enklare form som inte drar stadsvaktens eller Vågornas gilles uppmärksamhet till sig. För varje kvart rollpersonerna letar hittar de två skattkort. Här finns också Domidia Drivveds last av järntackor från Kummerbergen (präglade med Kummerbergens sigill) och Marima och Edjonas last av exotiska kryddor som väntar på att packas om (i krukor och kärl som bär deras handelshus symbol – porträttet av deras föräldrar).
- ◆ **ÖSTER:** Stentrappa ned till den underjordiska hamnen (#18).
- ◆ **VÄSTER:** Stentrappa upp till lönn dörr till lagret (#9).

18. UNDERJORDISK HAMN

En kaj av skrovlig sten, direkt uthuggen ur berget, är det första som möter blicken. Smala, låga, märkligt utformade båtar ligger uppdragna på kajen och lutade mot väggarna. Det doftar starkt av salt, tång och hav och ljudet från vattnet som skvalpar lätt mot kajen studsar mot grottans tak och fortplantas så att det känns som att man är under vattnet.

- ◆ **De falska fiskarna:** Uppdragna på klippkanten och lutade mot klippväggarna finns det en blandning av flytetyg som är formade som ovansidan hos många av de vattenlevande djur som brukar röra sig in i hamnen och ute på havet. Dessa har alla utrymme för en eller flera användare som får plats och i lugn och ro kan andas luft som släpps in genom andningshål.
- ◆ **Blodnäbbarna:** På en ställning på västra sidan om tunneln upp till lönnlagret (#17) hänger de näbbar av skarpslipat stål som piraterna spänner på sig när det väntar kamp (T10 huggskada, attacker sker med **SLAGSMÅL**). En rollperson som är anka kan hitta en näbb som passar med **FINNA DOLDA TING**.
- ◆ **SÖDER:** Fällgaller (50 KP, skyddsvärde 25) till vattenpassage ut under Arkands kajer. För att skydda sig mot oönskade gäster installerade Hynchos Brednäbb tidigt dubbla fällgaller, med hjälp av några dvärgiska hantverkare, som tyvärr aldrig fick möjlighet att berätta för någon om sitt arbete när det var avslutat. Gallren öppnas och stängs med hjälp av en vinschanordning, som man når via en liten plattform tre meter innanför det innersta gallret. Om någon Blodnäbb är ute på uppdrag finns det minst en matros här för att bemanna fällgallen.
- ◆ **ÖSTER:** En av Hynchos konstruktioner var lönn dörren till den underjordiska kanalen (#19). Den är väl dold



och ett slag mot **FINNA DOLDA TING** med nackdel krävs för att hitta den. Har rollpersonerna läst *Hynchos dagböcker* får de istället fördel på slaget.

- ◆ **NORR:** Lång, smal stentrappa till lönnlagret (#17).

19. UNDERJORDISK KANAL

En smal underjordisk kanal leder in, djupt under staden. På sina ställen ser ni spår av murade väggar, men snart försvinner byggnationerna och det enda som återstår är fuktiga, nakna klippväggar. Det mörka vattnet är stilla omkring er och det enda ljudet som hörs är ekot från vattendropparna som faller från taket.

- ◆ **ÖSTER:** Kanal till Svartnäbbs grotta (#20). Kanalen grävdes av de dvärgiska hantverkarna som *Hynchos* anlätade för att bygga Vita fjäderns handelshus.
- ◆ **VÄSTER:** Lönn dörr till den underjordiska hamnen (#18).

20. SVARTNÄBBS PIRATGROTTA

Den trånga kanalen öppnar upp sig i en stor underjordisk sjö, med branta klippväggar på alla sidor. Stora stenblock har rullat ned i vattnet. Från taket sträcker sig enorma stalaktiter, som jättelika enhörningshorn. En mast med utkik och en vit flagga med en svart näbb på sticker upp över vattenytan.

- ◆ **Vraket:** På botten av sjön vilar de sorgliga spillrorna av Svartnäbbs stolta skuta, krossad av fallande stenar när den Stora vägen skakade Arkand. Det enda som fortfarande går att känna igen är stormasten. Blåskimrande skepnader rör sig fram och tillbaka längs skeppet. Det ser ut som att de fortfarande arbetar.
- ◆ **Piratspöken:** De fyra av Svartnäbbs pirater som tog undergången med störst besvikelse har klamrat sig kvar i verkligheten och arbetar flitigt, men förgäves, med att få det sjunkna skeppet sjödugligt igen. Om de störs i sitt arbete, eller kallas på av Svartnäbbs spöke, så angriper de i grupp. Då de inte är så starka räknas de tillsammans som ett spöke (sidan 98 i Regelboken).
- ◆ **Svartnäbbs spöke:** Så fort någon tagit sig en bit in i grottan ger sig Svartnäbbs spöke till känna. Han lösgör sig från sina matrosor och stiger upp genom vattnet för att sväva över ytan. Svartnäbbs spöke har bara ett mål i efterlivet – återupprättandet av Arkand som ett piratnäste med en duglig anka vid rodret – och försöker övertala rollpersonerna att hjälpa till. Han erkänner gärna att *Hynchos* Brednäbb var en viss besvikelse, för även om han visserligen samlade på sig stora rikedomar utmanade han aldrig Avador Nording om styret. Däremot har han stora förhoppningar för Plathyra.

Svartnäbbs spöke kommer att få ro när Arkand återigen styrs av en anka. Då berättar han också var man hittar den begravnade skatten samt försvinner in under den sten där man kan hitta Svartnäbbs skelett. Han har spelvärden som spöke enligt sidan 98 i Regelboken.

- ◆ **Ankskelett:** För den som letar i grottan går det att hitta otaliga ankskelett, såväl krossade under stenar som drunknade på den underjordiska sjöns botten.
- ◆ **Dvärgskelett:** På botten av havet ligger också skeletten efter de fem dvärgar som byggde Vita fjäderns handelshus (**BESTIOLOGI**). Svartnäbbs spöke var vänligt nog att skrämma ihjäl dem i samma ögonblick som de hittade fram till grottan. Deras verktyg och utrustning har rostat med dem, men man kan fortfarande se deras sigill: en knuten näve som slår mot ett städ.
- ◆ **Svartnäbbs skelett:** Under rasmassorna i grottans nordvästra del kan man hitta Svartnäbbs skelett som fortfarande krampaktigt håller taget om sin magiska kroksabel (**FÖRTROLLA VAPEN** effektgrad 2, **PERMANENS**). Och på kraniet med den berömda svarta näbben sitter fortfarande några enstaka fjädrar kvar.
- ◆ **VÄSTER:** Passage till den underjordiska kanalen (#19).
- ◆ **NORDVÄST:** Rasmassorna i grottans nordvästra del döljer ingången till Svartnäbbs skattkammare (#21). För att röja undan raset krävs lämpliga redskap och sammanlagt tre skifts arbete med lyckade slag mot **HANTVERK**. Högst tre personer kan jobba samtidigt.

21. SVARTNÄBBS SKATTKAMMARE

Det skimrar, glimrar, sprakar och gnistrar om de ofattbara skatter som möter era ögon. Vart ni än vänder blicken ser ni högar av gyllene mynt och travar av kistor som svämmar över med glittrande halsband, gyllene dryckesbägare, pärlor och ädelstenar. Inte ens de uråldriga drakarna kan ha haft sådana här skatter.

- ◆ **Svartnäbbs piratskatt:** Skatten innehåller obegränsade rikedomar. Rollpersonerna får dra ett skattkort varje runda de letar. Ett lyckat slag mot **FINNA DOLDA TING** låter rollpersonerna dra två skattkort och välja det de föredrar.
- ◆ **Det sista raset!** När rollpersonerna tagit sig in i Skattkammaren börjar oroväckande vibrationer i golvet som ökar i styrka för varje runda, vilket kan inses med **UPPTÄCKA FARA**. Slaget slås med nackdel första rundan och med fördel tredje rundan. Fjärde rundan börjar golvet rasa. Ett lyckat slag mot **UNDEVIKA** krävs för att ta sig ut (görs med fördel om man står inom 4 meter från utgången). Femte rundan försvinner golvet helt och rollpersoner som är kvar i rummet faller mot döden tillsammans med skatten som för alltid försvinner i djupet!
- ◆ **SYDÖST:** Ras till Svartnäbbs piratgrotta (#20).



VITA FJÄDERN IV



Vita fjädern IV är den fjärde inkarnationen av Hynchos Brednäbbs skepp som förde honom till otaliga främmande kuster och hamnar. När det inte är ute på resa ligger det för ankar utanför handelshusets lagerdörrar.

Ligger skeppet i hamn patrulleras det ständigt av T3 matrosor. Även Dominus Skaup brukar gå ombord ett par gånger om dagen för att kontrollera att allt står rätt till. Är skeppet på seglats är det betydligt livligare befolkat. Vilka som befinner sig på skeppet vid vilket tillfälle anges i rumsbeskrivningarna.

En väl bevarad hemlighet är att Vita fjädern IV också är Blodnäbbarnas fruktade piratskepp Skrovklyvaren! När man nått tillräckligt långt från Arkands hamn genomgår skeppet en fullständig förvandling. Man byter snabbt galjonsfigur

och hissar blodröda segel. Från stormastens topp vajar flaggan med de skräckinjagande bloddrypande kroksablarna.

I. SKROV

Om man ser fartyget som Vita fjädern IV: Ett tremastat segelfartyg med långt akterkastell vilar på vågorna. Fören pryds av en ståtlig galjonsfigur föreställande en sjöjungfru med en ankas överkropp och snäckskal som skyler bysten. Från masterna vajar svarta flaggor med en mycket bred gyllene anknäbb på två korslagda vita fjädrar.

Om man ser fartyget som Skrovklyvaren: Skeppets blodröda segel fladdrar i vinden. Flaggor med korslagda, bloddrypande, sågtandade kroksablar vajar från masterna. Över relingen syns arbalester peka fram både i för



och akter. Ett intensivt tjattrande bärs fram över vågorna och under bogsprötet hänger en galjonsfigur som föreställer en anka med en bredbladig kniv i näbben och en kroksabel i varje hand, fångad mitt i ett äntringssprång.

- ◆ **BABORD & STYRBORD:** Reling mot däck (#3), förkastellet (#10) och akterkastellet (#11).

2. MATROSKVARTER

En doft av blöt segelduk och fuktiga fjädrar slår emot er. En mast går från tak till golv och från den är hängmattor uppspända kors och tvärs.

- ◆ **Avträdet:** Ett trångt avträde som skjuter ut något över skrovet och tillåter den trängda att lossa lasten rakt ned i havet. Hjälteförmågan Ormmänniska tillåter en rollperson som inte är så känslig för att bli lite smutsig att pressa sig in eller ut.
- ◆ **Hängmattorna:** Så länge hängmattorna hänger uppspända görs alla slag i närstrid med nackdel, avståndsattacker görs med dubbel nackdel. Ankorna påverkas inte av detta.
- ◆ **Galjonsfiguren:** I ett dolt utrymme (som upptäcks med *FINNA DOLDA TING*) bredvid avträdet hittar man den galjonsfigur som för närvarande inte används (ank-sjöjungfrun eller piratankan beroende på vilka flagg man seglar under). Det finns en lucka i förstäven som kan öppnas för att byta galjonsfigur med ett enkelt handgrepp.
- ◆ **AKTERUT:** Dörr till däck (#3).

3. DÄCK

Det väderbitna däck domineras av en lucka ned i skeppets innanmäte och den ståtliga stormasten. Dubbla trappor akterut flankerar en dörr vars övre halva pryds av ett sirligt emblem i starka färger.

- ◆ **Utkik:** Längst upp i stormasten sitter utkiken som vid resa ständigt bemannas av en matros, dag som natt. Det krävs två lyckade slag för **HOPPA & KLÄTTRA** för att nå utkiken.
- ◆ **Arbalest:** Det finns en arbalest monterad på vardera sidan av däck. En arbalest motsvarar ett tungt armborst men kan inte bäras. Den har skada 2T10 (stickande) och räckvidd 100 meter.
- ◆ **FÖRUT:** Trappa upp till förkastellet (#10).
- ◆ **FÖRUT:** Dörr till matroskvarteret (#2).
- ◆ **AKTERUT:** Trappa upp till akterkastellet (#11).
- ◆ **AKTERUT:** Dörr in mot hallen (#4). Ett emblem på dörren går att ta loss (kräver ett lyckat slag mot *FINNA DOLDA TING* samt *FINGERFÄRDIGHET*). Vilket sigill som pryder dörren beror på vilken flagg man

ÄVENTYRSFRÖN

- ◆ **Väktare i lasten:** Vågmästare Brigador är djupt frustrerad över att flera fartyg med värdefull last överfallits av Blodnäbbarna. Osäker på om han kan lita på sina närmaste så kontaktar han rollpersonerna för att be dem att i hemlighet följa med i lasten på handels skeppet Gungande galten som tillhör handelshuset Tre månar. Mycket riktigt dröjer det inte länge innan Blodnäbbarna dyker upp och bordar fartyget.
- ◆ **Sabotage:** Delf Ragel är djupt kränkt efter att Plathyra Brednäbb valt en annan skräddare för sina senaste kläder och bestämmer sig för att det enda rimliga är hämnd. Han kontaktar därför rollpersonerna och ber dem sabotera *Vita fjädern IV* så att skeppet oundvikligen sjunker vid nästa seglats!
- ◆ **Eftertraktade sjökort:** Rollpersonerna kontaktas av en konkurrerande krämare (har slumpmötet *Skenande hästspann* på sid 84 inträffat kan det vara Kardolius Trott) som vill komma över Plathyra Brednäbbs sjökort som han misstänker förvaras på *Vita fjädern IV*. Han lovar rollpersonerna en riklig belöning, samt del av framtida vinster från nya handelsplatser som han hittar.

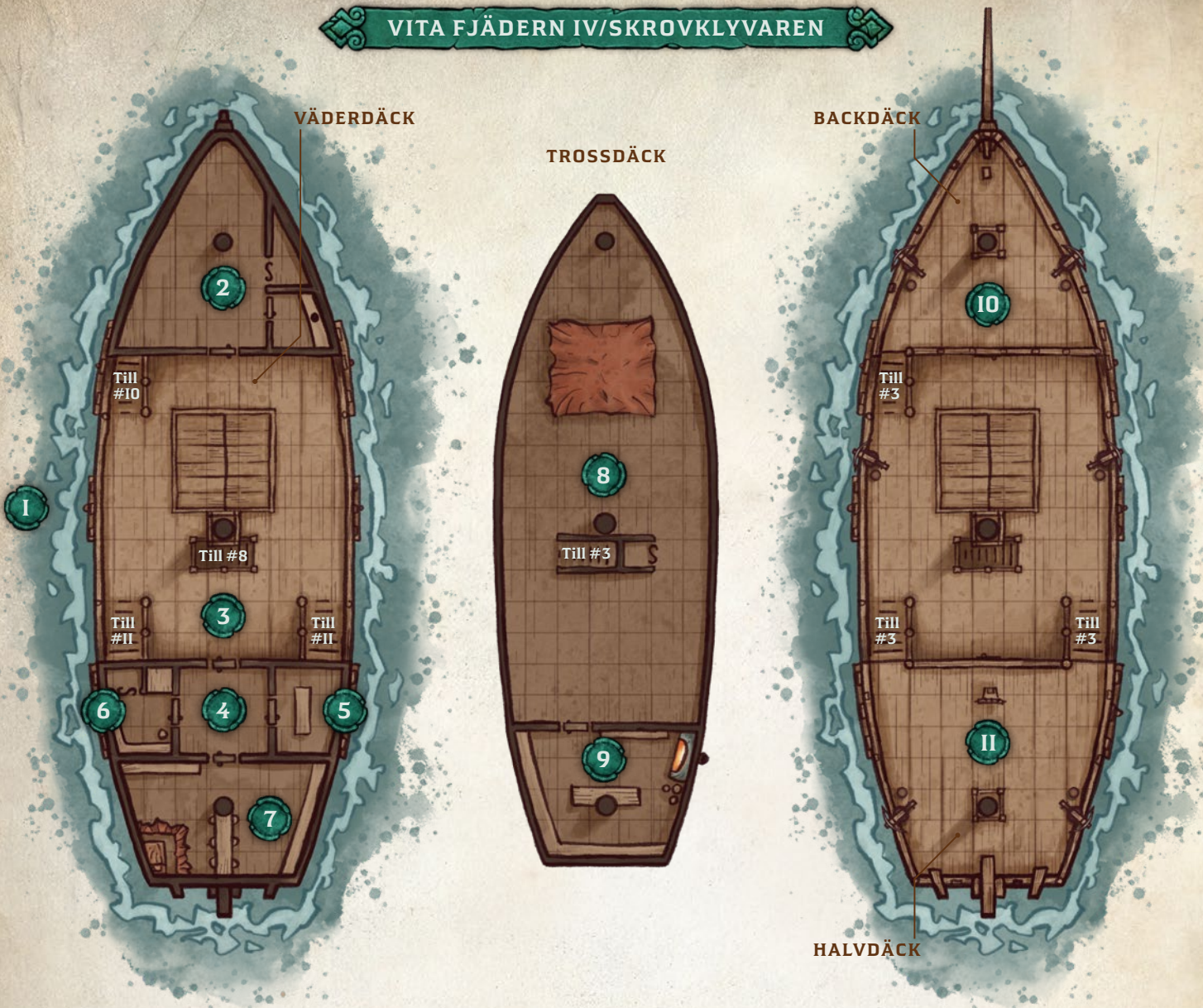
seglar under. Är det Blodnäbbarnas flagg är emblemet korslagda bloddrypande kroksablar och är det Vita fjäderns flagg är det en bred gyllene anknäbb på korslagda vita fjädrar – Brednäbbarnas heraldiska vapen.

- ◆ **NEDÅT:** Trappa till lastrummet (#8).
- ◆ **NEDÅT:** Lastlucka ned till lastrummet (#8). Om luckan är öppen går det att attackera motståndare som befinner sig i lastutrymmet med långa närstridsvapen.

4. HALL

En trång hall med dörrar i lackat trä i alla väderstreck. Tre av dörrarna har små skyltar i metall.

- ◆ **AKTERUT:** Låst dörr till Plathyras hytt (#7). Skylten på dörren visar Vita fjäderns vapen.
- ◆ **BABORD:** Dörr till arsenalen (#6). Skylten visar en arbalest över korslagda huggare.
- ◆ **FÖRUT:** Dörr till däck (#3), utan skylt.
- ◆ **STYRBORD:** Låst dörr till Dominus hytt (#5). Skylten visar en rorkult.



5. DOMINUS HYTT

Rummet domineras av ett stort bord belamrat med navigationsinstrument och gulnade sjökort.

- ◆ **Navigationsutrustning:** Ger fördel vid slag mot SJÖKUNNIGHET för att navigera på havet.
- ◆ **Sjökorten:** Sjökorten visar för rollpersonerna okända farvatten som Österlandet, Mont Drak, Havsfaste och Immer-Drak, men det finns ingen information om hur man tar sig dit. Det är ett annat äventyr.
- ◆ **BABORD:** Dörr till hallen (#4).

6. ARSENAL

Ett trångt rum med ställningar för vapen längs väggarna. Det doftar av metall, med en bekant men svåridentifierad underton.

- ◆ **Arbalest:** Om skeppet inte är förberett för strid finns här sex arbalester (sid 51) och en stor mängd skäp i tunnor.
- ◆ **Bloddoften:** Ett lyckat slag mot VILDMARKSVANA låter rollpersonerna identifiera undertonen som doften av gammalt, torkat blod.
- ◆ **Dolt förråd:** I arsenalens borte vägg finns ett dolt skåp (kan hittas med FINNA DOLDA TING eller om man letar på exakt rätt ställe) där man förvarar Blodnäbbarnas vapen. Här finns en stor mängd kroksablar och dolkar, vars klingor färgats svarta av blod tack vare flitigt bruk.
- ◆ **STYRBORD:** Dörr mot hallen (#4).

7. PLATHYRAS HYTT

I rummets mitt står en imponerande matsalsmöbel. Ett vitrinskåp fyllt med blänkande fat och bägare står direkt



innanför dörren. På ena väggen hänger en tavla föreställande ett skepp med en besättning av ankor i kamp med en svart jättebläckfisk. Bakom ett rött sammetsdraperi skymtar en obäddad säng.

- ◆ **Tavlan:** Ett lyckat slag mot MYTER & LEGENDER visar att tavlan föreställer Hynchos Brednäbbs legendariska kamp mot jättebläckfisken.
- ◆ **Trofékabinettet:** Dolt bakom tavlan har Plathyra ett trofésåp där hon sparar minnen från alla båtar hon kapat. Skåpet kan hittas med FINNA DOLDA TING. Här finns bland annat en blodig flagga från handelshuset Tre månar, ett halssmycke med initialerna S&S från den förlorade sonen i skeppsbyggarfamiljen Soldrian & söner och en tudelad amulett, där varje halva utgör ett porträtt i profil, som tillhört Marima och Edjona (sid 22).
- ◆ **Kistan:** Under sängen har Plathyra en liten kista med sina käraste ägodelar. Kistans lock har Brednäbbarnas familjevapen inristat i relief. Den som försöker öppna kistan utan att trycka ned familjevapnet (kan upptäckas med ett lyckat slag mot FINNA DOLDA TING med nackdel eller om spelaren uttryckligen trycker på vapnet) sticks av en liten nål med dödligt gift (giftstyrka 15).
- ◆ **FÖRUT:** Dörr till hallen (#4).

8. LASTRUM

Lastrummet sträcker sig nästan hela skeppets längd och punkteras av de kraftiga masterna som går från tak till golv. Det luktar starkt av tjära och det knarrar i skrovet. Akterut finns en mindre dörr och i rummets mitt gapar lastluckan upp mot däck och den friska luften.

- ◆ **Last:** Första gången rollpersonerna besöker skeppet har Blodnäbbarna ännu inte hunnit lasta av sitt senaste kap, en last med järntackor från dvärggruvorna i Kummerbergen. Har de träffat kapten Domidia Drivved på Döden i djupet (sid 38) kan de känna igen sigillan på tackorna – en hand som håller en höjd hacka.
- ◆ **Slupar:** Under en presenning ligger tre låga slupar och tillhörande åror som Blodnäbbarna använder när de ljudlöst ska ta sig fram till andra skepp.
- ◆ **Segel:** I ett dolt förråd på baksidan av trappan (hittas med FINNA DOLDA TING) förvaras de segel som för närvarande inte används. Blodnäbbarnas segel är djupt blodröda och Vita fjäderns segel bär det ikoniska vapnet med den gyllene näbben och de vita fjädrarna.
- ◆ **AKTERUT:** Dörr till kabyssen (#9).
- ◆ **UPPÅT:** Trappa till däck (#3).
- ◆ **UPPÅT:** Lastlucka till däck (#3). Om luckan är öppen går det att attackera motståndare som befinner sig på däck med långa närstridsvapen.

9. KABYSS

Tallrikar, gjutjärnsgrutor, kärl, låror, säckar och annat står staplade på varandra på bänkar som omgärdar en murad eldstad. Över elden hänger det ett grovt grillspett med en lätt vidbränd fisk på.

- ◆ **Matförråd:** Det går att plocka ihop en ranson om man spenderar en runda på att leta i förrådet. Letar man i en kvart hittar man T4 ransoner.
- ◆ **Kock:** Om rollpersonerna tagit sig ombord utan att väcka uppmärksamhet befinner sig en matros här och förbereder dagens förplägnad.
- ◆ **FÖRUT:** Dörr till lastrummet (#8).

10. FÖRKASTELL

Förmasten flankeras på bägge sidor av stativ för arbalester [monterade om skeppet är förberett för strid] och bogsprötet sticker stolt framåt och uppåt. Längst fram i fören finns ett stort ankarspel.

- ◆ **Arbalest:** När skeppet är bestyckat för strid är två arbalester monterade på stativ innanför relingen. Det står en fastsurrad tunna med skäktor bredvid varje vapen.
- ◆ **Ankarspelet:** Det krävs ett lyckat slag mot STY för att lätta ankar. Flera personer kan hjälpas åt. Skeppets ankare i akterkastellet (#11) måste också vara lättat för att skeppet ska kunna segla vidare.
- ◆ **AKTERUT:** Trappa ned till däck (#3).

II. AKTERKASTELL

En enorm rorkult dominerar akterkastellet. Relingen är prydd av små snidade och målade figurer i trä och ut från aktern sträcker sig mesanmasten.

- ◆ **Figurerna:** Vilka figurer som pryder relingen beror på vilken flagg man seglar under. Under Vita fjäderns flagg är det korslagda, vitmålade fjädrar. Under Blodnäbbarnas flagg är det korslagda kroksablar.
- ◆ **Mesanmasten:** Kan huggas ned (25 KP, skyddsvärde 6, halverat för yxor).
- ◆ **Rorkulten:** En rollperson med STY på minst 15 kan slita av rorkulten med ett slag mot STY med nackdel. Utan rorkulten går det inte att styra skeppet.
- ◆ **Ankare:** Det krävs ett lyckat slag mot STY för att lätta ankar. Flera personer kan hjälpas åt. Skeppets ankare i förkastellet (#10) måste också vara lättat för att skeppet ska kunna segla vidare.
- ◆ **Arbalester:** Stativ för arbalester finns i akterkastellets bägge bakre hörn. Arbalesterna är monterade om skeppet förberetts för strid.
- ◆ **FÖRUT:** Trappa ned till däck (#3).





VÅGORNAS GILLE



Sedan den legendariska piratankan Svartnäbbs dagar har uppgiften att vakta Arkands sjövägar varit något som stadens invånare tagit på yttersta allvar. När Avador Nording grundade det moderna Arkand lät han grunda Vågornas gille, det sällskap som nu fått ära det ansvaret.

SITUATIONEN

Det har gått många år sedan Avador Nording lät grunda Vågornas gille, men passionen för att hålla Arkand säkert från havets fador och se till att stadens skattkammare är välfylld av tullar har brunnit vidare hos generationer av Vågmästare. Nu leds gillet av den gamle sjökaptanen Brigador som tar sitt uppdrag på stort allvar.

Vågornas gille består av två distinkta delar: själva gillet och dess lokaler samt den omåttligt populära fiskmarknaden.

Vid gillet möts stadens sjöfarare för att utbyta erfarenheter, skrävla om sina bedrifter eller klaga på orättvisor. Just nu diskuteras två ämnen mer än något annat: de

hänsynslösa piraterna Blodnäbbarnas härjningar och de Dränkta gudarnas förbunds hutlösa prishöjningar för att få Vågornas välsignelse.

Vid fiskmarknaden är det som vanligt hård konkurrens mellan fiskarna och Anatalia och hennes vågmöer är beredda att göra nästan vad som helst för att försvara sina vatten.

Hamnen patrulleras regelbundet av gillet hamngardister som granskar lasten hos nyanlända fartyg och ser till att varje skeppare pliktroget besöker hamnkotoret (#3) och betalar sin tull.

I. EXTERIÖR

Det vitputsade huset blickar ut över stadens längsta pir. Större delen av fasaden är täckt av flagnade målningar av sjöormar, bläckfiskar, krabbor, märkliga fiskar och andra havsodjur. En saltblekt skylt föreställande ett skepp på toppen av en skummande våg är uppsatt över den sista porten på husets långsida. Längs kajkanten hänger ändlösa rader med fisknät på tork.

- ◆ **Hamngardets slupar:** Förtöjda vid kajen ligger alltid ett par av Hamngardets slupar, som de använder när de patrullerar hamnens vatten.
- ◆ **Hamngardister:** Dag som natt finns det alltid T3 hamngardister här, på väg in eller ut ur Vågornas gille, upp eller ned i sluparna eller bara blickandes ut över hamnen, båtarna och pirarna.
- ◆ **Vågvagnar:** Uppställda utanför gillet står vanligtvis en eller två vagnar med rejäla vågar. Dessa används av hamngardisterna när de ska väga skeppens last för att avgöra tullen.
- ◆ **VÄSTER:** Stora, slitna, rödmålade dubbeldörrar till fiskmarknaden (#2).
- ◆ **VÄSTER:** Bastant port till hamnkotoret (#3).

2. FISKMARKNAD

Doften av blod, salt, tång och rå fisk sköljer över er som en tidvattenvåg när ni kliver in bland de färgglada stånden. Ljudet av ben som knäcks av tunga knivar och döda kroppar som daskas mot tjocka träblock blandas med

VÅGORNAS GILLE

Vågornas gille är ett av Arkands sex gillen. Det bär ansvaret för att stadens hamn är säker, att besökare betalar sina tullar och hamnavgifter, och att inga oönskade element kryper upp över kajens kanter. Medlemmarna i gillet måste också tjänstgöra som hamngardister ett par dagar i månaden, vilket gör att man kan stöta på verkliga legendarer som patrullerar Arkands vattenvägar. Framstående medlemmar inkluderar:

- ◆ Vågmästaren **Brigador**
- ◆ Kapten **Dorian**
- ◆ Fiskardrottningen **Anatalia**
- ◆ Dykmästaren **Dirthild**
- ◆ Lotsen **Valion**
- ◆ Styrman **Dominus Skaup**



ÄVENTYRSFRÖN

- ◆ **Brednäbbs gåvor ska hem!** Plathyra Brednäbb (sid 47) har beslutat sig för att Hynchos Brednäbbs gåvor som finns i Vågornas sal (#4) borde ha sin hemvist i Vita fjäderns handelshus istället för på Vågornas gille. Därför kontakter hon rollpersonerna som får i uppdrag att se till att de kommer därifrån.
- ◆ **Sjöormsjakt:** En sjöorm har terroriserat fiskevattnen utanför Arkand och sänkt flera båtar. Ett dussin fiskare har fått sätta livet till. Nu har Vågornas gille beslutat sig för att samla ett uppbåd för att ge sig ut på vågorna och göra upp med sjöormen en gång för alla. Rollpersonerna erbjuds att ansluta sig. Efter avslutad och förhoppningsvis lyckosam jakt firas det rejält i Vågornas sal. Blir rollpersonerna dagens hjältar?
- ◆ **Sjöfarare i nöd!** Vågornas gille är den plats man söker sig till för att rapportera olycksfall och illdåd till sjöss. Detta är något man garanterat vet om man hört ryktet *Vågornas gille* (sid 24). Slumpmötet *Marima och Edjona* (sid 22) eller ett möte med Domidia Drivved (sid 38) är utmärkta anledningar för rollpersonerna att se till att Brigador får höra deras historier.

fiskhandlarnas utrop. "Färsk fisk!" ekar det från alla håll i den stora salen, där det är så högt i tak att en jätte inte skulle behöva böja nacken. "Här var det färsk fisk!"

- ◆ **Marknaden:** Marknaden öppnar i gryningen när dykarna och fiskarna kommer tillbaka med sin fångst och är öppen tills dagens fångst är såld. Vårdshusvärdar, kockar och matglada invånare flockas tidigt för konkurrensen om de bästa varorna är hård och det är inte ovanligt att det blir handgemäng mellan såväl kunder som handlare.
- ◆ **Anatalias stånd (A):** I marknads största stånd bjuder fiskardrottningen Anatalia ut sina varor. Hon håller höga priser, men också högsta kvalitet.
- ◆ **Dirthilds dykarstånd (B):** Stadens främsta utbud av musslor och andra mollusker, som måste skördas för hand nära havets botten.
- ◆ **Tarfets trålar (C):** Här bjuds skaldjur av alla storlekar ut till försäljning. Specialiteten är demonkrabbor, som klappar med sina klor i stålburar.
- ◆ **ÖSTER, SÖDER, VÄSTER:** Slitna dubbeldörrar till exteriören (#1).
- ◆ **NORR:** Trappa upp till dörrar till hamnkontoret (#3) och Vågornas gillessal (#4).

ANATALIA

Anatalia är den okrönte drottningen bland stadens fiskare, en position hon inte nått utan konflikt. Hennes skepp *Vågklyvaren* bemannas av Vågmöerna, väderbitna kvinnor. De som ogillar henne kallar henne Fiskhäxan, men inte så att hon eller någon av Vågmöerna hör det. När Anatalia befinner sig på land ses hon ofta som gäst på Döden i djupet eller vid Brustna vingars citadell där hennes fångst serveras vid Elrita Blodögas bord. Hennes stånd på fiskmarknaden är dubbelt så brett som det närmaste och har färgglada markiser prydda med hennes vapen: en treudd med en spetsad sjöjungfru.

Förf: 12 **SB SMI:** +T4 **KP:** 19 **VP:** 14

Rustning: —

Färdigheter: Jakt & Fiske 17, Köpslå 14, Hoppa & Klättra 14, Simma 16, Sjökunnighet 16, Undvika 14, Upptäcka fara 14

Förmågor: Blixtsnabb, Hal som en ål, Pilparad, Tålig × 3

Vapen: Treudd (FV 15, skada 2T6), dolk (FV 14, skada T8)

VÅGORNAS GILLE

BOTTENVÅNING



DIRTHILD

Dirthild är en Kummerbergsdvärg med bröstborg som en kogg, en näsa bred som en landgång och ett leende lika ovanligt som en svart enhörning. Han leder en grupp dvärgiska dykare. Till vardags använder de sin talang för att fiska de eftertraktade musslor som finns djupt under ytan, både för deras utsökta smak, men också för att de stundtals döljer dyrbara pärlor. Men mot en rimlig betalning kan de tänka sig att göra annat. Hans senaste insikt är att det borde finnas rejäla rikedomar vid Ändlösa havets tempel, nu när vågdyrkarna blivit så giriga. Han är också mycket trött på Anatalia och har funderat på att sänka hennes båt.

Förflyttning: 10 **SB STY:** +T4 **KP:** 14

Rustning: —

Färdigheter: Bestiologi 10, Hantverk 14, Jakt & fiske 14, Köpslå 12, Simma 18

Förmågor: Dirthilds lungkapacitet gör att han inte behöver slå mot FYS de första tre rundorna han befinner sig under vatten. Efter det har han fördel på slag för FYS under vatten.

Vapen: Lätt stridshammare (FV 14, skada 2T6)

3. HAMNKONTOR

Ett stort fisknät, en rorkult, tre ljuster och ett halvt dussin lanternor pryder den norra väggen. Framför väggfasta bokhyllor byggda av vrakdelar står ett skrivbord vars skiva är fäst i kölen på en upp och nedvänd eka. En trappa av grånad drivved leder en halv våning upp till en låg dörr.

- ◆ **Matriklar:** Här förvaras allt som krävs för att hålla ordning på hamnen och gillet administration, inklusive de tullar och hamnavgifter som betalas.
- ◆ **Adriatika:** När hamnkontoret är öppet så är Adriatika här. Hon är korrekt, men torr, och kan om hon blir tillfrågad berätta om sin tacksamhet mot Brigador för att han räddade henne (något Brigador själv inte kan sluta att skryta om). Ett lyckat slag mot BLUFFA låter rollpersonerna genomskåda henne och ana att allt nog inte är som det ska. Se SLP-rutan om Adriatika ovan.
- ◆ **Tumult:** Skulle det uppstå tumult i hamnkontoret så ansluter lika många hamngardister som rollpersonerna inom två rundor. Kanske också Brigador eller Anatalia och hennes vågmöer, som har ett mycket gott öga till Adriatika.
- ◆ **Kassakistan:** Under skrivbordet döljer sig kassakistan där Adriatika deponerar dagens tullar och hamnavgifter. När hamninloppet har stängts för dagen transporterar fyra hamngardister kistan till Brustna vingars citadell

ADRIATIKA

Adriatika var under många år Brigadors styrman, men när hon förlorade sin högra arm och sitt vänstra ben till den sjöorm som numera pryder Brigadors huvud tvingades hon att kliva i land. Brigador är stolt över att han räddat hennes liv, medan hon i hemlighet skyller sitt missöde på hans våghalsighet. När Brigador valdes till mästare för Vågornas gille blev hon hans bokhållare, en position som hon bevakar som en grip.

Adriatika säljer information om vilka skepp som har dyrbarast last till en okänd välgörare (Plathyra Brednäbb). När det finns värdefull information att dela halar hon hamnkontolets fana tidigare än vanligt och beger sig på en promenad in i Dyngen där hon skjuter in lappen under en dörr till ett ödehus på väg till en helkväll på Enfaldiga enhörningen. Senare dyker en förklädd matros från Vita fjäders upp och vittjar gömslet.

Förfl: 6 **SB STY:** +T4 **KP:** 10 **VP:** 12

Rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Bluffa 15, Främmande språk 12, Köpslå 15, Sjökunnsighet 16

Förmågor: Falköga, Intuition, Kvartersmästare, Sjöben, Orädd

Vapen: Handyxa (FV 13, skada 2T6)

(sid 133) för att tömmas. Har det varit en särskilt bra dag följer Adriatika eller till och med ibland Brigador med.

- ◆ **ÖSTER:** Port mot exteriören (#1).
- ◆ **VÄSTER:** Trappa upp till låst dörr mot fiskmarknaden (#2).

4. VÅGORNAS SAL

Salens väggar är dekorerade med målningar av dramatiska motiv från de stora världshaven. Vågor höga som slottsmurar sköljer över skepp där stolta sjömän kämpar i riggarna, jättebläckfiskar omfamnar fartygen med sina giriga tentakler och sjöjungfrur tycks locka med rop och skratt. Mitt i allt ser ni en vapensköld med ett ankare och tre treuddar. I ett stort, gallerföret skåp som pryds av en bred anknäbb över korslagda fjädrar kan ni se en rad märkliga föremål. Genom höga fönster kan ni se ut över fiskmarknaden.

- ◆ **Samkväm och möten:** Vågornas sal är en naturlig mötesplats för gillet medlemmar. Här träffas man innan man ger sig ut för dagen och när man avslutat sitt värv som patrullerande hamngardist. Salen håller öppet en timme efter att hamninloppet stängts och då

finns alltid T6+2 av gilletts medlemmar här. Du som SL kan avgöra om du vill att rollpersonerna ska stöta ihop med någon särskild medlem.

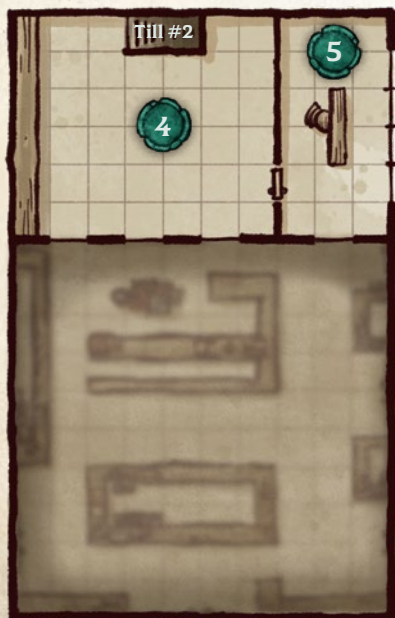
- ♦ **Målningarna:** MYTER & LEGENDER låter rollpersonerna känna igen Hynchos Brednäbb, såväl som piraten Svartnäbb, Anatalia, Elrita Blodöga och givetvis Brigador själv (om de har träffat honom). Det hör till traditionen att framstående medlemmar av gillet målas in i tavlan.
- ♦ **Hynchos gåvor:** Det stora gallerförsedda skåpet innehåller en rad gåvor från Hynchos Brednäbb till Vågornas gille. Efter en lyckosam resa hade han för vana att skänka föremål från fjärran stränder till sina sjöfararvänner som tack för deras stöd. Plathyra Brednäbb vill ingenting hellre än att återfå dessa föremål. Särskilt en förgylld, vågformad dolk, med handtaget format som ett ormhuvud.
- ♦ **Hamngardets tabarder:** På kroker på väggen mot Vågmästarens kammare (#5) hänger tabarder med vågornas gilles karaktäristiska vapen: ett ankare ovanför tre treuddar. Gillets medlemmar bär alltid tabard när de gör tjänst som hamngardister.
- ♦ **NEDÅT:** Trappa till fiskmarknaden (#2).
- ♦ **ÖSTER:** Dörr till Vågmästarens kammare (#5). Låst om inte Brigador är där.

5. VÅGMÄSTARENS KAMMARE

Det första som slår er är utsikten över hamnen och hamninloppet från de stora fönstren på den östra väggen.

VÅGORNAS GILLE

ÖVERVÅNING



Det är fri sikt ända bort till Dyngen och utanför stadsmurarna ser ni en enorm stenformation resa sig ur havet. Bakom ett bord som ser ut att vara byggt av skeppsdelar står en stol klädd i fjäll.

- ♦ **Stolen:** BESTIOLOGI avslöjar att fjällklädseln kommer från en sjöorm.
- ♦ **Brigador:** Den tid Brigador spenderar på sin kammare ägnar han mestadels åt att fundera över hur han ska komma åt Blodnäbbarnas piratdrottning, men också till att bedöma om eventuella sökande är värdiga att bli medlemmar i gillet. Nu för tiden gör han sin bedömning nästan uteslutande på hur engagerade de verkar vara i att få slut på sjöröveriet. Ett lyckat slag mot BLUFFA eller ÖVERTALA övertygar honom och han bjuder glatt in de sökande i gemenskapen. Känner han att de går att lita på är det fullt möjligt att han börjar diskutera sina planer med dem ...
- ♦ **VÄSTER:** Dörr mot Vågornas gilessal (#4). Låst om inte Brigador är här.

BRIGADOR

Brigador är en bullrig och kärleksfull men brutalt ärlig sjöfarare. Han säger vad han tycker, även om hans åsikt inte är efterfrågad. Blir någon förnärad så skrattar han så att magen guppar och dunkar dem i ryggen så att de tappar andan. Han bär en hjälm gjord av ett sjöormshuvud och en sågtandad sabel. Sedan ett dussin år är han gillesmästare för Vågornas gille och ansvarig för att Arkands tullar betalas och att havets vågor är säkra, något som han brinner oerhört för. Hans goda humör till trots vill han inte se några smugglare eller rövare lura staden på så mycket som ett sketet kopparmynt. Hans största dröm är att fånga Blodnäbbarnas piratdrottning och se till att hon får sitt rättmätiga straff.

Förfl: 12 **SB STY:** +T6 **KP:** 29 **VP:** 15

Rustning: Sjöormspansar (4)

Färdigheter: Bestiologi 10, Främmande språk 12, Jakt & fiske 14, Myter & legender 13, Sjökunnsighet 15, Slagsmål 16

Förmågor: Drakdräpare, Monsterjägare, Pilparad, Sjöben, Stridsvana, Tålig × 6

Vapen: Slagsvärd (FV 16, skada 2T8)

DYNGEN



Inklämt mellan Hamnens kanaler i väster, lodräta klippor mot det skummande havet i öster och den inre stadsmuren i norr ligger Dyngen, Arkands absolut sämsta kvarter. Här har husen skeva väggar, lutande portar, spruckna fönster och läckande tak. Invånarna har tandfattiga leenden, spruckna skratt och lika klåfingriga som skitiga händer. Hit söker de flesta sig aldrig utan ett mycket gott skäl och helst inte ens då, medan vissa inte kan hålla sig borta. För under smutsen finns en lockelse och ett löfte om frihet, om möjligheten

att otvunget få vara sig själv. Och några av stadens mest oemotståndliga platser.

På tavernan *Enfaldiga enhörningen* förför halvlingen Eliza Kvickfot förbluffade åskådare med sina scenkonster. I dunklet på spelhålan *Spruckna pärlan* gnuggar orchklanen Odråk händerna när förmögenheter byter ägare och deras egna kistor fylls. Hos tatueringen Kontar på *Själabläcket* möts öppensinniga för att diskutera friheten i demonernas världsåskådning. Och till *Vederkvickelsernas palats* söker man sig om man vill omforma sin kropp eller sitt sinne!



ÖVRIGA VIKTIGA PLATSER OCH PERSONER

- ◆ **Dundios träckimporium:** Den förslagne Dundios är Arkands okrönte träckbaron. Hans träckvagnar körs upp och ned för gatorna i de bättre stadsdelarna för att ta hand om folks skräp och skit. Denna lastas sedan på någon av de många mindre båtarna i hans flotta för att dumpas ute till havs. Ibland råkar det följa med något eller någon som behöver försvinna ...
- ◆ **Grinande galtens handelshus:** En gång respektabelt, men sedan länge nedgången, utgör Grinande galtens handelshus ett etablerat nav i Arkands undre världs handel med varor som vill hitta nya ägare utan att deras gamla ägare blir medvetna om det. Köpmannen Arsenius

(som är kusligt lik vildsvinet på handelshusets vapensköld) och hans värderingsspecialist alven Hylia kan skilja agnarna från vetet. De tar emot beställningar från när och fjärran och är ständigt på jakt efter nya personer som vågar ta risker.

- ◆ **Trasornas tempel:** Djupt in i Dyngens gränder ligger Trasornas tempel, där den skrupelfria demonkultisten Qarella inhyser de olyckliga som utgör hennes tiggarmé. Hon stryker runt längs stadens gator i jakt på olycksfåglar som hon kan fjättra med hjälp av det inflytande som skänkts henne av demonen Me'endikkus. Qarella är ännu inte upptagen i Skuggornas gille, men drömmer om att konkurrera ut Norpsorkarna.

SLUMPHÄNDELSE I DYNGEN

T20 HÄNDELSE

1–4 **Ingenting händer:** Det skrattas från gränderna, ljudet av glas som krossas studsar mellan husväggarna, en dörr slår igen med en knall och någon skriker – men inte på hjälp! Det är som vanligt i Dyngen!

5–6 **Dimma:** Som från ingenstans dyker den upp, dimman från havet. Slå T6 för att avgöra dimmans täthet. **1–3:** dimslöjor, **4–5:** tjock dimma, **6:** ogenomtränglig dimma. Se sidan 10 för dimmans effekter. Dimman varar i ett skift. Om du vill kan du välja att omedelbart slå ytterligare ett slag på tabellen för att låta rollpersonerna möta något spännande. Ett oväntat slumpmöte i dimman kan vara mycket rafflande.

7–9 **Ragglande fyllbult:** En rejält överförfriskad person på väg från en blöt runda på ett urval av Dyngens sämre etablissemang tar några stapplande steg fram mot rollpersonerna och faller sedan ihop som ett korthus. Slå T6 för att avgöra vem:

1 **Dodin**, en av dvärgarna från Dorilds stenhuggarkompani (se *Sanna eldens tempel* på sid 116)

2 **Delf Ragel**, den berömde skräddarmästaren

3 **En dvärgisk A'thana-kultist** med fickorna fulla av spindlar (se *A'thanas håla* på sid 156)

4 **Norpsorken Barnusius** (se *Enfaldiga enhörningen* på sid 63)

5 **Fångvaktaren Othilia** (se *Brustna vingars citadell* på sid 133)

6 **Orchkrigare från klan Odråk** (se *Spruckna pärlan* på sid 70)

10 **Trollet Pontibus:** När rollpersonerna passerar en bro hör de ett kraxigt nynnande. "*E-h-n dra-a-a-k riddare! A-aakta dig demonu-sch-lii-ng!*" Detta följs av ett ljud av sten mot sten och ett förnöjt, djupt, mullrande skratt. Tittar rollpersonerna ner under bron ser de trollet Pontibus (se *Pontibus boning* på sid 153) som sitter och leker med en drakriddarstaty och en demonstaty från den gamla tiden. Avbryter de honom blir han först irriterad, men om de är intresserade av att delta i leken kan han dela med sig av sånt som han vet ...

T20 HÄNDELSE

11 **Ficktjuvar:** Några sjungande medlemmar ur Norpsorkarna (lika många som rollpersonerna) låtsas vara berusade för att blanda sig med rollpersonerna. De kramas, dunkar rygg och skrattar samtidigt som de försöker befria rollpersonerna från värdesaker. Rollpersonerna kan upptäcka vad som pågår genom att **UPPTÄCKA FARA** med nackdel. Om den här händelsen inträffar flera gånger har rollpersonerna möjlighet att känna igen odågorna och har inte längre nackdel på **UPPTÄCKA FARA**.

12 **Kanalkalabalik!** Gälla skrik följda av rejäla plumsar når rollpersonernas öron genom Dyngens gränder! Det är en grupp A'thana-kultister (lika många som rollpersonerna) som springer längs kajerna och knuffar ner så väl personer som föremål i kanalerna. Rollpersonerna kan välja mellan att rädda de T3 personer som håller på att drunkna i kanalen eller att följa efter kultisterna som efter T3 rundor försvinner in i en gränd och ned i en dold ingång till Underjorden (**FINNA DOLDA TING**) glatt skrattande efter fullgjort värv och styr kosan mot A'thanas håla (sid 156) för att fira.

13 **Latrintömning!** Ett välfyllt latrinkärl töms ut genom fönstret på huset där rollpersonerna råkar passera. Slå **UNDVIKA** för att inte träffas av latrinen. Rollpersoner som träffas av latrinen stinker, har dubbel nackdel på **KAR-baserade färdigheter** och **SMYGA** tills de tvagat sig ordentligt.

14 **Festglada ynglingar:** "*Häng med kamrat!*" En av rollpersonerna får en dunk i ryggen. "*Mooot Enhöörningen.*" Det är en grupp muntra ynglingar av blandade släkten som är på väg mot Enfaldiga enhörningen. Om rollpersonerna inte reagerar vänder de sig om och gör ett sista försök. "*Det är er förlust! Elizans dans är oförglömlig – ljuvare än tusen älvor! Och Mesk! Han blåser eld nästan som en riktig drake!*"

15 **Flytande lik:** En byracka står och morrar på kanalkanten. Om rollpersonerna stannar upp för att undersöka vad som fångat jyckens uppmärksamhet får de syn på ett uppsvällt lik som har fastnat mot en av träpålarna som håller uppe kajen. På liket sitter två enorma råttor och ▶

SLUMPHÄNDELSER I DYNGEN

T20 HÄNDELSE

kalasar. Liket var en gång handelsmannen Ordifal, som råkade höra Plathyra Brednäbb samtala med de tre lönnmördarna från Ank-Tar om planerna på att mörda Elrita Blodöga.

- 16 **Stadsrövarna:** Rollpersonernas väg blockeras plötsligt i alla riktningar av ett gäng (antalet rollpersoner +2) slitna, skitiga, illaluktande och oppfostrade gaturövare. "*Penningpungen eller annars ...*" väser den tandlöse ledaren Gathar och drar en rostig kniv över sin hals. Det är en grupp illdådare som nyligen anlant till Arkand och agerar utan godkännande från Skuggornas gille. Har rollpersonerna nyligen studerat anslagen vid Missdådarnas marknad känner de igen dem. Men både Wylda Vildklo, Eliza Kvickfot och Kadrak Odråk betalar betydligt bättre än Bodrian Tornklyvare.

- 17 **Debatterande kultister:** En grupp demon-trogna kultister (lika många som rollpersonerna) strosar genom gränderna och diskuterar ovanligt högljutt vilka demoniska symboler som bäst representerar individens frihet. När de får syn på rollpersonerna försöker de engagera dem i sin debatt. Går samtalet i rätt riktning, bjuder de med rollpersonerna till Själabläcket, dit de ska för att skaffa nya tatueringar. Vet de redan att rollpersonerna inte sympatiserar med deras tankar bestämmer de sig för att ge dem en läxa.

T20 HÄNDELSE

- 18 **Korrumperade stadsgardister:** En trupp stadsgardister (lika många som rollpersonerna) har slagit ring runt en familj med stor packning. De förklarar för dem att de kan välja mellan stadsfängelset eller att skilja sig ifrån ett antal av sina mer värdefulla klenoder (tre skattkort). Fadern förklarar att de behöver föremålen för att betala för mat och husrum. Stadsgardisterna skrattar gott, sänker fadern med en pansarbeklädd näve och strosar visslande vidare genom gränderna för att stanna en bit bort och dela upp bytet mellan sig! En av stadsgardisterna är dvärgen Broke, anförvant till Bodrian Tornklyvare.

- 19 **Klan Odråks inkastare:** Rollpersonerna stöter ihop med två glada orchkrigare – Dôdkar och Gôrnak – från klan Odråk som undrar om det inte är dags för lite spel på det förnäma etablissemanget Spruckna pärlan (sid 70). Om rollpersonerna inte omedelbart nappar på förslaget, kommer de att försöka ÖVERTALA dem.

- 20 **Dödligt skadad Gråpäls:** Ett väsende, svagt ylande hörs från en gränd. Följer rollpersonerna ljudet hittar de en svårt skadad Gråpäls som gömmer sig bakom en tunna under lite säckväv. Ett lyckat slag mot LÅKEKONST räddar stackaren, ett misslyckat slag hör honom dra sitt sista rosslande andetag. En levande Gråpäls är en utmärkt upptakt till en fördjupad relation med Grå flocken! En död Gråpäls kan bli mer av ett problem.

SKUGGORNAS GILLE

Sedan kapten Svartnäbbs dagar har det alltid varit viktigt för de mindre laglydiga delarna av Arkands befolkning att säkerställa en viss ordning och reda i de egna leden. Även om Skuggornas gille inte är ett formellt gille och därmed inte deltar i att utse drott, utövar det ett betydande inflytande. Det är också stadens minsta gille till antalet medlemmar. Hemligheter har en tendens att få ben. Gillets medlemmar ser till att deras verksamheter inte konkurrerar med varandra och hjälps åt att ta hand om uppstickare eller frifräsare. Betydande medlemmar inkluderar:

- ◆ **Wylda Vildklo**, Grå flockens överhuvud – utpressning och beskyddarverksamhet i den nedre staden
- ◆ **Kapten Blodnäbb**, Blodnäbbarnas överhuvud – sjöröveri och smuggling havsvägen
- ◆ **Eliza**, Norpsorkarnas överhuvud – inbrott och ficktjuveri
- ◆ **Kadrak Odråk**, klan Odråks överhuvud – hasardspel
- ◆ **Bodrian Tornklyvare**, Klingornas mästare och stadsgardets överhuvud – beskyddarverksamhet i Marknaden

T12 RYKTE

1 **Elizas skönsång:** "Arkands skönaste stämma står inte att finna i de fina salongerna! Nej, den finns i Dyngen, närmare bestämt på Enfaldiga enhörningen. Eliza Kwickfot kan få hjärtan att smälta med sin skönsång. Och som hon dansar. Det sägs att Adriana är så arg över att hon vägrar att uppträda på Oundvikliga ödets teater att hon planerar att mörda henne ..."

2 **Trollet under broarna:** "Det finns en person som vet mer om Arkand än självaste hovmagikern Sethius. Och det är Pontibus, trollet under broarna. Under många år kämpade han åt Akelius vid spelen, men av någon anledning gav bestarnas mästare honom hans frihet åter. Nu rör han sig i vattnet i Dyngen, ständigt hungrig. Ständigt på jakt efter något att äta. Så se till att ha rikligt med förplägnad när du möter honom om du inte vill bli hans middag!"

3 **Ficktjuvarna:** "Det finns ingenstans i Arkand som det är så viktigt att hålla hårt i penningpungen som det är i Dyngen. Här är ficktjuvarna riktigt skickliga! Det sägs att en köpman från Österlandet fick sina sidenkalsonger stulna mitt på blanka dagen. Själv har jag också blivit av med ett och annat. Vad skulle jag inte göra för att få lägga fingrarna runt halsen på en av de där odågorna!"

4 **Skuggornas gille:** "Det finns de som säger att det finns sju, inte sex, gillen som styr Arkand. Har du inte hört att det viskas om Skuggornas gille? En hemlig sammanslutning av stadens mer ljusskygga krafter, som delat upp stadens kvarter mellan sig. Men det verkar som att några har börjat ta sig friheter. I värsta fall skulle det kunna betyda öppet krig mellan den undre världens maktspelare och då är hela Arkand i fara ..."

5 **Inkräktarnas fåfänga:** "Historien upprepar sig gång på gång. Ett nytt gäng dyker upp i Dyngen. Inkräktare som har bestämt sig för att ta sin beskärda del av allt det lukrativa busandet som försiggår i gränderna och på tavernorna! Då blir Dyngen riktigt osäker för ett tag, innan dammet lägger sig och utbölingarna ger sig av eller flyter nedför kanalerna. Fast å andra sidan ... klan Odråk och Gråpälsarna var också utbölingar en gång. Så saker kan ju förändras ..."

6 **Lönmördarsekten Ank-Tar:** "Jag svär att jag såg tre ankor från Ank-Tar sitta i ett hörn på Enhörningen och viska på sitt hemliga näbbklapper! När jag tittade åt deras håll tystnade de ▶

T12 RYKTE

direkt och vände blicken ned i sina krus. Då stämde Eliza upp i sin skönsång från bardisken och jag var tvungen att titta dit. Ett ögonblick senare när jag vände tillbaka blicken var de borta. Som att de aldrig varit där. Men de har inte kommit till Arkand utan ärende. Så mycket kan jag garantera! Någon borde sova mycket oroligt om nätterna!"

7 **Själabläcket:** "Om man verkligen vill träffa fritänkare som ser bortom den ytliga frihet vi har här i Arkand, så ska man bege sig till Själabläcket. Längst in i Dyngen, där dagen är som kortast och gränderna som smutsigast är ordet och tanken som friast! Och Kontars tatueringskonster är legendariska ..."

8 **Dolda ingångar till Underjorden:** "Längst in i de mörkaste gränderna, där bebyggelsen möter klipporna, dit solen aldrig når, där hittar du vägarna in. I skrevorna mellan fallfärdiga ruckel och skrovliga bergväggar döljer sig vägarna in i Underjorden. Till resterna av det gamla Arkand, till myterna, legenderna, och farorna!"

9 **Spruckna pärlan:** "Om du vill låta guldmynten och tärningarna rulla ska ni bege er till Spruckna Pärlan. Där satsas det friskt under dygnets alla timmar. Men spela rent. Klan Odråk har släppt ut många fuskare i Underjorden och inte alla har hittat ut igen ..."

10 **Vedervickelsernas palats:** "Jag vet inte om jag skulle kalla det ett palats direkt, men Vivianas tinkturer är av första klass och de sårkanter Ovilus inte kan foga samman med sin grova nål har ännu inte huggits! Han fick ihop det här efter att jag hamnat i råkurr med Wylda Vildklos anhang ..."

11 **Det korrumperade stadsgardet:** "Arkands stolthet! Arkands väktare! Stadsgardet har gett sig själv många namn. Men här nere i Dyngen vet jag inte hur mycket de vaktar. För det mesta känns det som att de försöker tvinga pengar av vanligt hederligt folk för lite beskydd. Jag undrar hur långt upp i leden den där ruttenheten sträcker sig? Kanske går det hela vägen upp till Bodrian Tornklyvare!"

12 **Hala hälare:** "Jag har hört att det finns en del mindre nogräknade köpmän med filialer i Dyngen där de gör affärer som inte riktigt tål att granskas på Marknaden eller i Hamnen. Vilka det skulle vara? Det vet jag ingenting om! Absolut ingenting! Jag har aldrig sålt någonting som inte var mitt. Aldrig någonsin!"



ENFALDIGA ENHÖRNINGEN



Enfaldiga enhörningen, eller bara Enhörningen som de flesta av Dyngens invånare kallar den, är stadsdelens populäraste taverna, mycket tack vare dess värdinna, halvlingen Eliza som förtrollar gästerna med sin förföriska sång och dans. Hennes make Mesk underhåller också med fakirkonster som får även de mest prövade äventyrare att häpna.

SITUATIONEN

På Enfaldiga enhörningen samlas en mycket brokig skara personer från när och fjärran för att förlora sig i Elizas

skönsång, Mesks våghalsigheter och botten av ölkrus och vinbägare. Det är nästan alltid något spektakel igång i gillestugan (#2). Är det inte personalen som underhåller så gör gästerna sitt bästa för att hetsa varandra till nya stordåd.

Eliza och Mesk är inte bara krögare och underhållare utan också ledare för stadens mest notoriska ficktjuvs – och inbrottsliga, Norpsorkarna. Norpsorkarna utgörs av halvlingar som kommit till Arkand och hittat ett hem på Enfaldiga enhörningen där de tränats. Eliza har lärt dem allt de kan om sång, dans och att fånga en lyssnars uppmärksamhet. Mesk har lärt dem att bemästra kroppskontroll, uthållighet och smärttålighet.



Norpsorkarna har satt i system att följa överförfriskade gäster från andra av Dyngens etablissemang hemåt och försöka att obemärkt befria dem från deras mest dyrbara ägodelar. Under den senaste tiden har de gjort Spruckna pörlan till sitt främsta mål. Klan Odråk har fått många klagomål från gäster som vaknat med betydligt mindre vinster i penningpungen än de väntat sig, något som orchererna gärna vill göra något åt.

Rollpersonerna kan komma att hitta hit av flera olika anledningar. Om de är roade av att utforska rykten om stadens undre värld eller bara ute efter lite förstklassig underhållning är det en utomordentlig plats att börja på! Kanske gör gruppen det till sin stamkrog? Kanske faller någon av dem för Elizas flörtande?

ÄVENTYRSFRÖN

- ◆ **Norpsorkarna på spåren:** Om rollpersonerna får uppleva något av slumpmötena *Ficktjuvar* (sid 23, 60 och 84), *Flinka inbrottstjuvar* (sid 85) eller *Boktjuven* (sid 114) kan de följa flyende Norpsorkar hela vägen tillbaka till någon av de hemliga ingångarna till Enfaldiga enhörningen: luckan i Sorkhålan (#5), takluckan i sovsalen (#8), eller hålen i avträdet (#7). Vad som händer sedan är helt upp till rollpersonerna.
- ◆ **Elizas beskyddare:** Rollpersonerna har kommit till Enfaldiga enhörningen för en helkväll (kanske genom slumpmötet *Festglada ynglingar* på sid 60 eller för att de hört ryktet *Elizas skönsång* på sid 62) när nöjet plötsligt avbryts av att ett antal äventyrare (lika många som rollpersonerna) försöker kidnappa Eliza. De har fått uppdraget av Adriana vid Oundvikliga ödets teater (sid 104). Går rollpersonerna emellan blir de tackade av Eliza och Mesk, som gärna kan tänka sig att ge tillbaka med snarlikt mynt.
- ◆ **Spindelkalabalik:** En grupp A'thana-kultister (sid 18) har tagit sig in på Enfaldiga enhörningen och släpper lös en stor mängd spindlar i gillestugan (#2), på bakgården (#6) och avträdet (#7). Rollpersonerna kan ha följt kultisterna hit om de råkat ut för slumpmötet *Kanalkabalik!* (sid 60), annars har de bara turen att få uppleva kalabaliken.

I. EXTERIÖR

Höga skratt, sång och buller hörs ut på gatan från det tjärade huset. Var det något som krossades? En staty av en stegrande enhörning vars högra framben slutar i en rödmålad hov står till höger om porten och flinar fånigt mot er.

- ◆ **Statyn:** Statyn av enhörningen är ett mycket gott hantverk, men har slitits av tidens tand och träet är sprucket på sina ställen. Den har ett förvridet leende.
- ◆ **Vakterna:** Någon av de två resebröderna Bogrod och Dogrob står alltid utanför, redo att välkomna gäster med ett stort tandglost leende på sina tjocka läppar!
- ◆ **VÄSTER:** Port in till gillestugan (#2). Enhörningen, som tavernan kallas i folkmun, är alltid öppen och porten är därför aldrig låst. Det är bara att kliva in i värmen!

2. GILLESTUGA

Tre skeva trappsteg leder ned i en bred sal, med tätt mellan borden, lågt i tak och en tryckande, fuktig värme som man nästan kan tälja med dolk. Väggarna är täckta med ekivoka målningar på gästbud långt mer storslagna än något som man skulle kunna föreställa sig äga rum på det här etablissemanget. Halvlingar rör sig fram mellan borden och balanserar staplar av ölkrus i händerna. Dessa svajar betänkligt, men faller inte.

- ◆ **Klientelet:** Oavsett tid på dygnet är gillestugan nästan full. Det är något lugnare på förmiddagarna, mellan soluppgång och middag, och som allra livligast timmarna efter midnatt. Stamgäster på Enhörningen inkluderar Tarfet Dougo, Akelius, Lidorion och Vivi-ana och Ovilius. Till och med Elrita Blodöga går ibland hit för att lyssna på Eliza.
- ◆ **Underhållning:** Titt som tätt bryter sång genom det höga sorlet när personalen eller en inspirerad gäst stämmer upp i sång. Högtidsstunden är när Eliza själv kliver upp på något av borden och stämmer upp, vilket sker flera gånger per kväll. När Eliza uppträder tystnar gästerna omedelbart. Den som till äventyrs är nytillkommen och inte förstår bättre får hjälp att knipa käft av en eller flera av hennes talrika beundrare. Om hon konfronteras här slutar omedelbart dubbelt så många stamgäster som rollpersonerna upp på hennes sida (värden som äventyrare, se tabell på sidan 105 i grundreglerna).
- ◆ **ÖSTER:** Port till exteriören (#1).
- ◆ **VÄSTER:** Liten dörr till köket (#3).
- ◆ **VÄSTER:** Skev dörr till bakgården (#6).



BOGROD & DOGROB

Resebröderna* Bogrod och Dogrob föll båda som furor för Eliza första gången de satte sina skitiga fötter på Enhörningens golv och hörde hennes ljuva stämma. Sedan dess kämpar de om hennes gunst genom att erbjuda sina tjänster som vakter. Deras entusiasm för att läxa upp misskötsamma gäster vet inga gränser.

Förflyttning: 10 **SB STY:** +T6 **KP:** 28 **VP:** 16

Rustning: —

Färdigheter: Slagsmål 16

Förmågor: Förkämpe (används endast för att skydda Eliza), Järnnäve, Järngrepp, Kastarm, Kraftslag, Stridsrop, Stridsvana, Tålig × 5

Vapen: Stor träklubba (FV 15, skada 2T8) (Dogrob), tung stridshammare (FV 14, skada 2T10) (Bogrod)

* Resar som släkte beskrivs i detalj i Monsterboken, men Bogrod och Dogrob går bra att använda även om du inte har tillgång till boken.

MENY

TJÄNST	PRIS	TILLGÅNG	EFFEKT
Stop vattnigt mjöd	1 koppar	Vanlig	Går att dricka i obegränsade mängder, men efter tre stop krävs ett slag mot FYS för att inte behöva uppsöka uthuset.
Bägare surt och blaskigt vin	2 koppar	Vanlig	Går att dricka i obegränsade mängder, men efter tre bägare krävs ett slag mot FYS för att magen inte ska bli så upprörd att uthuset måste uppsökas.
Bägare starkt vin	2 silver	Vanlig	Efter två druckna bägare under samma skift orsakar varje extra bägare ett valfritt tillstånd.
Stop riktigt mjöd	2 koppar	Vanlig	Efter tre druckna stop under samma skift orsakar varje extra bägare ett valfritt tillstånd.
Mesks stuvning	4 koppar	Vanlig	Täcker dagsbehovet av mat. Innehåller det man hittat för dagen. Var uppfinningsrik när du beskriver ingredienserna!

KRAFTMÄTNINGAR

Enfaldiga enhörningen är känd för att vara en utmärkt plats att testa sin styrka och sitt mod i kamp med andra. Rollpersonerna kan ge sig hän i kraftmätningar som armbrytning, skallgång och drakhand. Så fort det uppstår en konflikt brukar gästerna snabbt börja skandera namnet på någon av de populära kraftmätningarna och jubel utbryter när utmaning väljs. Kraftmätningarna hålls antingen i gillestugan (#2) eller på bakgården (#6). Att försöka avbryta en kraftmätning ses inte med blida ögon.

Regler: Kraftmätningarna är smärtsamma men inte dödliga – om en deltagare når 0 KP till följd av en kraftmätning blir denna utslagen i en kvart och vaknar sedan med T6 KP. Det är också vanligt att en Norpsork dyker upp med en motbjudande dryck som omedelbart återställer T6 KP. Att dra vapen är inte populärt och det resulterar i att man får större delen av gästerna mot sig.

- ◆ **Armbrytning:** Deltagarna slår motståndsslag mot STY. Den som först vunnit tre gånger vinner armbrytningen. Dragslag ger omedelbar seger och gör T6 i skada på motståndaren.
- ◆ **Skallgång:** Kämparna tävlar i att skalla varandra. Båda deltagarna slår samtidigt för SLAGSMÅL. Lyckat slag ger T6 + skadebonus STY i krosskada på motståndaren (endast naturlig rustning skyddar). Den som först når 0 KP har förlorat.
- ◆ **Drakhand:** Deltagarna ska bevisa sin tålighet genom att hålla sina händer över den öppna elden så länge som möjligt. Varje runda tar deltagarna T4 i skada och måste slå mot PSY för att hålla kvar handen. SLP har 10 i PSY om inget annat anges. Den som drar ut handen först eller når 0 KP har förlorat.
- ◆ **Dolkvandring:** Utmanarna sitter mittemot varandra med varsin dolk som ska vandra mellan fingrarna i takt med publikens stampningar, som snabbt ökar i hastighet. Båda deltagarna slår för KNIV. Ett misslyckat slag betyder att man sätter dolken i handen, slår för skada och har förlorat kraftmätningen.
- ◆ **Gården:** Bråkstakarna gör upp i vanligt hederligt handgemäng (obeväpnad strid). Icke-naturliga rustningar får inte bäras. Den som först når 0 KP har förlorat.



ELIZA KVICKFOT

Eliza har gjort sig känd i hela staden för sin flärdfulla dans och djupa, mustiga sångröst, som man omöjligt kan förstå ryms i hennes nätta kropp. Den har givit henne smeknamnet Dyngbasunen. Denna halvling är också överhuvud för Norpsorkarna, stadens mest notoriska fick – och inbrottstjuvar. Hon ser dem som sina skyddslingar och Eliza har gjort en hederssak av att aldrig uppträda utanför Enhörningen, något som gjort att hon hamnat i konflikt med Adriana vid Oundvikliga ödets teater som inte kan acceptera att Arkands främsta röst aldrig kommer att höras från hennes scen.

Förfl: 10 **SB SMI:** +T6 **KP:** 11 **VP:** 14

Rustning: –

Färdigheter: Bluffa 14, Fingerfärdighet 15, Finna dolda ting 14, Hoppa & klättra 14, Undvika 15, Uppträda 18, Övertala 14

Besvärjelser: Frid, Inspirera, Stämma sinne, Obemärkt

Förmågor: Insikt, Förklädnad, Lönnmördare, Stridsrop, Tjuvhugg, Tonkonst

Vapen: Slunga (FV 12, skada T8), dolk (FV 13, skada T8)

Utrustning: Eliza bär alltid storslagna kreationer (räknas som Rikemansklädsel). Hon bär också ett diadem som ger henne fördel på KAR-baserade färdigheter.

ENFALDIGA ENHÖRNINGEN

BOTTENVÅNING



ÖVERVÅNING



KONSTADIN KRUMHORN

Satyren* Konstadin Krumhorn kom till Arkand för några månader sedan för att leta efter sin vän, minotauren Urfur, som kidnappades av monsterjägarna Budorin, Indoril och Agritho. Han har letat och letat, men fortfarande inte hittat vare sig monsterjägarna eller Urfur och har börjat förlora hoppet. Som varje god satyr älskar han att sjunga och dansa och har därför sökt sig till Enfaldiga enhörningen för att muntra upp sig. Han berättar gärna sin historia för den som vill höra och har fått flera trogna lyssnare, bland annat ankan Valineria.

Förf: I2 **SB SMI:** +T4 **KP:** I2 **VP:** I3

Rustning: —

Färdigheter: Bluffa I2, Bestiologi I0, Jakt & fiske I3, Hoppa & Klättra I3, Undvika I4, Uppträda I4, Vildmarksvana I2

Vapen: Slunga (FV I4, skada T8), kortspjut (FV I2, skada T10)

Utrustning: Blockflöjt

* Satyrer beskrivs i detalj i Monsterboken. Det gör ingenting om du inte har tillgång till Monsterboken, den ger bara ytterligare detaljer om släktet.

MORTILARA & FEROXIA ROSTRUM

Mortilara och Feroxia Rostrum är två av tre lönnmördare från ankorden Ank-Tar som anlant till Arkand på begäran av Plathyra Brednabb för att mörda Elrita Blodöga. Deras första försök att ta sig in i Brustna vingars citadell slutade dock med att de upptäcktes och deras syster Krika fängslades. Deras täckmantel i staden har varit som fiskare, vilket gjort att de spenderat mycket tid i hamnen.

Förfl: I2 **SB SMI:** +T6 **KP:** II **VP:** I5

Rustning: Läder (I)

Färdigheter: Bluffa I6, Fingerfärdighet I4, Hoppa & klättra I7, Smyga I6, Undvika I6, Upptäcka fara I4

Förmågor: Blixtsnabb, Förklädnad, Kattfot, Lönnmördare, Ormmänniska, Två vapen

Vapen: Vågbladiga dolkar (FV I6, skada T8), Handarmborst (FV I5, skada 2T6)

3. KÖK

Det är trångt och hett. Knivar, mortlar, skärbrädor trängs på lutande hyllor. Buntar med torkade kryddor hänger från taket. Buckliga grytor puttrar i en sotig eldstad. En stor tunna fylld till bredden med smutsiga skålar står längst bort i rummet. Det doftar ljuvligt från en löksoppa och i en gryta kokas det grisfötter.

- ◆ **Mesk:** Mesk står för det mesta här och jonglerar med knivar, morötter, lökar och annat som utmanar honom. Eventuella besökare bjuds vänligt in för att diskutera mat – och fakirkonster, men om man uppträder fientligt kommer knivarna farande i hög hastighet och rollpersonerna uppmanas återvända till gillestugan (#2) eller bakgården (#6).
- ◆ **Norpsorkar:** Det finns alltid T3 Norpsorkar här som hjälper Mesk med hans köksbestyr.
- ◆ **Ransoner:** Husets specialiteter puttrar ständigt i grytorna och den som önskar kan stanna och äta. Om man har lämpligt kärl för förvaring kan man enkelt sleva upp T4 ransoner att ta med sig. Bör förtäras inom ett dygn för att inte bli otjänliga.
- ◆ **ÖSTER:** Liten dörr till gillestugan (#2).
- ◆ **ÖSTER:** Smal, ranglig trappa till sovsalen (#8).
- ◆ **VÄSTER:** Gisten dörr till skafferiet (#4).
- ◆ **NORR:** Dörr till bakgården (#6).

4. SKAFFERI

Tunnor med saltad fisk och rimmat kött står staplade på varandra. Ett torn av säckar med mjöl, havregryn och

MESK

Mesk är inte bara en skicklig kock som lagar mustig, hjärtevärmande husmanskost, utan också en vågad fakir och gycklare. Han varierar mellan att få gästerna att sucka av njutning och att hålla andan inför hans halsbrytande och farliga konster. Han är väldigt fäst vid Eliza och om någon visar henne för mycket intresse tvekar han inte att krydda maten lite extra (den som serveras den måste lyckas med slag med nackdel mot FYS för att inte omedelbart behöva uppsöka avträdet) eller av misstag blåsa eld i deras riktning.

Förfl: I2 **SB SMI:** +T6 **KP:** II **VP:** I3

Rustning: –

Färdigheter: Bluffa I4, Fingerfärdighet I5, Finna dolda ting I4, Hoppa & klättra I4, Undvika I5, Uppträda I8, Övertala I4

Förmågor: Insikt, Förklädnad, Hal som en ål, Kattfot, Lönnmördare, Tjuvhugg

Vapen: Blåsa eld (FV I4, skada som besvärjelsen FLAMMA effektgrad 2), slunga (FV I4, skada T8), dolk (FV I6, skada T8)

Utrustning: Mesk bär alltid med sig en flaska mycket lättantändlig vätska, en fackla och tänddon.

korn står upptryckt mot ena väggen. Korvar, kapuner och en halv gris dinglar från taket. En oidentifierbar lukt som är en blandning av salt, surt och härsket fyller luften. Ljudet av små klor som river i säckväv hörs tydligt från ett av hörnen.

- ◆ **Ransoner:** För den hungrige finns här gott om mat och det går bra att lasta på sig upp till T6 dagsransoner.
- ◆ **ÖSTER:** Gisten dörr till köket (#3).
- ◆ **VÄSTER:** Lönndörr. Den största tunnan med saltad sill är bara fylld till en fjärdedel och sitter fast i golvet. Om man trycker in ögonen på de korslagda sillar som pryder tunnan (kräver ett lyckat slag mot FINNA DOLDA TING eller att man beskriver att man gör just det) öppnas fronten och avslöjar tre trappsteg som leder in i Sorkhålan (#5). Passagen är mycket trång och alla normalstora individer måste lyckas med ett slag mot HOPPA & KLÄTTRA för att kunna klämma sig igenom, personer med STY över 15 göra sig icke besvär. Demonslag gör att man fastnar och måste brytas loss ur tunnan (20 KP, skyddsvärde 6).



5. SORKHÅLA

Ett trångt och smalt rum. Längs väggarna hänger en brokig samling utstyrslar, allt från färgglada klänningar till lortiga tigartrisor, yviga lösskägg och dammiga peruker och stora djurskinn. På ett litet bord med en spegel står burkar och penslar.

- ◆ **Förklädnaderna:** Norpsorkarna klär ut sig när de vill röra sig genom staden inkognito. Här finns allt från enklare kläder till det som krävs för att förvandla en Norpsork till en gatuhund, jättekrabba, svartalf eller dvärg. Om rollpersonerna råkat ut för Norpsorkarna kan de känna igen de förklädnader som använts med ett lyckat slag mot FINNA DOLDA TING.
- ◆ **ÖSTER:** Lönndörr till skafferiet (#4).
- ◆ **NEDÅT:** I golvet finns en lucka som leder ut i en av de underjordiska gångarna under kajerna längs Dyngens kanaler. Luckan kan endast öppnas inifrån. På utsidan av luckan finns en svart sten. Trycker man på stenen så ringer en klocka i köket (#3). Då dyker en Norpsork upp och knackar en gång. Svarar man med den hemliga knackningen (tre korta, en lång, tre korta) öppnas luckan.

6. BAKGÅRD

En stor gårdsplan omgärdad av ett högt plank och branta husväggar. Från huset hörs sång och skratt. Ett stort avtråde i två våningar står i nordvästra hörnet.

- ◆ **Kraftmätningar:** Om rollpersonerna blir inblandade i en kraftmätning som ska avgöras här följer T6 + antalet rollpersoner åskådare med ut för att njuta av skådespelet.
- ◆ **ÖSTER:** Dörr in till gillestugan (#2).
- ◆ **SÖDER:** Dörr till köket (#3).
- ◆ **VÄSTER:** Dörr med stort hjärta till avträdet (#7).

7. AVTRÄDE

Två nivåer av rejält tilltagna hål med robusta luckor. Strategiskt placerade hjärtformade gluggar ger en god utsikt över bakgården för den som placerar sig på översta etaget. Det luktar fränt och mustigt.

- ◆ **Besökare:** Det sitter alltid T4–1 personer och utför sina behov här. Det är en ypperlig plats för rollpersonerna att stöta på såväl gamla bekanta som vänner och ovänner.
- ◆ **Oväntad entré:** Avträdet kan av den smidige användas som alternativ ingång och utgång. Det kräver ett lyckat slag mot HOPPA & KLÄTTTRA.
- ◆ **ÖSTER:** Dörr till bakgården (#6).

- ◆ **NEDÅT:** Genom avträdeshålerna når man en av Dyngens många kanaler som åt ena hållet leder rakt in i Underjorden. Ett slag mot FYS krävs för att den som tar sig igenom inte ska bli Krasslig.

8. SOVSAL

Under taknocken står tre rader med korta trevåningssängar. Det hörs högljudda snarkningar från bortre delen av rummet.

- ◆ **Sängarna:** Samtliga sängar har små inbyggda fack (lyckat slag mot FINNA DOLDA TING) med ägarnas viktigaste personliga ägodelar.
- ◆ **Norpsorkar:** Det finns alltid T4 norpsorkar här som vilar ut efter ett hårt arbetspass. Kanske har någon av dem nyligen stött ihop med rollpersonerna.
- ◆ **VÄSTER:** Låst dörr till Elizas och Mesks kammare (#9).
- ◆ **NORDÖST:** Trappa ned till köket (#3).
- ◆ **UPPÅT:** I taket finns en lucka, ytterligare ett sätt för Norpsorkarna att röra sig in och ut. Luckan kan hittas utifrån med FINNA DOLDA TING och öppnas med FINGERFÄRDIGHET.

9. ELIZAS OCH MESKS KAMMARE

Ett oväntat trivsamt rum med en bred säng, täckt med en fluffigt vinrött dunbolster som omedelbart fångar blicken. Väggarna är klädda med tunga draperier och i ett hörn står ett stort klädskap i mörkt trä.

- ◆ **Sängen:** Sängen är av yppersta kvalitet och även dunbolstret är en riktig dyrgrip, fyllt med svanfjädrar. Att sova i sängen i en kvart ger ett helt skifts vila.
- ◆ **Klädskapet:** I klädskapet hänger Eliza sina rikligt utsmyckade klänningar. Hade de varit sydda för människor hade de varit värda en mindre förmögenhet, men tyvärr är efterfrågan på lyxvaror för halvlingar begränsad. Om rollpersonerna hittar någon som letar lyxiga kläder till sina barn räknas klänningarna som Rikemansklädsel (halva värdet).
- ◆ **Bytesgömmen:** Bakom en falsk vägg i klädskapet (FINNA DOLDA TING om man säger att man letar i klädskapet) finns ett murat kassavalv där Eliza och Mesk förvarar sina dyrgripar. Det har dubbla lås och Eliza och Mesk bär varsin nyckel. För att dyrka upp låset krävs två slag mot FINGERFÄRDIGHET. I gömmen finns fyra skattkort, dagskassan från T4 dagar på Enhörningen (T10 × 30 koppar, T10 × 20 silver och T10 × 4 guld per dag) samt ett halsband föreställande ett slagsvärd som tillhör Lidorion, kapten för drottens livgarde. Här finns också eventuella värdesaker av dignitet som rollpersonerna blivit bestulna på.
- ◆ **ÖSTER:** Dörr till sovsalen (#8). Hålls alltid låst.



SPRUCKNA PÄRLAN

Spruckna pärlan är Arkands kändaste spelhåla, en plats för djärva satsningar där förmögenheter bytt ägare ett dussin gånger samma kväll. Här spelar fattiga och rika, hoppfulla och hopplösa, ibland med själva livet som insats.

SITUATIONEN

Spruckna pärlan förestås sedan många år av klan Odråk, Arkands största och mest inflytelserika orchklan. De lämnade Dimmornas dal innan dimman skingrades, trötta på det torftiga livet som vildmarken erbjöd. Istället följde de ryktena till Arkand där de snabbt etablerade sig. Tack vare sin generositet mot överheten och sin starka övertalningsförmåga lyckades de hastigt konkurrera ut rivaliserande verksamheter.

Idag är Spruckna pärlan den plats dit risktagare söker sig. För att satsa, vinna eller förlora allt. Det är vanligt att de som inte litar på integriteten hos domarna vid Rättvisans tribunal istället väljer att lösa sina konflikter vid spelborden, där klan Odråks myntmästarinnors noggranna övervakning garanterar en – nästan alltid – rättvis utgång.

På senaste tiden har tyvärr många av spelhålans gäster klagat över att de blivit bestulna på sina vinster efter att ha lämnat Pärlan. Vissa har till och med börjat anklaga klan Odråk för att vara skyldiga. Det har blivit så allvarligt att klanhövdingen Kadrak Odråk börjat grunna på en plan för att ta reda på vem som ligger bakom stölderna.

Klan Odråks medlemmar är mycket måna om varandras säkerhet och kommer raskt att komma till sina bröders och systrars hjälp om hörbart tumult skulle uppstå. Varje runda ansluter T3-1 orchkrigare från närliggande rum tills rollpersonerna ger upp eller flyr.

I. EXTERIÖR

Direkt efter den mossbeklädda bron, i backen ned mot den låga kajkanten, ligger ett tvåvåningshus med sprucken fasad och stängda fönsterluckor. Ovanför en oansenlig järnbeslagen dörr hänger en skylt med en sprucken pärla.

- ◆ **Fönsterluckorna:** Fönsterluckorna sitter fast rejält, men går att lossa med hjälp av **FINGERFÄRDIGHET** eller ett slag mot **STY**. Bakom dem finns igenmurade fönster. Klan Odråk tar säkerheten på allvar.

ÄVENTYRSFRÖN

- ◆ **En kväll i spelhålan:** Rollpersonerna kommer till Spruckna pärlan för att pröva sin lycka, antingen för att de har hört ryktet *Spruckna pärlan* (sid 62), genom slumpmötet *Klan Odråks inkastare* (sid 61) eller av någon annan anledning. Det blir en spännande kväll där de kan stifta nya bekanskap.
- ◆ **Lockbeten:** Rollpersonerna bjuds in till Spruckna pärlan av klan Odråk. Där får de träffa Kadrak Odråk som vill att de ska agera lockbeten för att lura fram de tjuvar som på sista tiden plundrat hans gäster på deras vinster. En plan är att spela rejält berusade när de lämnar spelhålan och sedan somna i lämpligt gathörn, men rollpersonerna kan

komma med andra förslag. Är de framgångsrika lockar de fram Norpsorkarna, som kanske i sin tur lockar fram Gråpälsar. Kan användas som upptakt eller del i kampanjen *Tjuvarnas tron* (sid 14).

- ◆ **Kupp!** Rollpersonerna beslutar sig för att för egen del – på uppdrag av eller i samarbete med andra – stjäla klan Odråks skatter. Uppdragsgivare och medbrottslingar kan inkludera Norpsorkarna, den giriga dvärgen Dorild, Grå flocken eller Bodrian Tornklyvare. Andra möjligheter är slumpmötena *Den vilsna fuskaren* (sid 151), *Osalig ande* (sid 151) eller *Klan Odråks skatter* (sid 151). Passar också utmärkt som en del i kampanjen *Tjuvarnas tron*.

- ♦ **NORR:** Låst port. Inte vem som helst släpps in på den Spruckna pärlan. Först måste man knacka på. Då öppnas en lucka i dörren. ”Hur mycket har ni att förlora?” undrar en orch från insidan. Rollpersonerna måste kunna visa något (exempelvis en stor, klingande penningpung) som ger intrycket att de har råd att betala tillräckligt stora insatser för att göra deras besök värt besväret. Rollpersonerna släpps sedan in en i taget i välkomsthallen (#2).

2. VÄLKOMSTHALL

Rummet är upplyst av kandelabrar av bleknade ben av oklart ursprung. Tunga djurskinn i spräckliga mönster draperar väggarna. En rad kranier från såväl djur som tvåbenta varelser grinar mot er från rummets alla hörn. Genom ett tjockt galler i ena väggen kan ni se in i nästa rum med hyllor och vapenställ fyllda med slitna klingor, spjut och blanka hjälmar.

- ♦ **Orcherna:** Det finns alltid tre orchkrigare från klan Odråk här (för spelvärden se tabell på sid 19), redo att välkomna lycksökare. De är oerhört vänliga, men kan också vara mycket tydliga. Personer som ställer till med besvär nedkämpas och förs till Kadraks kammare (#7).

- ♦ **Visitation:** Samtliga gäster till Spruckna pärlan ombeds vänligt men bestämt att lämna ifrån sig sina vapen, magiska föremål och rustningar tyngre än läder. Dessa överlämnas sedan till tjänstgörande orch i vapenhuset (#5). Orcherna sveper också över gästerna med en benskillra med KÄNNA MAGI, som reagerar på magiska föremål med att vibrera kraftigt. Klan Odråk har nolltolerans mot fusk och våld och personer som blir påkomna med att försöka smugla in magiska föremål eller vapen avvisas. Rollpersonerna får också visa upp de föremål eller pengar som de avser lösa in för att satsa vid spelborden (det går bra att pantsätta sina vapen och rustningar). Proceduren upprepas på utvägen.

- ♦ **Döds kallarna:** BESTIOLOGI tillåter rollpersonerna att identifiera kranier som en bred representation för världens släkten.
- ♦ **SÖDER:** Bastant, järnbeslagen port med lucka mot exteriören (#1).
- ♦ **VÄSTER:** Galler med lucka mot vapenhuset (#5).
- ♦ **NORR:** En port till växlingskammaren (#3) är dold bakom två stora björnskinn. Den kan hittas med FINNA DOLDA TING eller genom att uttryckligen leta vid den norra väggen. Porten är låst med tvärslå från andra sidan (30 KP, skyddsvärde 12, kan ej dyrkas).

SPRUCKNA PÄRLAN

BOTTENVÅNING



3. VÄXLINGSKAMMARE

Pälsarna som hänger från väggar och tak glittrar i ljuset från de manshöga kandelabrarna av ben som står i rummets fyra hörn. En stol med hög rygg och breda armstöd, gjord av sammanfogade ben och djurhudar, står framför ett galler genom vilket ytterligare ett rum anas.

- ♦ **Att växla:** Att växla är en enkel process. Man lämnar över de värdesaker man önskar växla genom gallret till den myntmästarinna som tjänstgör i kassan (#6). Hon granskar dem sedan noga, biter i dem, grymtar och placerar dem på hyllorna bakom sig. Hon räknar sedan upp marker till ett lagom godtyckligt värde och överräcker dessa tillsammans med en numrerad pantbricka. Pantbrickan måste man ha kvar för att få växla till sig sina föremål när man är redo att lämna för aftenen.
- ♦ **Orcherna:** Två orchkrigare från klan Odråk assisterar myntmästarinnan i kassan (#6). De är oerhört vänliga, men kan också vara mycket tydliga, exempelvis om någon är för påstridig vid växlingen. Personer som ställer till med riktigt med besvär nedkämpas och förs till Kadraks kammare (#7).
- ♦ **SÖDER:** Port till välkomsthallen (#2). Blockerad från denna sida med en tjock tvärslå.
- ♦ **VÄSTER:** Galler till kassan (#6).
- ♦ **NORR:** En björnfäll döljer en port till väntrummet (#4).

4. VÄNTRUM

Fyra stolar av ben och djurhudar står mot vardera väggen. En kandelaber av ben sprider ett behagligt ljus från taket. Djurpälisar hänger omlott längs väggarna och ger känslan av att befinna sig i ett tält i vildmarken snarare än ett stenhus i Arkand. En trappa leder uppåt.

- ◆ **Väntans tider:** Nyanlända spelare ombeds slå sig ned i en av benstolarna. Där får de vänta tålmodigt tills sällskapet är fulltaligt (man accepterar inte större sällskap än fyra personer). Då visas man upp till spelhålan (#11).
- ◆ **Orcherna:** Två orchkrigare från klan Odråk tar emot rollpersonerna. Precis som sina släktingar uppskattar de lugn och ro och ler breda leenden vars värme inte riktigt når ögonen.
- ◆ **Fuskaren:** När rollpersonerna slagit sig ned för att vänta första gången de besöker Spruckna pärlan blir de vittnen till hur två orcher släpar en person nedför trappan och försvinner in genom dörren till Kadraks kammare (#7). Det skriks och gormas. ”Hövding Kadrak ser fram emot att utmäta ditt straff” hörs en av orcherna säga innan dörren slår igen. Strax därefter hörs dämpade skrik och dunsar som tystnar i samma ögonblick som rollpersonerna visas upp till spelhålan (#11).
- ◆ **VÄSTER:** Trappa upp till dörr till spelhålan (#11).
- ◆ **VÄSTER:** Port till Kadraks kammare (#7). Vaktas av två orchkrigare.

5. VAPENHUS

Stridsmärkta klingor, slitna eggjar och mörka spetsar pryder de svärd, yxor, spikkklubbor, spjut och hillebarder som står i kreativt utformade vapenställ längs rummets väggar. Delarna till vad som ser ut att vara ett par riddarrustningar ligger i en hög på golvet. Ett galler med spjälor tjocka som armar skiljer rummet från det på andra sidan och en ringbrynja hänger slängd över ryggen på en stol av ben.

- ◆ **Vapen:** Om rollpersonerna är ute efter nya vapen går det med lite tur (lyckat slag mot FINNA DOLDATING) att hitta det man söker. Alla vapen är märkta med en svart pantbricka, fäst med en lädersnodd.
- ◆ **Rustningar:** Ringbrynjan och plåtrustningarna har speldata enligt Regelboken.
- ◆ **Vapenmästaren:** En orchkrigare från klan Odråk tar med varm hand emot de vapen som lämnas in från

välkomsthallen (#2), markerar dem och lämnar tillbaka en numrerad pantbricka av vitt ben.

- ◆ **Pantbrickor:** I ett skrin på bordet finns en uppsättning numrerade pantbrickor i svart och vitt. Vitt är för spelarna, svart är för märkning i vapenhuset.
- ◆ **ÖSTER:** Galler mot välkomsthallen (#2).
- ◆ **NORR:** Dörr till kassan (#6).

6. KASSA

Gyllene dryckesbägare, tjocka halskedjor, lackerade pergamentrullar och en uppstoppad fågel trängs med andra värdesaker på sviktande hyllor. En stol av ben och hudar står framför ett tjockt bord täckt med staplar av spelmarkor. Ett böjt rör av metall med en trattformad mynning sticker upp ur golvet. Genom ett galler ser man in i det angränsande rummet.

- ◆ **Myntmästarinnorna:** Här sitter alltid en av klan Odråks myntmästarinnor, orchernas värderingsexpeter. De har en mycket god känsla för vad saker är värda och erbjuder vanligtvis knappt hälften i utbyte. Det går att KÖPSLÅ för att få bättre betalt, men om man envisas efter att ha försökt en första gång (oavsett utfall) sänker de priset och vägrar att ge sig.
- ◆ **Spelmarkor:** På bordet finns en mycket stor mängd spelmarkor. Spelmarkerna är präglade med ”Spruckna pärlan” och valörerna 1, 5, 10 och 100 guldmynt. Det finns sammanlagt markor för tiotusentals guld, men de är naturligtvis helt värdelösa utanför Spruckna pärlans väggar.
- ◆ **Pantbrickor:** I ett skrin på bordet finns en uppsättning numrerade pantbrickor i svart och vitt. Vitt är för spelarna, svart är för märkning i vapenhuset (#5).
- ◆ **Metallröret:** Röret tillåter myntmästarinnan att kommunicera med personer i kassavalvet (#9). Detta eftersom man inte förvarar några mynt i kassan.
- ◆ **Värdesakerna:** Rollpersoner som söker igenom hyllorna får dra ett skattkort varje runda (ignorera kort med mynt) om de klarar ett slag mot FINNA DOLDATING. Det finns sammanlagt sex föremål av verkligt värde här.
- ◆ **Drakryttarreliker:** Om det passar din kampanj kan du låta en av de saknade delarna från reliefen på Drakryttarakademiens port och/eller en drakryttarmedaljong (sid 149) finnas bland föremålen på hyllorna.
- ◆ **Mynthissen:** Under bordet döljer sig en vevanordning som låter myntmästarinnorna skicka mynt mellan det här rummet och kassavalvet (#9).
- ◆ **ÖSTER:** Grovt galler mot växlingskammaren (#3).
- ◆ **SÖDER:** Dörr till vapenhuset (#5).
- ◆ **NORR:** Dörr till Kadraks kammare (#7).



7. KADRAKS KAMMARE

En tron av ben och djurfällar flankeras av fyra enorma betar med sirliga mönster inristade. Ett vitt björnhuvud ser ut att tjänstgöra som fotpall och är omgivet av tomma amforor och ett halvått grillat lamm. Från taket hänger kreativa kreationer av benknor, skallar, käkben och strimlade djurhudar och väggarna är täckta med lager på lager av skinn och pälsar.

- ◆ **Kadrag Odråk:** Vanligtvis njuter Kadrag Odråk av sin egen förträfflighet genom att studera något exklusivt föremål som förlorats vid spelborden, dricka kopiösa mängder vin, äta helgrillade djur med händerna eller utmäta lämpliga straff för de som försökt eller lyckats fуска. Beroende på vilket ärende rollpersonerna kommer i.

KADRAK ODRÅK

Klan Odråks överhuvud är stor i ordets sanna bemärkelse. Han har en kroppshydda som en grovt överviktig brunbjörn, huggtänder som en uråldrig drake och ett käkparti som skulle göra vilken sjöorm som helst avundsjuk. Han är också en mycket skicklig magiker, men vägrar att umgås med andra magiker, eftersom han inte anser att de går att lita på. Under sina år i Arkand har han aldrig ångrat sitt beslut att lämna Dimmornas dal, men det händer att han drömmer om sin ungdomskärlek Maladûk.

Förfl: 12 **SB STY:** +T6 **KP:** 26 **VP:** 26

Rustning: Benpansar (3)

Färdigheter: Bestiologi 13, Främmande språk 12, Mentalism 18, Myter & legender 13, Slagsmål 16, Övertala 16

Besvärjelser: Antimagi, Skingra, Kraftnäve, Kraftstöt, Lyft, Stenhud, Dominera, Teleportera, Kontrollera person

Förmågor: Defensiv, Fokuserad × 5, Orädd, Mästerbesvärjare, Stridsrop, Tålig × 4, Ynkrygg

Vapen: Stav av ben med enormt fågelkranium, räknas som stor träklubba (FV 16, skada 2T8)

- ◆ **Orcherna:** Det finns alltid minst två orchkrigare här för att värna om sin hövdings säkerhet.
- ◆ **Bestraffningar:** Om rollpersonerna hamnat i onåd kan de komma att utsättas för ett antal kreativa bestraffningar för att förödmjuka dem. Några favoriter är att få ersätta det vita björnhuvudet som Kadraks fotpall, äta och dricka orimliga mängder eller få ett vanligt hederligt kok stryk. Det avslutas dock nästan alltid med ett rejält bett från Kadrag, en huva över huvudet, och att man leds först genom källargången (#8) och ut i den underjordiska kanalen (#10) för att sedan föras en bra bit ut i Underjorden där man lämnas åt sitt öde. På så sätt kan klan Odråk säga till Elrita Blodöga och Bodrian Tornklyvare att de minsann inte straffar fuskare med döden (det vore nämligen i strid med rådande tolkning av Avador Nordings lagar). De bara avhyser dem från Spruckna pärlan och vad som händer sedan är en sak för fuskarna och det som döljs i Underjorden!
- ◆ **Dörrskallran:** En av konstruktionerna i taket är kopplad till dörren mot Underjorden (#10) i källargången (#8) och skallar till om dörren öppnas eller någon försöker åsamka den skada.
- ◆ **ÖSTER:** Port till väntrummet (#4).
- ◆ **ÖSTER:** Bakom djurhudarna i rummets sydöstra hörn döljer sig en trappa ned till källargången (#8).
- ◆ **SÖDER:** Dörr till kassan (#6).

8. KÄLLARGÅNG

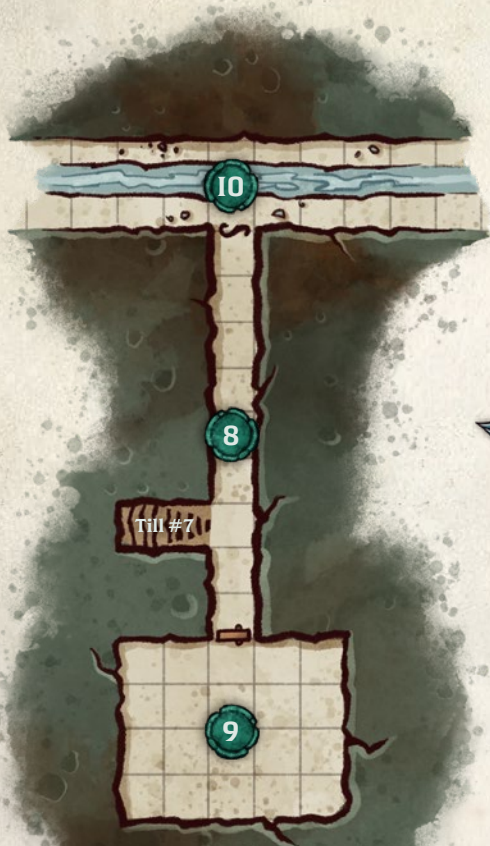
Fukten sipprar in mellan stenarna i de mossbelupna väggarna. Det svaga ljuset från facklorna speglar sig i vattenpöslarna och når inte riktigt tillräckligt långt för att avslöja vad som döljer sig i slutet av tunneln.

- ◆ **SÖDER:** Metalldörr till kassavalvet (#9), alltid låst såväl utifrån som inifrån med en rejäl tvärså (60 KP, skyddsvärde 18, kan ej dyrkas). Vid avlösning i kassavalvet (#9) eskorteras alltid myntmästarinnorna av två orchiska krigare och visiteras av Kadrag för att säkerställa att de inte försöker smugla ut några rikedomar.
- ◆ **VÄSTER:** Trappa upp till Kadraks kammare (#7).
- ◆ **NORR:** Lönndörr till underjordisk kanal (#10). Den norra delen av källargången slutar i en vägg. För den som granskar väggen mycket noga kan man ana glipor mellan vissa av stenarna samt höra ett svagt porlande (UPPTÄCKA FARA). Dörren öppnas genom att man samtidigt trycker in en sten högt upp på den östra väggen och en sten nära golvet på den västra väggen. Både stenarna kräver FINNA DOLDA TING för att hittas. Stenarna sitter så långt ifrån varandra att det krävs att två personer samarbetar.

SPRUCKNA PÄRLAN

KÄLLARE

ÖVERVÅNING



9. KASSAVALV

De enorma mynthögarna på bordet mitt i rummet glittrar som tusen stjärnhimlar i ljuset från facklorna. Det ser ut som en hel dragskatt!

- ◆ **Allt som glimmar:** De glimrande mynten är så distraherande att alla rollpersoner måste klara ett slag mot PSY (ej handling) för att få agera alls under första rundan av eventuell strid här.
- ◆ **Myntmästarinnorna:** Det finns alltid två myntmästarinnor här. Om rollpersonerna försöker ta sig in med våld kallar de först på hjälp och lägger sig sedan i bakhåll (sid 43 i Regelboken).
- ◆ **Mynthissen:** Bredvid bordet står en märklig kedjedriven anordning som låter myntmästarinnorna transportera mynt mellan kassan (#6) och kassavalvet.

- ◆ **Klan Odråks skatter:** Klan Odråk har skaffat sig en ansenlig förmögenhet genom åren. Rollpersonerna kan samla på sig T10 × 10 mynt per runda. Slå T3. **1:** guld, **2:** silver, **3:** koppar. Det går också bra att leta efter andra skatter. Rollpersonerna får då dra ett skattkort för varje lyckat FINNA DOLDA TING. Det finns högst sex skattkort här.
- ◆ **NORR:** Metalldörr (100 KP, skyddsvärde 16) till källargången (#8).

10. UNDERJORDISK KANAL

Vattnet porlar sakta fram i mitten av den välvda tunneln. De murade stenväggarna avslöjar att det här en gång för länge sedan kanske var en del av Arkand ovan mark. Det droppar från taket och sjögräs vajar stilla i strömmen.

- ◆ **ÖSTER:** Passage ut i Underjorden.
- ◆ **SÖDER:** Dörren till källargången (#8) är nästintill perfekt dold som en del av väggen. Ett lyckat slag mot FINNA DOLDA TING om man letar på exakt rätt ställe avslöjar att det verkar finnas glipor mellan vissa stenar i form av en dörr. Dörren kan inte öppnas utifrån annat

än på magisk väg. Den skyddas dock med **ANTIMAGI** effektgrad 3, lagd av Kadrak själv. Alla försök att göra åverkan på dörren leder till att Kadrak varskos genom sin dörrskallra (se Kadraks kammare, #7). Det dröjer då fyra rundor tills det kommer tre orchkrigare från klan Odråk från både öster och väster för att sätta stopp för inkräktarna.

- ◆ **VÄSTER:** Passage ut i Underjorden.

II. SPELHÅLA

Bakom ett tungt djurhudsdraperi döljer sig ett rum med fem runda bord, inrett i samma stil som resten av huset. Djurhudar, bleka dödskallar och stora ljusstakar av bleka ben. Runt borden sitter spelarna. Djupt koncentrerade lyssnar de till de orchiska myntmästarinnornas grova röster som ber om deras bud innan de granskar sina högar med spelmarker. Det står klart att förmögenheter står på spel!

- ◆ **Orchkrigare:** Det finns alltid lika många orchkrigare som rollpersoner här för att övervaka att allt går rätt till.
- ◆ **Myntmästarinnorna:** Vid varje bord sitter en myntmästarinna som leder spelet.
- ◆ **Stamgäster:** Många av Arkands äventyrslystna och spänningssökare frekventerar Spruckna pärlan regelbundet. Stamgästerna inkluderar Brigador, Plathyra Brednäbb, Akelius samt Delf Ragel. Det sägs att till och med drott Elrita Blodöga har setts vid borden. Men flitigast av alla är alven Gideril.

VINGAR OCH HORN

Vingar och horn spelas med en kortlek med två sviter och två färger, vingar och horn respektive svart och vitt. Ett parti börjar med att samtliga spelare placerar minsta tillåtna insats på bordet. Spelet spelas enligt följande:

1. **Dra initiativ.** Detta fungerar precis som i strid.
2. **Deklarera insats.** Detta görs i turordning. Insatsen måste matchas av efterföljande spelare.
3. **Spelslag.** Slå för **BLUFFA**. Slaget kan endast pressas genom att försöka fuska. Då slår man för **FINGERFÄRDIGHET** istället. Ett demonslag avslöjar automatiskt personen som fuskare. Spelaren som slår lägst och under sitt FV vinner potten.

- ◆ **Att spela:** På Spruckna pärlan spelas mestadels det populära spelet Vingar och horn. Se separat ruta för regler.
- ◆ **NEDÅT:** Trappa ned till väntrummet (#4).

GIDERIL

Alven Gideril hade sina bästa dagar för ungefär fyrahundra år sedan. Då var han en stolt drakriddare som på andra sidan havet kämpade mot demonerna och deras akolyter. Han tog orädd striden även till demonernas hemvärldar och kämpade på den andra sidan ett dussin gånger. Och varje gång förde han med sig en trofé tillbaka. Men sedan hände något – Gideril fick skåda drakarnas obarmhärtighet på nära håll och förlorade på ett ögonblick tron på de falska ideal som han kämpat för. Han gjorde ett misslyckat försök att starta ett uppror och lämnade vanärad sitt hemland i öster.

I hans hemland berättas fortfarande historien om Giderils fall – det är berättelser som Guendia och hennes drakriddare känner väl till, men de skulle aldrig kunna föreställa sig att han sitter på en spelhåla i Arkand. Efter det har han dragit land och rike kring, som en rotlös vagabond, tills han till sist fann ett hem i Dyngen. Han avskyr drakar och om rollpersonerna kan få honom att resa sig ur sin misär kan han bli en allierad till Guendia.

Förfl: 12 **SB STY/SMI:** +T6 **KP:** 32 **VP:** 18

Rustning: Demonpansar (4)

Färdigheter: Bestiologi 13, Främmande språk 12, Myter & legender 16, Slagsmål 16, Undvika 15, Vildmarksvana 15

Förmågor: Defensiv, Drakdräpare, Dubbelhugg, Fokuserad × 2, Pilparad, Orädd, Sköldblockad, Stridsvana, Tålig × 7

Vapen: Slagsvärd (FV 16, skada 2T8, BV 18), långbåge (FV 16, skada 1T2), dolk (FV 13, skada T8)

Utrustning: Det mästare smidda slagsvärdet Ioril (som för tillfället är inlämnat som pant i kassan), stor sköld som han låtit klä om (under ett lager döljer sig fortfarande det gamla vapnet för drakriddarorden i Immer-Drak).

SJÄLABLÄCKET

Djupt in i Dyngens sämre kvarter döljer sig en plats som drar till sig Arkands mest radikala fritänkare, de som verkligen vågar längta till en tid med betydligt mindre begränsningar i individens frihet än den som gäller under den rådande regimen.

SITUATIONEN

Själabläcket har länge varit en samlingsplats för likasinnade där man fritt debatterar legender om olika demonfurstar och deras påstådda filosofier, utan att nödvändigtvis välja sida. Tatuermästaren Kontar är själv mycket nyfiken på vad ett mer aktivt demoniskt inflytande skulle kunna innebära för staden och uppmuntrar spekulationer kring var det skulle kunna tänkas pågå demonisk påverkan.

För tillfället diskuteras det väldigt livligt om ett antal ämnen. För det första vädras regelbundet missnöjet med det som upplevs som Jordebrödernas hetsjakt på fritänkare och om man bör slå tillbaka. Flera av de regelbundna besökarna har varit ute vid Markoths djuphavsgrav (sid 31) och blivit förändrade – något som de dock är noggranna med att dölja under höga kragar eller täta kåpor. Och några av A'thana-kultisterna har precis hittat hit för att locka nya anhängare till sin spindeldrottning.

Vilken sida väljer rollpersonerna?

ÄVENTYRSFRÖN

- ♦ **I demonkultisternas famn:** Rollpersonerna hittar till Själabläcket exempelvis genom slumpmötena *Mot Markoths djuphavsgrav!* (sid 22) och *Debatterande kultister* (sid 61) eller ryktet *Själabläcket* (sid 62). De får möjlighet att lära känna Kontar och hans likasinnade. Det är en första dörr in i att bli djupare introducerad till den demoniska sidan av Arkand.
- ♦ **Infiltration:** Om ni spelar kampanjen *I fördriarnas tjänst* (sid 15) finns en rad anledningar för rollpersonerna att besöka Själabläcket. Men det är inte riskfritt att arbeta under täckmantel. Själabläckets stamgäster uppskattar inte tjallare och om de ses besöka Reningens hospital (sid 129) är det säkrast att de har en väldigt bra ursäkt.

I. EXTERIÖR

På det lilla skjulets vägg sitter ett garvat skinn av obestämbar ursprung uppspänt och annonserar att Själabläcket döljer sig bakom den oansenliga fasaden. En blek orchkvinnna med spindelnät tatuerade på händerna står och petar sina gula naglar med en rostig dolk. Genom ett svart draperi sipprar lukten av bränd hud ut på gatan.

- ♦ **Orchen:** A'thana-kultisten Idra har börjat frekventera Själabläcket i jakt på nya rekryter till kulten. Hon lyssnar in för att se vilka som verkar mest påverkansbara och följer sedan efter dem från tatueringstudio och startar ett naturligt samtal som snabbt leds in på att hjälpa henne att spela någon ett spratt (hon har en bur med spindlar med sig, se äventyrsplatsen *A'thanas håla* på sid 156).
- ♦ **Skinnet:** *BESTIOLOGI avslöjar att skinnet förmodligen kommer från en människa.*
- ♦ **NORR:** Draperi till tatueringstudio (#2).

KONTAR

Människan Kontar hyser en stark motvilja mot drakarna och de som dyrkar dem. Kontar vägrar att tatuera motiv med drakar, då de står för förtryck och en föräldrad syn på världen. Om de inte avbildas döda och förnedrade förstås. Det är en helt annan sak! Han är stor och skallig och har i stort sett hela sin kropp, utom ansiktet, täckt med tatueringar. Den senaste tiden har han oroat sig för sin vän Uniala som försvunnit spårlöst från Arkands gator.

Förfl: 12 **SB STY:** +T6 **KP:** 26 **VP:** 14

Rustning: —

Färdigheter: Bluffa 14, Hantverk 14, Läkekunst 12, Myter & legender 14, Slagsmål 14, Övertala 16

Förmågor: Bärsärk, Kraftslag, Orädd, Stridsrop, Tålig × 5

Vapen: Stor stridshammare (FV 14, skada 2T10)

TATUERING	PRIS	TIDSÅTGÅNG	EXEMPEL PÅ MOTIV
Mycket liten tatuering	2 silver	En kvart	Litet ankare, hjärta eller dödskalle
Liten tatuering	4 silver	Tre kvart	Ett mindre svärd, yxa eller sköld
Medelstor tatuering	5 guld	Ett halvt skift	En dödskalle på axeln eller en sjöorm på underarmen
Stor tatuering	10 guld	Ett skift	Avhuggna drakvingar över skulderbladen (ett lämpligt öde för drakar enligt Kontar)
Enorm tatuering	30 guld	Två skift med minst två dagars vila emellan	En mantikora som täcker hela ryggtavlan, en orm som slingrar sig från axel till handen.

SJÄLABLÄCKET



2. TATUERINGSSTUDIO

På en yta inte mycket större än ett väl tilltaget avträde ryms en robust stol i mörkt trä med grova spännband, en arbetspall, ett litet bord med nålar och bläckburkar och en eldstad där järn och nålar glödgas. Uppspända tatueringar som verkar vara gjorda på riktigt skinn pryder väggarna.

- ◆ **Kultister:** Demonkultister samlas gärna på Själabläcket här för att betrakta när deras bröder och systrar får sin övertygelse inbränd på sina kroppar. När tatueringsstudion är öppen finns det alltid minst lika många kultister som rollpersoner här.
- ◆ **Initieringen:** Om rollpersonerna bär synliga föremål som indikerar lojalitet mot drakarna, Sanna eldens tempel, Elrita Blodöga eller liknande trosinriktningar, ombeds de att gå, annars frågas de om sitt ärende. Om de vill stanna kvar, lyssna till samtalen och delta i diskussionerna erbjuder dem Kontar en enklare tatuering för de ska kunna visa andra i Arkand att de är fritänkare. Det är en svart prick i en vågformad cirkel.

- ◆ **Förföljda:** Om rollpersonerna visat tecken på lojalitet mot drakar eller Sanna eldens tempel kommer de att uppmärksammas av kultister som förföljer dem när de lämnar Själabläcket. Från och med nu kan du närhelst det passar låta det dyka upp demonkultister som vill lära rollpersonerna en läxa! Se slumpmötet *Debatte-rande kultister* på sid 61.
- ◆ **Kontar:** Kontar befinner sig nästan alltid i sin tatueringssstudio, oftast upptagen med att smycka någons skinn med sina konstverk. Han saknar dock sin vän Uniala som ryktet säger har förts bort av Jordebröderna, något som han gärna vill ha dugliga personers hjälp att hämnas.
- ◆ **Rykten:** Om rollpersonerna får möjlighet att stanna kan de få höra bland annat ryktena om *Markoths djup-havsgrav* (flera av kultisterna har varit där och bär spår av det), *Duendors drakryttarakademi* (man drömmer om att hitta artefakter som låter dem bekämpa drakarna), *A'thanas kultister* (kultisterna själva befinner sig ofta på Själabläcket och talar gärna i sin härskarinnas sak) eller *Jordebröderna* (det är inte bara Kontar som vill slå tillbaka mot dem).
- ◆ **Tatueringarna:** Ett lyckat slag mot MYTER & LEGENDER gör det möjligt att känna igen såväl Markoths som Sathmogs symboler.
- ◆ **SÖDER:** Svart draperi eller dörr mot exteriören (#1).
- ◆ **NORR:** Draperi till sovkammaren (#3).

3. SOVKAMMARE

En liten vrå med en sliten tras matta, en låg, skev säng och ett avträde inbyggt direkt i den gistna väggen.

- ◆ **Kontars svarta bok:** Gömd i madrassens fuktiga halm (hittas om man letar där eller med FINNA DOLDATING) förvarar Kontar sin svarta bok där han har noterat alla rykten han hört på Själabläcket. Du kan som SL själv välja fritt bland ryktena i den här boken för att välja det som passar just din kampanj.
- ◆ **SÖDER:** Draperi till tatueringssstudio (#2).
- ◆ **NEDÅT:** Den övre delen av avträdet går att lyfta på och utgör en utmärkt flyktväg ned i vattnet under huset.



VEDERKVICKELSERNAS PALATS



För den som vill ha lycka och förunderligheter i en flaska eller behöver förbättra sin prestationsförmåga, för den som lider av en envis krämpa eller ett så vardagligt problem som ett brutet ben eller ett djupt svärdshugg i armen, så är Vederkvickelsernas palats den perfekta destinationen. I alla fall om man inte är välkommen hos Jordebröderna på Akademin. Eller har ont om pengar. Eller både och.

SITUATIONEN

I Vederkvickelsernas palats har de äkta makarna Viviana och Ovilius kombinerat sina passioner och verksamheter. Viviana kokar undergörande dekokter, brygder och mixturer som kan få den mest surmulne dvärg att känna sig som en munter hjälte och fördriva gifter och sjukdomar från den som haft otur att drabbas av sådana. Dessa tillverkar hon i sitt tinkturarium (#3).

Ovilius ägnar sig åt att mer handgripligen åtgärda fysiska skador och utför enklare operationer och korrigeringar, alltifrån att spjälka benbrott och sy igen öppna sår till att erbjuda utseendeförändrande åtgärder för den som vill försvinna. Detta ägnar han sig åt i sin lekamensverkstad (#5).

Att kalla inrättningen ett palats är givetvis en överdrift, även om makarna älskar den som om den vore ett sådant.

Det är i själva verket deras färgglada, men relativt fallfärdiga ruckel mitt i Dyngen, dit solens strålar aldrig når. Vilket i sig är oerhört praktiskt, då de två älskade också är vampyrer. Vampyrer beskrivs i detalj i Monsterboken. Om du inte har tillgång till Monsterboken är de istället människor och vilokammaren (#6) ignoreras.

I. EXTERIÖR

På kanalens tränga kajkant lutar sig ett hus betänkligt ut över vattnet. Med sin mörkröda fasad och brandgula port lyser det upp Dyngen som en midnattssol. Från fasaden vajar en prålig skylt med texten "Vederkvickelsernas palats". Och under det i finare stil: "Tinkturarium & Lekamensverkstad". Ett välkomnande ansikte i målat trä ler ned mot er från porten.

- ◆ **SÖDER:** Port till väntrummet (#2). Öppen när palatset är öppet. Annars låst och haspad med bom från insidan. Porten är gillrad med en fälla som löser ut om man försöker öppna den när den är låst. Då blåses en stor dos draksveda (se tabell på sid 80) ur munnen ovanför porten och träffar alla inom två meter direkt framför porten. Det finns tillräckligt för fyra doser.

ÄVENTYRSFRÖN

- ◆ **Underkuren:** En eller flera av rollpersonerna har drabbats av en svår skada och beklagar sig i offentlig miljö när någon böjer sig fram mot dem och berättar ryktet om *Vederkvickelsernas palats* (sid 62) och tipsar om några av de saker rollpersonerna kan få hjälp med där.
- ◆ **Det är till en vän:** Rollpersonerna får frågan om de kan tänka sig att hämta ut en beställning vid Vederkvickelsernas palats. Beställningen finns nedtecknad i ett kuvert, förseglat med ett sigill av svart vax. Vem som är uppdragsgivare, vad som ska hämtas och hur det ska användas är upp till dig som SL att bestämma.
- ◆ **Den bet mig!** Ett skrik från ett fönster på andra våningen av ett hus drar till sig rollpersonernas uppmärksamhet. Det är det framgångsrika och enormt muskulösa hyrsvärdet Borghir som lockat ut Viviana på jakt. Plötsligt slås fönsterluckorna upp och en enorm svärm fladdermöss flyger ut. Lyckas rollpersonerna följa efter fladdermössen ser de dem dyka in under Vederkvickelsernas palats innan de försvinner spårlöst. Om rollpersonerna pratar med Borghir är det enda ovanliga han gjort de senaste dagarna att besöka Vederkvickelsernas palats för att boka tid för att få nithud. Han har också lyckats slita loss en lock av Vivianas brandgula hår.



- ♦ **UNDER:** På husets undersida, som man når vattenvägen, finns en låst lönn dörr till konvalescensrummet (#4D). **FINNA DOLDA TING** krävs för att hitta den. Dörren öppnas endast för den som kan såväl den hemliga knackningen (kort-lång-kort-lång-lång-kort) som lösenordet ”Lev livet fullt”.

2. VÄNTRUM

Hyllor med flaskor i alla tänkbara färger, krus i märkliga former och burkar täcker väggarna bakom en köpmansdisk som går från vägg till vägg. Draperier i glänsande tyger hänger från taket och ger känslan av att befinna sig under ytan på ett rött hav.

- ♦ **Sortimentet:** Här säljer Viviana sitt breda utbud av salvor, elixir, pulver och andra nyttigheter. Det finns ingen krämpa hon inte säger sig ha en lösning för, från magknip och dvärgallergi till avundsjuka och sömnlöshet. Några av de saker som rollpersonerna kan komma över finns i tabellen på sidan 80, men det är bara din (och spelarnas) fantasi som sätter gränserna om något annat önskas. Dessutom finns givetvis allt (utom kirurgiska instrument) från tabellen över medicinsk utrustning på sidan 79 i grundreglerna att köpa.
- ♦ **Viviana:** Om rollpersonerna ankommer när palatset är öppet tas de emot här av Viviana, som glatt undrar hur hon kan hjälpa dem, även om det skulle vara uppenbart av deras tillstånd. Är de ute efter någon av hennes tinkturer blir hon överlycklig. Hon frågar

Viviana är en energifylld medelålders kvinna med en explosiv personlighet och ett humör som är lika eldfängt som hennes brandgula hår. Om man så mycket som antyder att hennes dekokter håller låg kvalitet eller inte skulle vara värda sitt pris så blir hon vansinnig (misslyckade slag mot **KÖPSLÅ** och **ÖVERTALA** räknas som demonslag). Hon vill inte prata om varifrån hon kommer, men ryktet säger andra sidan havet. Viviana älskar kraftfulla byten och rollpersoner med **FYS 17** eller högre inspirerar henne till att följa efter rollpersonerna för att hitta ett lämpligt tillfälle att smaka deras blod.

För Viviana är i själva verket vampyr. Vid konfrontation i sitt hem avstår hon från att visa sin sanna form tills det blir absolut nödvändigt. Först då börjar hon använda vampyrens monsterattacker, men kan växla fritt mellan dem och sitt vapen. Vampyrer beskrivs i detalj i *Monsterboken*. Om du inte har tillgång till den är Viviana människa och använder då spelvärdena nedan.

Förff: 12 **SB SMI:** +T4 **KP:** 12 **VP:** 15

Rustning: —

Färdigheter: Alkemi 16, Bluffa 13, Hantverk 16, Hoppa & Klättra 16, Främmande språk 13, Köpslå 15, Läkekunst 16, Slagsmål 15

Recept: Viviana kan framställa tinkturena på sidan 80. Om ni har tillgång till *Magiboken* behärskar hon även de flesta recept på nivå 1–2 i kapitlet om alkemi.

Förmågor: Falköga, Kattfot

Vapen: Dolk (FV 14, skada T8)

också om rollpersonerna skulle kunna tänkas vara intresserade av att hjälpa henne att komma över sällsynta ingredienser (exempelvis sjöormsfjäll, jättespindelnät, morrhår från en karkion eller draktänder). Efterfrågar de Ovilius tjänster blir hon förnärnad, men ropar efter sin make.

- ♦ **Portfällan:** Ett vaket öga (**FINNA DOLDA TING**) kan upptäcka mekanismen som reglerar fällan mot exteriören (#1). Använd **FINGERFÄRDIGHET** för att utlösa eller desarmera fällan eller extrahera T4 doser draksveda (sid 80).
- ♦ **SÖDER:** Dörr till tinkturariet (#3). Låst när palatset är stängt.
- ♦ **VÄSTER:** Dörr till konvalescenskammare (#4).
- ♦ **NORR:** Port mot exteriören (#1).

3. TINKTURARIET

En arbetsbänk täckt av travar med mortlar, kittlar och grytor står mot ena väggen och i en rund eldstad i mitten av rummet brinner tre eldar. Kaninöron sticker upp ur en gryta och över en annan ångas grodor levande i ett nät. Det rycker i deras långa ben. På väggarna hänger silar, knivar, klubbor, saxar och slevor.

- ◆ **Redskapen:** Viviana har under åren samlat ihop ett brett utbud av märkliga redskap och instrument som hjälper henne tillreda sina tinkturer. Ett lyckat slag mot FINNA DOLDA TING låter rollpersonerna hitta det de söker.
- ◆ **Ingredienserna:** Överallt i rummets olika förvaringsutrymmen finns det ingredienser till Vivianas tinkturer. Låt rollpersonerna hitta det de söker (inom rimlighetens gränser) med lyckade slag mot FINNA DOLDA TING (görs med nackdel för ingredienser du bedömer som sällsynta). Endast ett slag får göras per sökt ingrediens.
- ◆ **SÖDER:** Dörr till lekamensverkstaden (#5).
- ◆ **VÄSTER:** Dörr till konvalescenskammare (#4).
- ◆ **NORR:** Dörr till väntrummet (#2).



4A–D. KONVALESCENSKAMMARE

Dessa små rum är rogivande inredda med ljusa tyger längs väggarna och färgglada mattor på golvet. En smal säng med en tjock halmmadrass står i ena hörnet i varje rum. Bredvid den står ett krus och en kopp.

- ◆ **Konvalescens:** För behandlingar som kräver utdragen vila och övervakning låter Ovilius sina klienter stanna en eller ibland flera dagar.
- ◆ **ÖSTER:** Dörr till mottagningsrummet (#2).
- ◆ **ÖSTER:** Dörr till tinkturariet (#3).
- ◆ **SÖDER:** Dörr till lekamensverkstaden (#5).
- ◆ **NEDÅT:** Under mattan i #4D finns en låst lucka, som Ovilius använder för att släppa in mer ljusskygga klienter. Kan hittas om man letar just där eller med FINNA DOLDA TING.

5. LEKAMENSVERKSTAD

En kraftig stol med grova järnbeslag står bredvid en människolång brits i mörknat trä. En hink av blanksliten metall står vid foten av bristen. Vid ena långväggen ligger verktyg och värms över en bädd av glöd. För ett ögonblick undrar ni om ni hamnat i en smedja.

- ◆ **Lekamensverktyg:** Ovilius behandlar alla synliga fysiska skador mellan himmel och jord. Till sin hjälp har han diverse verktyg. Dessa räknas som

VIVIANAS TINKTURER

TINKTUR	PRIS	TILLGÅNG	EFFEKT
Vivianas skärpedryck	5 silver	Ovanlig	Botar tillståndet Omtöcknad.
Rosornas harmoni	5 silver	Ovanlig	Botar tillståndet Arg.
Flytande mod	2 guld	Sällsynt	Botar tillståndet Rädd.
Glimmerdroppar	1 guld	Ovanlig	Ger mörkerseende motsvarande fackelljus under en kvart. För varje dos efter den första utan minst en kvarts vila emellan tar man valfritt tillstånd.
Krabblunga	2 silver	Ovanlig	Ger fördel på FYS-slag för att hålla andan i en kvart.
Draksveda	2 guld	Ovanlig	Ett pulver som ger den drabbade en oerhörd sveda, som bränner som drakeld. Ett slag mot PSY med nackdel (ej handling) måste göras varje runda för att få göra något annat än att klia sig. Effekten sitter i en kvart.
Vivianas vederkvickelse	10 guld	Sällsynt	Pulvret räknas som ett lyckat dödsslag när det strös i ansiktet på en person som nått 0 KP.
Godtrohetens moln	3 silver	Ovanlig	Användaren blir vänligt inställd mot alla i sin omgivning. Alla försök att BLUFFA, KÖPSLÅ och ÖVERTALA den drabbade får fördel under en kvart.

kirurgiska instrument (se tabellen på sidan 79 i Regelboken).

- ◆ **ÖSTER:** Ett aktivt sökande vid den östra väggen eller ett lyckat slag mot **FINNA DOLDA TING** avslöjar en lukt av fuktig jord, samt något bredare glipor mellan stockarna i väggen på sina ställen. Det går att slå sig igenom väggen (12 KP, skyddsvärde 6) och man kommer då in i vilokammaren (#6).
- ◆ **NORR:** Dörr till tinkturariet (#3).
- ◆ **NORR:** Dörr till konvalescenskammarna (#4).

6. VILOKAMMARE

Doften av damm och fuktig jord sticker i näsan och ni kan höra ett svagt porlande ljud. Två avlånga låror timrade av grova stockar i ett mörkt, blankt träslag med gyllengula ådringar står mitt i rummet.

- ◆ **Kistorna:** Viviana och Ovilius förde med sig sina kistor från sitt hemland när de flydde undan oförståelse och förföljelse till Arkand. I dessa vilar de under gryningstimmarna och hit återvänder de för att läka sina skador. I kistorna återfår de T6 KP per runda. För att kunna agera om en kista öppnas måste vampyren ha återfått minst hälften av sina KP. Kistorna kan inte förstöras.
- ◆ **VÄSTER:** Väggspringor till lekamensverkstaden (#5). Springorna är precis så breda att vampyrerna kan röra sig obehindrat genom dem när de är i dimform.
- ◆ **NEDÅT:** Golvspringor till exteriören (#1).

OVILIUS

Ovilius flydde från sitt hemland tillsammans med Viviana, undan de trångsynta daglevande och till en plats där alla får plats – även om de ännu inte vågat ta steget fullt ut och avslöja att de är vampyrer. Han är oerhört fascinerad av kroppen och dess funktioner och spenderar ofta nätterna med att studera sina objekt noga, genom att utsätta dem för inte alltid helt nödvändiga experiment – inklusive att befria dem från lite blod. Bitmärken döljer han med välplacerade snitt och suturer. Han sätter stor heder i sitt hantverk som kroppskonstnär och sina kunders nöjdhet.

Vampyrer beskrivs i detalj i Monsterboken – om du inte har tillgång till den är Ovilius mänskiska och använder då spelvärdena nedan.

Förfl: 12 **SB STY:** +T4 **KP:** 14 **VP:** 15

Rustning: –

Färdigheter: Hantverk 15, Hoppa & klättra 17, Främmande språk 10, Läkekonst 16, Slagsmål 17

Förmågor: Blixtsnabb, Järngrepp, Orädd

Vapen: Slagsvärd (FV 15, skada 2T8)

LEKAMENSBEHANDLINGAR

BEHANDLING	PRIS	BESKRIVNING
Bota svår skada	Varierar	Behandlingen botar en svår skada från tabellen på sid 51 i grundreglerna (exklusive resultaten Mardrömmar, Personlighetsförändring och Minnesförlust). Pris avgörs av SL beroende på den svåra skadans natur.
Tatueringsavlägsning	3 guld	Behandlingen avlägsnar tatueringen, men efterlämnar ett tydligt ärr. Ovilius skänker skinnet till Kontar på Själabläcket.
Utseendetransformation	30 guld	Personens utseende förändras till oigenkännlighet, kanske bara inte alltid på det sätt som man önskat.
Nithud	50 guld	Metallplattor förs in under huden och adderar skyddsvärde 1 till övrig rustning.
Skräckinjagande utseende	10 guld	Klientens utseende bättras på med grova ärr, ett skevt leende, färgade ögon och andra respektingivande detaljer. Ger fördel på KAR-baserade färdigheter när hot är inblandat.
Transplantation	500 guld	En förlorad kroppsdel (hand, arm, fot eller ben) som varit skild från kroppen mindre än ett dygn monteras tillbaka. Det går även att ersätta med en kroppsdel från en annan person av samma släkte.

MARKNADEN



För många är Marknaden stadens hjärta. Det var här det vanliga folket först slog upp sina boningar för att kunna leva i trygghet och vördnad i skuggan av Drakryttarakademin och Draktemplet. Nu har platsen blivit de kvarter som driver runt blodet i stadens blodomlopp. Det är här man kan känna Arkands puls.

I varje kvarter ligger det handelsbodas och verkstäder som basunerar ut sin expertis med stolta skyltningar. På torgen slår bönder och handelsresande upp sina stånd i gryningen på marknadsdagarna för att saluföra sina varor. Det är till Marknaden man söker sig om man letar efter ett välsmitt svärd, nya hosor i granna färger eller vill roa sig ordentligt utan att riskera liv och lem eller betala en halv drakskatt för kalaset.

Det finns några platser och personer som präglar Marknadens karaktär mer än andra och som drar till sig uppmärksamhet från både stadens invånare och långväga besökare. Platser som skulle varit värda en resa i sig, även om de inte legat i den underbara staden Arkand.

Oundvikliga ödets teater ligger vid foten av Drakklippan och är ett oerhört viktigt centrum i Arkands nöjesliv. Under alven Adrianas ledning levererar man underhållning av högsta kvalitet under översvallande pompa och ståt och konkurrensen om en plats på scenen eller läktarna kan stundtals vara minst sagt mördande.

Den avantgardistiska animisten Akelius *menageri* är en annan plats som drar till sig nyfikna ögon. Den grönskande oasen hyser många märkliga varelser, levande som uppstoppade. Men vad som egentligen försiggår bakom lyckta dörrar är det få som vet.

Och vid porten mot den nedre delen av staden – Hamnen och Dyngen – ligger *Klingornas gille*, som en tyst vaktare från eventuella faror nedifrån, styrd med järnhand av klingmästare Bodrian Tornklyvare.

HAMMARENS GILLE

Hammarens gille är hemvist för de av Arkands invånare som förtjänar sitt levebröd genom att skapa saker med sina händer. De är djupt dedikerade till gott hantverk och angelägna om att det verkligen ska *betyda* något att något är "Skapat i Arkand". Är man missnöjd med kvaliteten på något man köpt är det också här dispyterna löses. Gillets sigill – två korslagda hammare över ett städ – får bara märka produkterna från dem vars hantverk passerat gillesmästarnas granskande ögon. Framstående medlemmar inkluderar:

- ◆ **Delft Ragel**, skräddarmästare
- ◆ **Idoril**, smidesmästare
- ◆ **Nidor Selim**, skulptör och stenhuggarmästare
- ◆ **Dordin Brode**, rustningsmästare
- ◆ **Ofalia**, målarmästare
- ◆ **Vertold Koel**, skeppsbyggmästare
- ◆ **Dulbak**, mekanikmästare



ÖVRIGA VIKTIGA PLATSER OCH PERSONER

- ◆ **Drottens torg:** Drottens torg är en av marknads-kvarterens mest välbesökta platser. På marknadsgårdarna är det här de finaste stånden slås upp. Och de löften som ges under eken på torget sägs vara omöjliga att bryta.
- ◆ **Botbacken:** På Botbacken utmäter rättskiparna i Arkand de straff av fysisk karaktär som utdöms vid Rättvisans tribunal. Beroende på vad straffet är utdelas det av lämplig representant för stadsgardet (ofta Bodrian Tornklyvare), drottens (ofta Othilia) eller Besvärjartinget (ofta Sethius). I det fall dödsstraffet utdöms förs den olycklige från Botbacken till Störten på Drakklippan ofta följd av en stor skara nyfikna.
- ◆ **Gyllene nålen:** Gyllene nålen är stadens mest exklusiva skrädveri, dit många drar sig för att gå då de känner sig hotade av såväl räkningen som skraddarmästare Delf Ragel. "Är det en Ragel?" frågas det ofta vid Drottens hov eller på Oundvikliga ödets teater. Bland stamkunderna hittar man framträdande stadsbor som exempelvis Eliza, Akelius, Plathyra Brednäbb, hovmagikern Sethius och självaste Elrita Blodöga.
- ◆ **Glödande eggen:** Den alviske smeden Idoril har sedan sin ankomst till staden gjort kometkarriär som smeden vars rustningar och vapen man ska bära. Det finns ingen som kan mäta sig med hans smideskonst. Till sin hjälp har han demonen Fa'Bheer som sett till att hans värsta konkurrenter drabbats av diverse olyckor, alltifrån bränder till fallerande hantverksskicklighet.
- ◆ **Skummande skägget:** Det dvärgiska bryggerhuset Skummande skägget drivs av bryggmästarinnan Borinda. Här serveras på traditionellt manér läckert mjöd, tunga stånkor med öl och välagad, härlig husmanskost för levnadsglada. Utskänkan Omeor lockar en stor kvinnlig publik.

SLUMPHÄNDELSER I MARKNADEN

T12 HÄNDELSE

- 1 **Dimma:** Som från ingenstans dyker den upp, dimman från havet. Slå T6 för att avgöra dimmans täthet (sid 10). 1–3: dimslöjor, 4–5: tjock dimma, 6: ogenomtränglig dimma. Slå ytterligare en T6 för att avgöra hur många kvartar dimman förblir i den tätheten, innan det är dags för ett nytt slag. Om du vill kan du välja att omedelbart slå ytterligare ett slag på tabellen för att låta rollpersonerna möta något spännande. Ett oväntat slumpmöte i dimman kan vara mycket rafflande.
- 2 **Rekryterare:** Tre stadsgardister – vargvinnan Ywra, dvärgen Bord och människan Lasius – går gatan ner och hejdar alla som de tycker ser dugliga ut för att erbjuda dem att ta värvning som stadsgardister. Om rollpersonerna visar intresse får de följa med till Klingornas gille (sid 105) där de får visa upp sina färdigheter för Bodrian Tornklyvare. Följ reglerna för Att ta värvning vid Klingornas gille.
- 3 **Ficktjuvar:** Några sjungande medlemmar ur Norpsorkarna (sid 19), lika många som rollpersonerna, låtsas vara berusade för att blanda sig med rollpersonerna. De kramas, dunkar rygg och skrattar samtidigt som de försöker befria rollpersonerna från värdesaker. Slå för FINGERFÄRDIGHET för varje norpsork. Rollpersonerna kan upptäcka vad som pågår genom att ▶

T12 HÄNDELSE

- UPPTÄCKA FARA med nackdel. Om den här händelsen inträffar flera gånger har rollpersonerna möjlighet att känna igen odågorna och har inte längre nackdel på UPPTÄCKA FARA.
- 4 **Affischörens öde:** En ung man i färgglada kläder har just hunnit sätta upp en affisch för föreställningen *Duendors pina* vid Oändliga ödets teater (sid 95) på en husvägg när han omringas av ett antal demonkultister (lika många som rollpersonerna och spelvärden som kultist i tabellen på sidan 105 i grundreglerna). De attackerar honom och river ner affischen. Om rollpersonerna ingriper och räddar honom är han mycket tacksam och ber dem följa med honom tillbaka till teatern så att han kan introducera dem för Adriana och ge dem frikostigt med polletter till föreställningarna.
 - 5 **Skenande hästspann:** Ett fyrspann hästar kommer galopperande nedför gatan i rasande fart och trampar ner allt i sin väg. På kuskbocken kämpar förgäves en svettig köpman i klargula kläder och en väldigt bredbrättad fjäderpydd hatt med att få kontroll över situationen. Köpmannen heter Kardolius Trott och har en större last tyger som ska till Vita fjäderns handelshus (sid 41). Om rollpersonerna får stopp på ekipaget ber han dem att eskortera honom hela vägen för att han ska kunna ge dem en lämplig ▶

T12 HÄNDELSE

belöning. Den mest respektingivande av rollpersonerna erbjuds en extra belöning för att assistera honom när han ska förhandla om priset med Plathyra Brednäbb.

6 **Blodtörstiga byrackor:** En flock (T6+2) riktiga byrackor (värden som hund i tabellen på sidan 99 i grundreglerna) med sliten päls, blodröda ögon och fradgande käftar kommer springande nedför gatan och kastar sig över det rika utbudet av höns, kapuner, kaniner, lamm och korv hos slaktaren Anghyr som skriker av fasa. Om rollpersonerna ingriper får de en god vän i Anghyr som kommer att se till att de aldrig går hungriga. UPP-TÄCKA FARA kan avslöja tre svartalfer som kiknar av skratt i ett gathörn. Det är A'thana-kultister som gett hundarna rejält med spindelgift (se äventyrsplatsen *A'thanas håla* på sid 156).

7 **Misstagen identitet:** Rollpersonerna passerar framför Klingornas gille när en person plötsligt utropar: "*Där är han/hon!*" En av rollpersonerna har blivit misstagen för en person vars bild finns upphängd på Stadsgardets plakat för missdådare. Det tar två rundor för ett antal stadsgardister (en färre än rollpersonerna) att hitta ut på torget. Rollpersonerna kan ÖVERTALA mobben eller stadsgardisterna att det är ett misstag (görs med nackdel) eller fly hals över huvud genom stadens gator!

8 **Den sanna eldens förkunnelse:** T3+1 akolyter från Sanna eldens tempel (sid 19) kommer gående nedför gatorna i sina karaktäristiska orange kåpor, slår samman sina cymbaler och deklamerar: "*Vakna ur er sömn! Vallfärda till templet vid [du väljer en för situationen lämplig tidpunkt] och skåda vår oändligt vise överstepräst Torthion förkunna den Sanna eldens budskap. Alltings ursprung som stals och förslavades av de giriga drakarna! Kom och börja er resa mot att födas på nytt till den sanna friheten!*"

9 **Utbrytningsförsök:** Rollpersonerna passerar förbi Klingornas gille när de blir vittnen till en fritagning. Det är några gråpälsar (en färre än antalet rollpersoner) som har tröttnat på att ha sin broder Wurg inspärrad. De har precis lyckats fästa en äntherhake i ett av gallren till en av de Övre cellerna (sid III), vars andra ände sitter fastsurrad runt nacken på två tjurar som de river i baken så att tjurarna rusar iväg och sliter med sig en god bit av fasaden. Det kommer att ta två rundor tills stadsgardisterna insett vad som inträffat och T4 av dem ansluter. Vad rollpersonerna gör är så klart upp till dem.

T12 HÄNDELSE

10 **Påstridiga indrivare:** Rollpersonerna passerar en hantverkare som de har anledning att besöka (välj det som passar din kampanj), men när de ska gå in i verkstaden står två medlemmar ur stadsgardet lutade mot porten, blockerar vägen och förklarar vänligt men bestämt att det är stängt. UPP-TÄCKA FARA låter rollpersonerna höra ett tumult och någon som ber om nåd. Där inne befinner sig stadsgardisterna Droke och Dulkan som inkasserar beskyddarpengar från den stackars hantverkaren.

11 **Kämpar till Spelen:** "*Ära, ryktbarhet och heder väntar på dig! Vad väntar du på!?*" ropar Aliana och Viliot, två unga, vackra och oemotståndligt övertygande människor som går längs gatorna i Marknaden och delar ut små pergament till personer de tycker ser dugliga ut. Om rollpersonerna visar intresse ombeds de visa upp pergamentet vid Klingornas gille. Om de gör det får de göra Klingornas prov för att visa sig värdiga att delta i nästa upplaga av Spelen. Kanske ställs de mot minotauren Urfur eller någon annan best från Akelius menageri?

12 **Flinka inbrottstjuvar:** När rollpersonerna passerar en tvärgata uppfattar de en rörelse i ögonvrån. Två norpsorkar är på väg ut genom ett fönster på baksidan av ett mycket fint hus. Rollpersonerna har två rundor på sig att agera innan norpsorkarna försvinner spårlöst med sitt byte (två skattkort)! Huset som vittjats tillhör den dvärgiske köpmannen Thofild, som blir mycket nöjd om bytet återbördas.

HANTVERKARE I ARKAND

Här finns en lista på några av de många hantverk som utövas innanför stadens murar. Respektive hantverkares yrkeshemligheter vaktas noga och konkurrensen är stundtals mördande.

Bagare, barberare, bokbindare, bågmakare, färgare, jordemor, hattmakare, hovslagare, kannjutare, kittelflickare, ljusstöpare, garvare, gjutare, glasblåsare, hjulmakare, korgmakare, kopparslagare, krukmakare, målare, murare, pergamentmakare, pilmakare, repslagare, sadelmakare, segelmakare, skeppsbyggare, skrivare, slaktare, smed (grovsmed/lås/rustningsmakare/vapensmed), skraddare, skomakare, snickare, stenhuggare, sömmerska, takläggare, timmerman, tunnbindare, vävare, ystare.

T12 RYKTE

- 1 **Akelius kuriositeter:** "Vet du inte vem Akelius är? Han är den mest vidunderliga person som vår stad skådat! Det viskas att han har nyckeln till naturens hemligheter och kan betvinga vilken best som helst. Men han låter helst andra göra jobbet med att fånga dem och betalar furstligt för besväret! Vem vet vilka vidunder han har inlåsta i sina hålor? Oavsett vad det är hoppas jag att vi får se dem i Spelen snart! Jag hörde att han har fångat en minotaur!"
- 2 **Nattliga besökare:** "På sista tiden har det blivit vanligare och vanligare att det dyker upp oönskade nattliga besökare i Marknaden. Kultister som skapar oreda, inbrottstjuvar som länsar hederliga människors hem och gråpälsar som väcker hantverkare mitt i natten för att erbjuda dem sitt beskydd. Det känns som att de kommer och går som de vill – även när de övre stadsportarna har stängt! Någonstans måste det finnas passager till Underjorden. Men frågan är var! Kunde vi bara mura igen dem skulle lugnet säkerligen sprida sig igen!"
- 3 **Oundvikliga ödets teater:** "Det finns inget som kan få blodet att rusa så underbart som att beskåda ett spektakel på Oundvikliga ödets teater! Min absoluta favorit är Spelen. Blotta synen av kämparnas svettiga anleten, blänkande vapen och bestarnas kåftar! Ahhh, man ryser av välmående! När man inte trodde att de kunde ta det längre så överträffar de sig själva! Det är makalöst hur underbart blodigt det har blivit på sistone! Nästan som om det var en demon och inte Adriana som regisserade!"
- 4 **Möten vid drottens torg:** "Det är som de säger i sångerna: "Möt mig vid Drottens torg". Det sägs att Avador Nording valdes till Arkands första drott under den stora eken på torget och sedan dess väljer många att ingå sina allianser i dess skugga. Löften som ges under eken ska aldrig brytas sägs det. Och om så ändå skulle ske så följer en stor olycka!"
- 5 **Delf Ragels skräddarkonst:** "Delf Ragels skicklighet med nål och tråd är oöverträffad. De hjälte-dåd som sagans och legendernas hjältar sägs ha utträttat bleknar i jämförelse med de stordåd han utträttar på Gyllene nålen! Om man inte burit en Ragel närmast sin kropp så har man inte levt!"
- 6 **Arkands strupar:** "Som jag älskar att lyssna till stämmorna hos sångarna i Arkands strupar! Oraklet Adriana har verkligen en oerhörd fingertoppskänsla när hon handplockar stadens bästa röster. Alla som kan ta en ton vill vara med, ▶

T12 RYKTE

- men bara ett fåtal blir utvalda. Konkurrensen är rent ut sagt mördande. Åh, vad skulle man inte göra för att få stämma upp i sång sida vid sida med Dominus Skaup!"
- 7 **Hammarens gille:** "Det finns inget som signalerar förträffligt hantverk som en vara stämplad med Hammarens gilles sigill! Jag vet att det finns de som klagar över att gilletts medlemsavgift är för hög och att det hindrar nykomlingar att göra sig ett namn på Marknaden. Men det är ett pris jag är beredd att betala för att veta att jag köper kvalitet!"
 - 8 **Smugglarnas fåfänga:** "Det händer att någon försöker få med sig varor in i Arkand utan att betala tull. Om inte Brigador och hans hamninspektörer hittar det redan i hamnen, så kan jag garantera att det fastnar vid stadsportarna. Stadsgardisterna är noggranna. Våldigt noggranna. Om man inte uppmuntrar dem att titta åt andra hållet förstås ..."
 - 9 **Klingornas gille:** "Om du är stark, kan svinga ett svärd och vill tjäna en extra slant kan det vara en god idé att ansöka om ett klingbrev från Klingornas gille. Då kan man ta uppdrag från Missdådarnas marknad och hålla Arkands gator rena från slödder. Bättre att de sitter bakom lås och bom hos Bodrian Tornklyvare än att de kan springa runt och orsaka oreda!"
 - 10 **Stadens portar:** "Det är viktigt att hålla reda på stadens portar, hur de öppnas och stängs och vem som släpps igenom när! Har man otur kan man lätt finna sig på fel sida vid fel tidpunkt och då måste man öppna penningpungen rejält för att flörta sig förbi stadsgardisterna! Porten mot nedre staden och yttre staden stängs vid solnedgången. Efter det kommer bara de som är bosatta i Marknaden eller på Drakklippan igenom!"
 - 11 **Marknadsdagarnas myller:** "Jag älskar verkligen marknadsdagarnas myller! Då fylls gatorna med folk från när och fjärran som kommit till Arkand för att sälja sina varor. Det vill till att man är på plats i gryningen när stånden slås upp. Det är då man kan göra de bästa kapen!"
 - 12 **Botbackens lockelse:** "Det finns de av Arkands invånare som har en morbida dragning till Botbacken. Jag tycker att det är något makabert med att frossa i andras olycka. Sedan finns det så klart odågor som verkligen förtjänat sina straff. Och då måste jag säga att även en stillsam själ som jag har svårt att hålla mig borta. Särskilt om det är någon riktigt grov förbrytelse som begåtts. För då brukar också straffet vara brutalt ..."



AKELIUS MENAGERI OCH KURIOSITETER



Mitt i det livliga marknadsdistriktet ligger Akelius menageri och kuriositeter. Det imponerande och mystiska huset är hem åt animisten Akelius, men härbärgerar också betydande samlingar av sällsynta varelser, levande som döda. Många flockas nyfiket till huset för att beskåda samlingarna.

Särskilt livligt blir det då någon ny kuriositet adderats till utställningen, något som Akelius och hans lärjungar sällan är sena att proklamera. Andra fruktar platsen och tycker att det känns riskfyllt att härbärgera sådana bestar innanför stadens murar. Hittills har det dock inte inträffat några missöden. Hittills ...

SITUATIONEN

Akelius har aldrig varit mer tillfreds med livet och det reflekteras tydligt i stämningen i huset. Det pågår febril aktivitet bland de flitiga, men något fåordiga, lärjungarna. De guidade rundturerna som hålls är alltid välbesökta och har gjort honom mycket populär. Men allra populärast är han för sin förmåga att försörja Drottens spel vid Oundvikliga ödets teater (sid 95) med spektakulära bestar. Och det är också det som är hans verkliga passion (förutom att förtära dem när de stupat).

Vad som inte är känt för allmänheten är att Akelius, förutom att betala äventyrare rikligt för sällsynta bestar,



också skapar bestar på alldeles egen hand i sitt animistiska laboratorium. Bestar som han sedan uppvisar i sitt menageri eller vid Spelen som fynd från avlägsna platser.

Till sin tjänst har Akelius tre trotjänare: halvlingen Brodina Bestviskare som vaktar de vildaste bestarna, Horticultus som sköter trädgården och Gori som håller ordning i det animistiska laboratoriet.

Dagtid är huset fullt av liv. Lärjungar utför sina dagliga sysslor noggrant övervakade av sin lärare. Guidade turer slussar Arkands nyfikna invånare genom rummen. Om Akelius inte är på viktiga möten vid Akademin, Oundvikliga ödets teater eller hos Elrita Blodöga, betraktar han det som försiggår från sin tornkammare. Då och då tar han sig tid att flanera genom korridorerna för att möta besökare och lärjungar.

På nätterna lägger sig ett lugn över huset. I alla fall på ytan. För i källaren startar Akelius sitt arbete i det animistiska laboratoriet, ett arbete som ofta pågår tills solen går upp och dagen startar på nytt.

GUIDADE TURER

Ett populärt nöje bland Arkands invånare är att besöka menageriet, kabinettet och trädgården. Akelius ordnar turer med stor oregelbundenhet (anpassa det till vad som

passar spelet bäst) och de dagar som han öppnar bildas en lång kö utanför huset som slingrar sig runt kvarteret. Vid visningar släpps det in små grupper om högst sex deltagare som får följa en lärjunge genom entréhallen (#2), trädgården (#4) och kuriosakabinettet (#3) innan de visas ut på gatan igen. Lärjungarna berättar inspirerat om sin mästares efterforskningar och samlingar. Det är aldrig mer än tre grupper i huset samtidigt. Vid sällsynta tillfällen dyker Akelius själv upp!

I. EXTERIÖR

Som en grönskande oas, ett naturens tempel, står huset ut mot de omgivande byggnaderna. En kraftfull slingerväxt med glänsande gröna blad täcker fasaden. Här och där tittar ett fönster med mörkgröna fönsterluckor fram ur grönskan. En stor port, formad av grova, knotiga rötter, är uppenbarligen entrén och kantas av blodröda, storbladiga blommor och bredvid den sitter en skylt.

- ◆ **Port:** Porten är en organisk konstruktion (100 KP, skyddsvärde 20, halverat för yxor). Om man försöker bryta upp den regenererar den 20 KP varje runda. Då släpper också blommorna lös sporer som utgör ett sövande gift med styrka 14.
- ◆ **Levande fönsterluckor:** Fönsterluckorna på huset är medvetna och synnerligen vaksamma. Om nyfikna betraktare kommer för nära (inom en ruta) så stänger de sig själva. Försöker man öppna ett fönster börjar luckorna slå frenetiskt (T6 i krosskada, går att UNDVİKA). Luckorna kan förstöras (25 KP, skyddsvärde 10).
- ◆ **Fasad och mur:** Muren är täckt av en levande slingerväxt. Försök att klättra uppför muren avbryts hastigt av att slingerväxten tar tag (går att UNDVİKA). Kräver ett lyckat slag mot STY med nackdel för att bryta sig loss och fortsätta. Andra kan hjälpa.
- ◆ **Skylt:** Skylten vid portens sida anger nästa tillfälle för allmänheten att besöka Akelius samt eventuella tillskott till samlingarna.
- ◆ **Lärjungar:** Samtliga attacker mot huset uppmärksammas av huset självt som meddelar lärjungarna och Akelius.
- ◆ **NORR, VÄSTER:** Mur mot trädgården (#4).
- ◆ **VÄSTER:** Organisk port mot entréhallen (#2). Kan endast öppnas av husets invånare.

2. ENTRÉHALL

Vid första anblicken ser det ut som att ni fortfarande är utomhus, men snart ser ni att den klarblå himlen med tunna molnslöjor är skickligt målade på innertaket. Under molnen flyger stora bevingade varelser, några med fjädrar, andra utan.

ÄVENTYRSFRÖN

- ◆ **Monsterjägare:** Om rollpersonerna kommit till Arkand genom introduktionsäventyret *Mantikorans sång* (sid 12) så bjuder Akelius in dem att återvända när de är redo för nya uppdrag. Du kan också låta rollpersonerna stöta ihop med Akelius vid lämplig äventyrsplats och låta honom bjuda in dem till sitt hem för att diskutera möjligheten att förtjäna en extra slant på att fånga in bestar åt honom!
- ◆ **Blomstertjuvar:** Viviana vid Vederkvickelernas palats (sid 79) är på jakt efter rötter från den sällsynta månskensliljan, som vanligtvis endast växer på synnerligen avlägsna och otillgängliga platser. Hon har hört ryktas att plantan finns i Akelius ägo och undrar om rollpersonerna kan komma över fem exemplar.
- ◆ **Bestarnas befriare:** Rollpersonerna stöter på den deprimerade satyren Konstadin Krumhorn (sid 67) och beslutar sig för att hjälpa honom att befria hans vän, minotauren Urfur, som sitter inspärrad i Bestarnas håla (#8).

- ◆ **Flygvarelser:** De flygande varelserna är i själva verket uppstoppade, monterade på tunna linor och drivs runt av ett vindspel på taket. Ett lyckat slag för FINNA DOLDNING av den som försöker studera varelserna närmare avslöjar detta. BESTIOLOGI låter rollpersonerna känna igen drakgjusar, örnar och några större sjöfåglar.
- ◆ **Mottagande:** Om rollpersonerna släppts in för att träffa Akelius får de vänta här, under ett vakande öga från en av lärjungarna.
- ◆ **Tittgluggar:** Högt under taket, bland molnen, döljer sig ett antal tittgluggar. En vaksam rollperson kan om Akelius betraktar dem från Akelius korridor (#11) känna detta genom UPPTÄCKA FARA.
- ◆ **ÖSTER:** Port mot exteriören (#1).

- ◆ **SÖDER:** Dold dörr till trappa mot korridoren (#6). Kan endast öppnas av Akelius, Brodina eller Gori.
- ◆ **NORR:** Dubbeldörrar mot trädgården (#4). Stängda och låsta nattetid.



MÄSTER AKELIUS

Akelius har alltid varit fascinerad av livets mysterier och fick tidigt möjlighet att förkovra sig i animismen. Han insåg tidigt begränsningarna i det harmoniska förhållningssättet och började tänja på gränserna med att göra livet till föremål för sina experiment, nyfiken på hur han skulle kunna både vidareutveckla naturens skapelser och härska över dem.

Han ser demoner som styggelser från en annan värld som man inte ska beblanda sig med. Det monster han mest längtar efter att addera till sin samling är en hydra. Om rollpersonerna kan hjälpa honom har de en allierad för livet! Han sörjer fortfarande förlusten av sin främsta lärjunge, svartkonstnären Dakoth. Om rollpersonerna har spelat *Årans väg* kan de säkerligen ha intressanta historier att berätta. Det är upp till dig som SL att avgöra hur Akelius reagerar.

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 20 **VP:** 36

Rustning: Förtrollad kåpa (4)

Färdigheter: Animism 18, Bestiologi 17, Bluffa 15, Finna dolda ting 15, Främmande språk 16, Hantverk 16, Jakt & fiske 15, Köpslå 15, Mentalism 17, Myter & legender 16, Undvika 14, Uppträda 9, Övertala 17

Besvärjelser: Beskyddare, Sigill, Laddning, Permanens, Tala med djur, Förinta, Snårskog, Söva, Bemästra djur, Kurera, Helande sken, Återuppväcka, Fjärrsyn, Kraftnäve, Stenhud, Förtrolla vapen, Tankeöverföring, Flyga, Teleportera, Kontrollera person, Dominera monster

Förmågor: Defensiv, Drakdräpare, Fokuserad × 10, Förklädnad, Följeslagare, Magisk talang, Mästerbesvärjare, Tålig × 4

Vapen: Dolk av ben (FV 15, skada T8, dödligt gift styrka 16)

Utrustning: Akelius kåpa är förtrollad med ÅTERUPPVÄCKA effektgrad 3, SIGILL och PERMANENS som aktiveras så fort bäraren dör. Han har också alltid med sig minst två familiaris laddade med 12 VP vardera som han kan använda som energikälla.

AKELIUS MENAGERI

BOTTENVÅNING & TRÄDGÅRD



3. KURIOSAKABINETT

En stegrande hippogriff breder ut sina vingar mitt i rummet! Bakom den skymtar en jätte som får böja lätt på ryggen för att inte slå huvudet i taket. Och ur en grottöppning sticker en lindorm ut sitt fjälliga huvud!

- ◆ **Överraskning!** Om rollpersonerna inte är förberedda måste de slå ett slag för **BESTIOLOGI** för att inse att varelserna är uppstoppade. De som misslyckas måste slå för att motstå skräck.
- ◆ **Kuriositeter:** Den stora salen är fylld med uppstoppade bestar och skelettdelar, vissa av dem resultat av Akelius experiment, andra infångade.
- ◆ **Lärjungar:** Dagtid finns T4 lärjungar här, upptagna med att polera och damma kuriositeterna.
- ◆ **SYDÖST:** Dörr mot trapphus till dold trappa till Akelius kammare (#10). Kan endast öppnas av Akelius eller med **SKINGRA** effektgrad 3. Om förtrollningen bryts meddelas Akelius omedelbart.
- ◆ **ÖSTER:** Dubbeldörr mot entréhallen (#2).
- ◆ **VÄSTER:** Dubbeldörr mot trädgården (#4).

4. TRÄDGÅRD

Grönskan är överväldigande och förbluffande tät. Av stadens brus och muller hörs ingenting, bara skir fågelsång, porlande vatten, löven som prasslar i den stilla brisen och insekterna som surrar. Det är varmt och fuktigt och överallt rör det sig någonting.

- ◆ **Trädgårdsvarelser:** Trädgården är ett levande museum med märkliga varelser, många av dem resultat av Akelius experiment. Färgglada insekter surrar runt i luften, ödlor med glänsande fjäll och dubbla svansar rasslar fram över gångarna och fågelliknande varelser med imponerande fjäderskrudar och mönstrade vingar spanar från trädkronor och buskage. Varelserna rör sig fritt och kan bli mycket närgångna, men är harmlösa. De är bundna till platsen av en besvärjelse som hindrar dem att lämna trädgården.
- ◆ **Damm:** Det finns en liten damm med en förgylld fontän i mitten, konstruerad av en sjöorm fångad av ingen mindre än Brigador själv (se sid 57). Den sprutar vatten ur sitt gap i en sex meter hög pelare! Dammen är också hem för de vattenlevande varelser som Akelius experimenterat på, något som inte behagar Vanador (överstepräst vid Ändlösa havets tempel) som funderar på hur man skulle kunna befria dem. Här finns färgglada fiskar och taggiga grodor, men framför allt tre mycket unga sjöormar som Akelius lyckats rädda från sjöormen som utgör fontänen.
- ◆ **Växter:** Trädgården är också full av exotiska och modifierade växter som kan användas för att skapa allehanda dekoter, uppiggande såsom dödliga.

HORTICULUS

Hortculus har följt Akelius åt sedan de båda var unga animister i färd med att upptäcka naturens mysterier. Det stod snart klart för Hortculus att Akelius skulle gå långt och han valde att följa i dennes fotspår. De två vännerna valde olika vägar: Hortculus utforskade växtriket och insekternas värld, Akelius valde större djur och bestar. Han älskar att ge sig ut på längre resor för att hitta nya växter. Det går inte att ÖVERTALA honom att göra något för att förråda Akelius.

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 10 **VP:** 14

Rustning: —

Färdigheter: Animism 14, Bestiologi 15, Finna dolda ting 14, Främmande språk 12, Jakt & fiske 12, Hantverk 16, Köpslå 15

Besvärjelser: Fördriva, Snärja, Tala med djur, Snårskog, Söva

Förmågor: Enstöring, Kvartersmästare, Mästerkock, Stigfinnare

Vapen: Stav (FV 12, skada T8)

Är rollpersonerna ute efter en särskild växt kan de hitta den här med ett lyckat slag för **VILDMARKSVANA**.

- ♦ **Hortculus:** Akelius trogne trädgårdsmästare hittas oftast här om han inte befinner sig på någon av sina många forskningsresor. Han är mycket förtjust i att dela med sig av sina kunskaper och kan ÖVERTALAS (med fördel) att visa runt gäster i trädgården.
- ♦ **Muren:** Se exteriören (#1) för regler för slingerväxten.
- ♦ **ÖSTER:** Dold dörr till trappa upp till Akelius inre kammar (#12). Kan hittas med **FINNA DOLDA TING**.
- ♦ **ÖSTER:** Portar till entréhallen (#2).
- ♦ **SYDOST:** Dubbeldörr mot kuriosakabinettet (#3).
- ♦ **VÄSTER:** Dörr till lärjungarnas kvarter (#5).

5. LÄRJUNGARNAS KVARTER

Smala sängar står i trånga rader och tar upp mer än halva rummet, nästan ända fram till den öppna spisen där en gryta puttrar över elden. Det luktar kokta grönsaker. Längs väggarna hänger kåpor.

- ♦ **Lärjungar:** I sovsalen finns dagtid T3 lärjungar i färd med att förbereda någon av dagens måltider. Nattetid finns här ett dussin sovande lärjungar.

- ♦ **Loft:** En stege står lutad mot väggen, halvt dold av dörren. Den leder upp till ett litet dammigt loft, där det finns ett tjugotal små kistor, som alla innehåller lärjungarnas personliga ägodelar från deras tidigare liv. En av kistorna innehåller Dakoths ägodelar som han lämnade bakom sig, när han startade sitt nya liv och i locket syns ett namn som kryssats över och texten ”Död åt mig, evigt liv åt Dakoth”.
- ♦ **ÖSTER:** Dörr till trädgården (#4).

6. KORRIDOR

Den stenlagda korridoren lysas upp med jämna mellanrum av lyktor som hänger från väggarna.

- ♦ **Lyktorna:** Om man studerar lyktorna noga ser man att ljuset kommer från små insekter som fladdrar omkring innanför glaset. Ett lyckat slag för **BESTIOLOGI** avslöjar att det är fångade eldflugor. De föds upp av Hortculus och lever en kort tid innanför glaset innan de dör och byts ut.
- ♦ **SÖDER:** Dörr till det animistiska laboratoriet (#7).
- ♦ **NORR:** Järndörr till bestarnas håla (#8).
- ♦ **VÄSTER:** Trappa till entréhallen (#2).

7. ANIMISTISKT LABORATORIUM

Rummet är svagt upplyst av likadana lyktor som i korridoren utanför. En luden varelse ligger fastspänd och orörlig på ett tjockt träbord, bredvid ett annat bord där en fjällig varelse vilar i bojer. Överallt hänger och ligger blankpolerade verktyg, hyllor dignar under tyngden från fyllda burkar, krus, krukor och tjocka luntor.

- ♦ **Gori:** Akelius laboratorieassistent befinner sig nästan alltid här, i färd med att förbereda, avsluta eller städa upp efter ett experiment.
- ♦ **Död ulv:** Ett lyckat slag för **BESTIOLOGI** avslöjar att varelsen på bordet är en avliden ulv. Akelius experiment blev för mycket för den.
- ♦ **Reptilman:** Den fjälliga varelsen är reptilmannen K'li'ka-zaar som fortfarande är vid liv, om än knappt. Han har underkastat sig Akelius experiment frivilligt för att kunna ställa upp i Drottens spel kraftigt förstärkt, men ångrat sig då han insett vad det innebär. För sent tyckte Akelius och Gori som fortsatt experimenterandet, men nu för att göra honom till en formidabel kämpe.
- ♦ **Experiment:** Akelius använder här en variant på besvärjelsen ÅTERUPPVÄCKA för att försöka skapa nya livsformer. Eftersom han själv ogärna sänker sin PSY permanent har han utvecklat ett sätt att i stället låta sina lärjungar stå för kostnaden.
- ♦ **NORR:** Dörr till korridoren (#6).

GORI

Gori anslöt sig till Akelius för många år sedan och invigdes snabbt i den mörkare sidan av livets mysterier, då mästaren sakta men säkert började "förbättra" den vetgiriga dvärgen för att bli en bättre assistent. Under en period var Gori djupt avundsjuk på Dakoth som konkurrerade om mästarens uppmärksamhet och blev oerhört lättad när underbarnet valde att bryta sig loss. Det går inte att ÖVERTALA honom att göra något för att förråda Akelius.

Förfl: 10 **SB STY:** +T6 **KP:** 16 **VP:** 14

Rustning: Sjöormspansar (3)

Färdigheter: Bestiologi 15, Animism 14, Bluffa 15, Finna dolda ting 14, Främmande språk 14, Hantverk 14, Rida 12

Besvärjelser: Beskyddare, Antimagi, Läka, Tala med djur, Förinta, Söva, Åskvigg, Återuppväcka

Förmågor: Bärsärk, Kraftslag, Garverimästare

Vapen: Stor träklubba (FV 15, skada 2T8)

8. BESTARNAS HÅLA

När dörrarna slås upp möts ni av en öronbedövande kakafoni. Det brölas, grymtas, ylas och skriks. Ett dämpat ljus sprids från lyktor som sitter mellan de bastanta gallerprydda dörrarna.

- ◆ **Celler:** Det finns åtta celler (A–H). De som för närvarande har gäster har låsta dörrar (100 KP, skyddsvärde 25), men kan dyrkas upp med **FINGERFÄRDIGHET** med nackdel. De celler som inte har gäster är inte låsta.
- ◆ **Brodina Bestviskare:** Akelius bestmästare befinner sig alltid här, om hon inte hjälper till att föra någon av bestarna till Spelen via Bestarnas väg (#9). Om rollpersonerna vill ha Brodinas hjälp att befria någon av bestarna krävs kraftfull övertalningsförmåga (ÖVERTALA med nackdel under hot om fysiskt våld). Så fort hon får tillfälle kommer hon dock att släppa ut kuvade bestar och vända dem mot rollpersonerna. Om striden ser ut att inte gå hennes väg kommer hon att fly, antingen genom Bestarnas väg (#9) eller mot korridoren (#6).
- ◆ **Mantikora (cell A):** Om rollpersonerna kommit till Arkand via äventyret *Mantikorans sång* (sid 12) och lyckats med att föra mantikoran till Akelius vid liv är

AKELIUS MENAGERI

KÄLLARE



den inspärrad i denna cell. Den minns rollpersonerna mycket väl. Inte kuvad (se rutan på nästa sida).

- ◆ **Vingklippt grip (cell D):** I cell D bidar en vingklippt grip sin tid. Den är fientlig, huggar mot gallret och om cellen öppnas går den omedelbart till attack. Slå dess monsterattacker med T4 eftersom den inte kan flyga. Kuvad (se rutan på nästa sida).
- ◆ **Minotauren Urfur (cell F):** Urfur sitter inlåst i väntan på att släppas ut vid nästa upplaga av Drottens spel. Han är förvånansvärt värtalig för att vara minotaur, vädjar till rollpersonerna att släppa ut honom och förklarar hur bedrägligt barbariska spektaklen är: "Det är inte värdigt en frihetens högborg som Arkand!" Om rollpersonerna befriar honom har de en vän för livet. Urfur infångades av dvärgen Budorin, alven Indoril och människan Agritho (som rollpersonerna redan träffat dem om de kommit till Arkand genom äventyret *Mantikorans sång*). Han vill gärna ha hjälp att hitta dem och lära dem en läxa. Inte kuvad. Spelvärdens enligt sidan 93 i Regelboken.

KUVADE BESTAR

Brodina har en osviktig förmåga att kuva vilda bestar genom sina kontroversiella tekniker. Trots att hon är deras fångvaktare kommer de efter en tid att lyda henne fullständigt och försvara henne med sina liv (de räknas som rollpersoner för förmågor markerade med *). Förmågan fungerar inte på intelligenta varelser, exempelvis minotaurer, och är inte en handling. Det anges vid respektive best om den är kuvad eller inte.

- ◆ **Vildsvin (cell G):** I cell G sitter tre stora vildsvin som Akelius har börjat experimentera på. Han har låtit kläda vildsvinens betar med stål (3T6 i skada) och förstärkt deras naturliga skydd genom att täcka dem fläckvis med metallplattor (skyddsvärde 4). De har dessutom 20 KP. I övrigt spelvärden enligt tabellen på sidan 99 i Regelboken. Kuvade (se rutan ovan).
- ◆ **Burvagnen:** Mitt i rummet står en stor vagn, med tjockt galler och järnförstärkt golv, som används för att forsla vilda djur och fantastiska bestar till spektaklen på Oundvikliga ödets teater. Gallret har 100 KP, skyddsvärde 25.
- ◆ **Porten mot Underjorden:** En bred port leder till den underjordiska passage som går till bakscenen (#7) på Oundvikliga ödets teater. Porten är låst från insidan och öppnas med hjälp av ett mekaniskt hjul. 100 KP, skyddsvärde 25.
- ◆ **SÖDER:** Järndörr till korridoren (#6).
- ◆ **NORR:** Dubbelport till Bestarnas väg (#9).

9. BESTARNAS VÄG

Den underjordiska vägens väggar pryds av nötta reliefer, slitna mosaiker och flagnande målningar som skildrar kampen mot bestar under klar himmel på en amfiteater. Djupa hjulspår i stenläggningen visar vägen in i underjorden.

- ◆ **Bestarna:** Ett lyckat slag för MYTER & LEGENDER gör att rollpersonerna kan känna igen både Duendor och trollet Pontibus bland kämparna. Ett lyckat slag för BESTIOLOGI gör att man kan identifiera en hippogriff, en kimera och en drakorm.
- ◆ **Vägar in i Underjorden:** Under årens gång har Arkand rört sig och det har gett upphov till skrevor, sprickor och passager från den gamla gången ut i underjordens labyrinter. Om rollpersonerna letar aktivt och lyckas med FINNA DOLDA TING hittar de en passage in i Underjorden (se kapitel 6). De kan också hitta hit via Underjorden.



BRODINA BESTVISKARE

Halvlingen Brodina kanske inte ser mycket ut för världen, men under hennes behandling kuvas den vildaste best. Hon har en osviktig förmåga att se deras svagheter och få dem att ty sig till henne genom en blandning av avancerade övningar, belöningar och bestraffningar. Brodina har varit i Akelius tjänst under lång tid och kan inte förmås att förråda sin mästare.

Förfl: 12 **SB SMI:** +T6 **KP:** 10 **VP:** 12

Rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Bestiologi 17, Bluffa 15, Finna dolda ting 14, Främmande språk 14, Hantverk 12, Undvika 18, Övertala 15

Förmågor: Blixtsnabb, Drakdräpare, Följeslagare, Monsterjägare, Lönnmördare, Två vapen, Tjuvhugg⁺, Ynkrygg⁺

Vapen: Dolk (FV 15, skada T8), piska (FV 16, skada T8, motståndsslag för att avväpnas görs med nackdel)

Utrustning: Nycklar till cellerna och burvagnen

Besttämjare: Se rutan *Kuvade bestar* intill.

- ◆ **SÖDER:** Dörr till bestarnas håla (#8).
- ◆ **NORR:** Tunnel till bakscenen (#7) vid Oundvikliga ödets teater.

AKELIUS MENAGERI

ÖVERVÅNING



10. AKELIUS KAMMARE

En bred säng draperad med färgsprakande sängkläder och fylld med kuddar i otaliga former står bredvid ett klädskåp. På en ställning hänger ett tiotal spetsiga hättor. Här och där sitter märkliga varelser och betraktar er med nyfikna ögon.

- ◆ **Klädskåp:** Fyllt till brädden med ett dussintal färgstarka, fotsida kåpor. Räknas som Rikemanskläder.
- ◆ **Varelser:** Rummet är hemvist för ett stort antal av Akelius mest älskade experiment, små märkliga varelser ihopsatta och modifierade efter hans fantasi. De betraktar nyfiket rollpersonerna, men vill inte beröras av någon annan än Akelius. Att fånga en varelse kräver först ett lyckat slag för FINNA DOLDA TING för att hitta den följt av en framgångsrik närstridsattack (varelserna har FV 16 i UNDVIKA).
- ◆ **SÖDER:** Dörr till trappa ner till kuriosakabinettet (#3). Kan endast öppnas av Akelius. Förtrollningen bryts med SKINGRA effektgrad 3. Om förtrollningen bryts meddelas Akelius omedelbart.
- ◆ **NORR:** Lönndörr till trappa till Akelius korridor (#11). Kan endast öppnas av Akelius. Förtrollningen bryts med SKINGRA effektgrad 3. Om förtrollningen bryts meddelas Akelius omedelbart.

II. AKELIUS KORRIDOR

En brant trappa leder ner i en smal korridor som slutar i ytterligare en trappa. Längs ena väggen sitter ett antal små luckor. En av dem står på glänt.

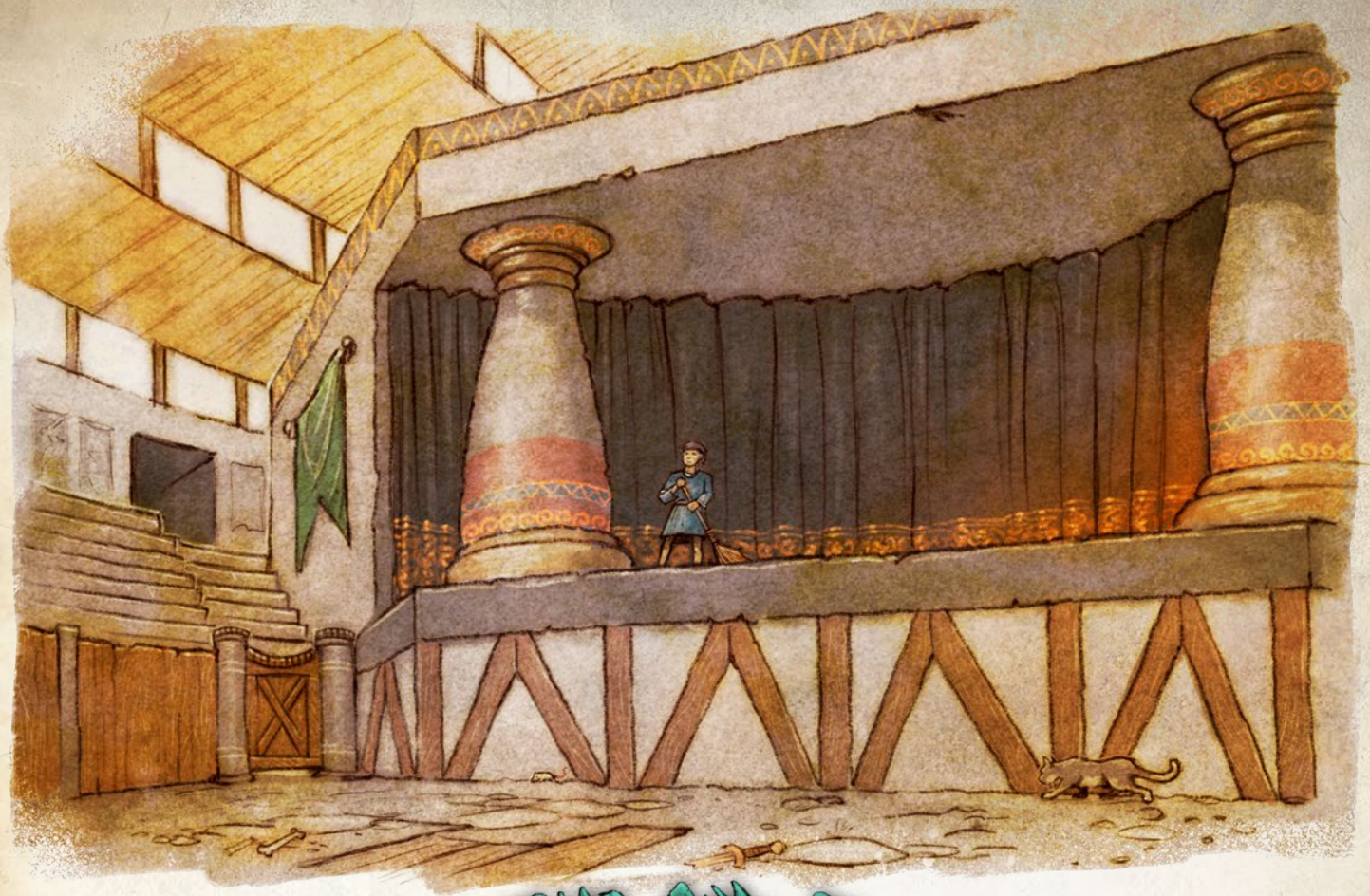
- ◆ **Tittgluggar:** Akelius brukar stå här och titta ner i entréhallen (#2) genom luckorna.
- ◆ **SÖDER:** Dörr till Akelius kammare (#10).
- ◆ **NORR:** Dörr till Akelius inre kammare (#12).

12. AKELIUS INRE KAMMARE

Tornrummets höga väggar är nästan helt täckta av bokhyllor. På ett upphöjt podium, precis framför ett av de höga, smala, färgglada fönstren, står ett skrivbord vars ben ser ut att komma från en märklig best.

- ◆ **Bestarnas bibliotek:** Akelius bibliotek innehåller djuplodande anteckningar, anatomiska skisser, skrönor, anekdoter och legender rörande i stort sett samtliga kända bestar. Ett lyckat slag för BESTIOLOGI med fördel ger den sökande tillgång till all relevant information om ett specifikt monster (gäller även varelser från Monsterboken om du har tillgång till den).
- ◆ **Akelius formelsamling:** En tjock lunta bunden i svart läder, som innehåller samtliga besvärjelser Akelius behärskar. Tyvärr är den skyddad av magi och kan inte öppnas av någon annan än Akelius. Förtrollningen bryts med SKINGRA effektgrad 3.
- ◆ **Akelius dagbok:** En bok bunden i någon typ av djurhud (ett lyckat slag för BESTIOLOGI avslöjar att det är pälsen från en kimera). Dagboken är fylld av anteckningar och beskriver hans experiment i detalj och de framsteg som görs av hans olika lärjungar. Han verkar ha varit särskilt förtjust i en ung man vid namn Darius och dagboken är fylld med glädje över hans framsteg, samt besvikelse när Darius valde att lämna honom. ”Vi som skulle styra Arkand som far och son!”
- ◆ **SÖDER:** Dörr till Akelius korridor (#11).
- ◆ **ÖSTER:** Trappa ner till trädgården (#4).





OUNDVIKLIGA ÖDETS TEATER



Skådespelet har alltid haft en central plats i Arkand. Redan de gamla drakriddarna byggde en amfiteater för att visa upp sig och mäta sina krafter med varandra, en tradition som fortsatte under kapten Svartnåbbs styre och har överlevt till dagens tid. Den gamla amfiteatern utgör fortfarande grunden för teatern, men har bättrats på under åren.

SITUATIONEN

Oundvikliga ödets teater förestås av det mycket färgstarka och oförskämt hänsynslösa oraklet Adriana, som är såväl

världinna, regissör, kompositör och dirigent. Det är en central mötesplats där det är viktigt att synas; antingen på scenen, i arenan, bland publiken eller allra helst på någon av Adrianas många soaréer. Hennes fester är legendariska.

Teatern är också hem för stadens kör – och teatersällskap Arkands strupar, där fåfänga sångare och skådespelare konkurrerar om Adrianas uppmärksamhet. Urvalsprocessen är hård, men rättvis. Adriana är enbart intresserad av talang av det slag som kan ta teatern till nya höjder.

För att skapa dramatik har teatern också försetts med sofistikerad scenmekanik, som nyligen hamnat under inflytande av demonen Khee'Paars, vilket driver den



orchiske mekanikern Dûlbak till vansinne. Han känner att hans kreationer inte längre lyder honom. Det är bara en tidsfråga innan det leder till en katastrof, men ännu har han inte vågat berätta något för Adriana.

Rollpersonerna kan ha många anledningar att komma till Oundvikliga ödets teater: för att beskåda ett spektakel, visa upp sina färdigheter för Adriana eller av någon helt annan anledning.

SPEKTAKEL

Det finns en rad olika tillställningar som äger rum på teatern och fyller dess kalendarium. Några av de mest populära återkommande upplevelserna är:

- ◆ **Drottens spel (också kallat Spelen):** Det mest stor-slagna spektakel som Arkand har att erbjuda. Det brukar inkludera exempelvis kamp, kraftmätningar av olika slag,

uppträdanden av barder och poeter, samt kamp mot vilda djur och monster. Akelius brukar spara sina allra finaste fångster och skapelser för just detta ändamål.

- ◆ **Klingornas kamp:** Klingornas gille organiserar årligen en uppvisning i stridens ädla konst. Grenarna inkluderar bland annat tvekamp (med eller utan vapen och riddjur), prickskytte och mycket annat.
- ◆ **Teater:** Några av de mest populära pjäserna är *Svartnäs förbannelse* (en blodig berättelse om den kände piratkaptens äventyr), *Tentaklernas dag* (en tragisk berättelse om hur ett ungt älskande par slukas av en bläckfisk under ett kärleksmöte till havs) och *Duendors pina* (skildrar drakprinsens uppgång och fall).
- ◆ **Månserenaden:** Vid varje fullmåne ges en magnifik midnattskonsert av Arkands strupar, stadens kör, tillsammans med en eller två utvalda solister.

ÄVENTYRSFRÖN

- ◆ **En förtvivlad mekaniker:** När rollpersonerna befinner sig på en av stadens nöjesinrättningar (exempelvis Enfaldiga enhörningen, Döden i djupet eller Spruckna pärlan) så får de syn på en mycket bekymrad orch som faller några stilla tårar i sitt mjöd. Det är teatermekanikern Dûlbak som sörjer att han förlorat kontrollen över teaterns maskineri. Om rollpersonerna lyckas få honom att dela med sig av vad som hänt (ÖVERTALA med fördel) ber han om deras hjälp att ta reda på vad som pågår, men utan att avslöja något för Adriana!
- ◆ **Bestarnas revansch:** Rollpersonerna bevisar Spelen på teatern (se *Drottens spel* ovan) och njuter av kampen mellan några kämpar och en vingklippt grip, när besten väljer att lämna arenagolvet bakom sig och ta sig upp bland läktarna. Kan rollpersonerna stoppa ett blodbad?
- ◆ **Stämmornas kamp!** Det är dags för nya röster till Arkands strupar och en eller flera av rollpersonerna ställer så klart upp, något som kan ha föranletts av slumpmötet *Talangjägare* (sid 23). För att spetsa till det får man göra upp i dueller, mot såväl aspirerande som existerande medlemmar av sällskapet. Vem sjungs ut ur teatern? Och hur dödliga blir efterverkningarna?

I. EXTERIÖR

Den imponerande byggnaden vilar på ett fundament av grova stenar, uppenbarligen från stadens ungdom, kanske till och med från första åldern. Man kan ana konturerna av ansikten och figurer, alltför nötta av tidens tand för att kunna identifieras. Porten är bred och hög nog att kunna

ARKANDS STRUPAR

Arkands strupar är namnet på stadens teater- och körsällskap som under ledning av Adriana står bakom de dramatiska föreställningar som ges på teatern. Det kan uppstå minst sagt blodig konkurrens mellan sällskapets deltagare när de kämpar om Oraklets gunst för att få framträdande roller. Nuvarande medlemmar inkluderar:

- ◆ **Dominus Skaup** – ankan som är känd för sin djupa basröst som får läktarna att vibrera
- ◆ **Woldun Vildklo** – dotter till Wylda Vildklo och känd för sina ylande arior
- ◆ **Akelius** – den korruperade animisten får passande nog ofta spela skurk
- ◆ **Bodina Tornklyvare** – dotter till Bodrian Tornklyvare
- ◆ **Livgardisten Thodira** – konkurrerar med Clyptheata om den kvinnliga huvudrollen
- ◆ **Clyptheata** – formidabel sångerska av anksläktet
- ◆ **Omeor** – den ståtliga utskänkaren på Skummande skägget har ofta den manliga hjälterollen

segla ett handelskepp igenom och omgärdad av skulpturer föreställande sångare, skådespelare, teatermasker och musikinstrument. På väggarna basunerar målade affischer ut kommande spektakel. Mitt bland dem finns en större lucka bakom ett grovt järngaller, med texten "BILJETTER" i rött ovanför.

- ◆ **Anslagen:** Fasaden är klädd av målade affischer som annonserar spektakel i närtid. Just nu lockas man till nästa upplaga av Drottens spel med en affisch föreställande en bröländande minotaur, med titeln *Den behornade fasan!* samt föreställningar av såväl Svartnäbbs förbannelse som *Tentaklernas dag*.
- ◆ **SÖDER:** Portar till foajén (#2). Låst när det inte är föreställning.
- ◆ **SÖDER:** Lucka till biljettkassan (#3) innanför ett järngaller. Kan dyrkas med FINGERFÄRDIGHET.
- ◆ **NORR:** Låst dörr till baksenen (#7).

2. FOAJÉ

Pelare sammansatta av ojämna stenar bär upp det höga taket tillsammans med grova stöttor och balkar. Väggarna pryds av affischer från tidigare föreställningar och spektakel med dramatiska motiv. Krigare i kamp med en grip, ett skepp på stormande hav, en kör klädd i gyllene djurmasker och svarta kåpor. På den bortre väggen finns ett flertal höga pardörrar i svärtat trä på jämna avstånd.

- ◆ **Affischerna:** För den uppmärksamme går det att känna igen medlemmar ur Arkands strupar på affischerna om rollpersonerna träffat dem tidigare. MYTER & LEGENDER låter dem också känna igen piraten Svartnäbb och Duendor och drakdrottningen Eriak i kamp.

LUTANS GILLE

Lutans gille är det gille som kontrollerar kulturen i Arkand. Gillet utfärdar de eftertraktade lutbrevet, som tillåter underhållare att uppträda på gator och torg. Framstående medlemmar inkluderar:

- ◆ **Adriana**, Lutans mästarinna
- ◆ **Valeriana**, Vita fjäders notarie och biograf åt framstående Arkandbor
- ◆ **Mesk**, mästergycklare
- ◆ **Juliona**, illusionist
- ◆ **Vadion**, alvisk dramatiker, författare till *Tentaklernas dag*
- ◆ **Modrûk Oblak**, orchisk brutalistpoet

- ◆ **Traktering:** Adriana sätter högt värde på att bjuda sin publik på den mat och dryck som bäst passar aftonens spektakel. Därför roterar äran att få vara teaterns traktör. Att bli utvald anses mycket prestigefyllt och är något som stadens värdshus och tavernor gärna skyltar med för sina gäster. Ofta återkommande är Skummande skägget, Döden i djupet och drottens mästarkock Goeveli. Utskänkning sker under hela spektaklet.
- ◆ **SÖDER:** Låst dörr till biljettkassan (#3). Nycklar innehas av kassören Nonar och Adriana.
- ◆ **NORR:** Ett flertal dörrar till läktarna (#4). Dörrarna har symboler i olika färger och symboler: en röd bloddroppe, en blå teatermask eller en orange stjärna. Detta motsvarar vilken pollett som avkrävs besökaren för att få tillträde. Den sista dörren på såväl den östra och västra sidan bär Arkands sigill. Dessa dörrar leder till de privata logerna.
- ◆ **NORR:** Dolda dörrar till baksenen (#7). Det krävs slag mot FINNA DOLDA TING för att hitta dem och FINGERFÄRDIGHET för att lyckas öppna.

3. BILJETTKASSA

Ovanför en upphöjd disk, som går längs rummets ena vägg, hålls en stor lucka på plats av fyra tjocka haspar. En enorm järnbeslagen kista är fastbultad i det grova stenvolvet. I en låst bur under disken står tre urnor vars glasry har krackelerat.

- ◆ **Nonar:** När kassan är öppen sitter den lätt skruppne människan Nonar (för spelvärden se tabellen på sid 17) här och gnuggar händerna i väntan på att ta hand om nästa kund eller bara att få räkna kassan. Han älskar att räkna kassan!
- ◆ **Buren och urnorna:** Buren är av gedigen metall. Urnorna innehåller entrépolletter. Entrépolletterna är gjutna i metall och målade. Samtliga bär smeden Idorils märke för att undvika förfalskning. De finns i tre utföranden, röd bloddroppe (läktarna närmast arenan och på arenan), blå teatermask (mellersta cirkeln) och orange stjärna (högsta cirkeln).
- ◆ **Skrinet:** Bakom urnorna finns ett litet skrin som innehåller en begränsad växelkassa om högst T20 silver och 2T20 koppar.
- ◆ **Kassakistan:** Kassakistan kröns av en kantig tratt, där Nonar kontinuerligt håller ned kassan. Kistan töms på kvällen. En bra kväll innehåller kassan T10 × 10 guld, T10 × 20 silver och T10 × 100 koppar.
- ◆ **SÖDER:** Lucka till exteriören (#1). Spärras av ett järngaller (30 KP, skyddsvärde 16).
- ◆ **NORR:** Dörr till foajén (#2).
- ◆ **NORDÖST:** Låst dörr till baksenen (#7).

OUNDVIKLIGA ÖDETS TEATER

BOTTENVÅNING

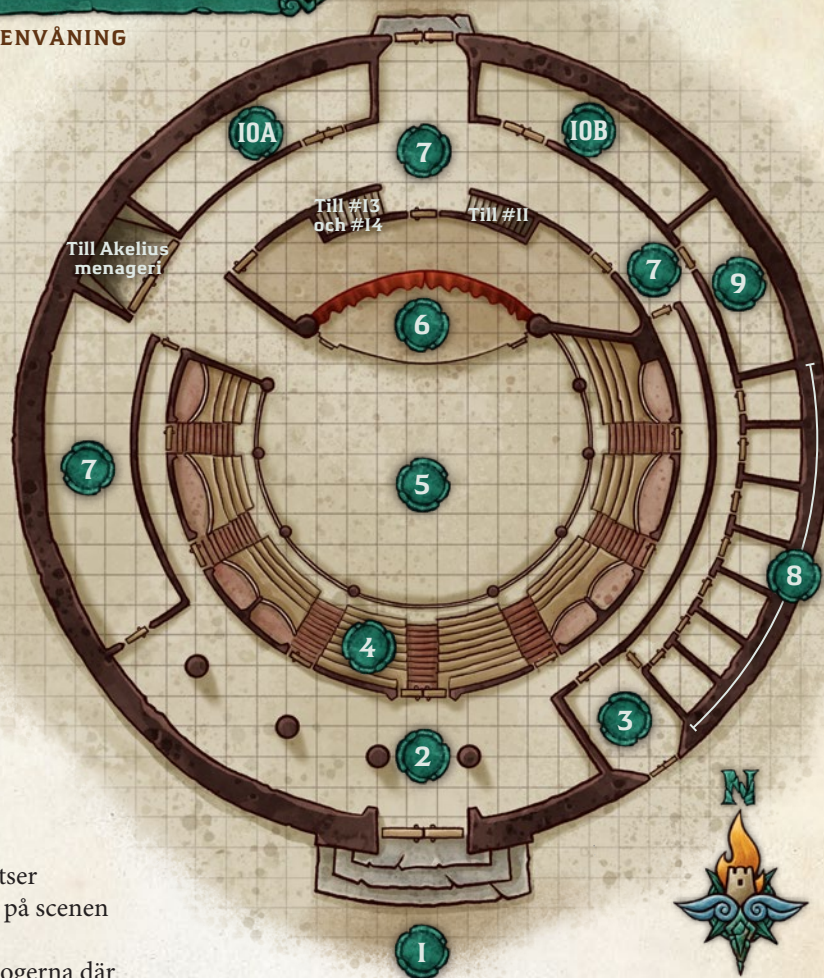
4. LÄKTARE

Branta läktare med grova träbänkar blankslitna av tusentals åskådare bakdelar klättrar längs väggarna. Målade stenpelare håller det välvda taket uppe. Ett plank i brösthöjd skiljer publiken från arenans golv. Man kan ana lukten av gammal död och känna spänningen i luften från hundratals segrar och hundratals förluster. Längst bort skådas scenen, täckt av ett tjockt, svart draperi med intrikat guldbrokad.

- ◆ **Första cirkeln:** Ståplatser alldeles bakom planket. Intensiva platser vid Spelen med hög risk för blodstänk och kroppsskada.
- ◆ **Andra cirkeln:** Upphöjda sittplatser på relativt tryggt avstånd från arenagolvet (#5).
- ◆ **Högsta cirkeln:** Mycket upphöjda sittplatser på väldigt tryggt avstånd från dramatiken på scenen och arenagolvet.
- ◆ **Logerna:** I nivå med andra cirkeln finns logerna där stadens dignitärer sitter när de besöker teatern. Den västra logen är Drottens loge och den östra logen är Gillenas loge.
- ◆ **Traktering:** Under föreställningarna rör sig försäljare av dryck från dagens teatertraktör upp och ned längs läktarna.
- ◆ **ÖSTER, SÖDER, VÄSTER:** Dubbeldörrar mot foajén (#2).
- ◆ **NORR, VÄSTER, ÖSTER:** Plank mot arenagolvet (#5). För att ta sig över planket krävs ett slag mot HOPPA & KLÄTTRA.

5. ARENAGOLV

Den ovala arenan omgärdas på tre sidor av ett brösthögt plank och branta läktare som når nästan ända upp till det välvda takets kupol. På den fjärde sidan finns den upphöjda scenen. I det slitna golvet, sammanfogat av stockar, plankor och stenar går det att ana mönster, formade av skarvarna mellan de olika materialen. Det luktar sågspån, svavel och kall metall.



- ◆ **Användning:** Arenagolvet används som en förlängning av scenen vid vissa spektakel och skådespel. Vid Spelen och Klingornas kamp sker all uppvisning här.
- ◆ **Maskineriets spektakel:** Under arenagolvet och ovanför arenans tak finns det ett avancerat maskineri (nedre maskineriet #11 och övre maskineriet #14) som används för att förhöja atmosfären i teaterns spektakel. Om rollpersonerna befinner sig på arenagolvet när någon av effekterna aktiveras kan du låta dem slå för UPPTÄCKA FARA. Ett lyckat slag ger dem möjlighet att UNDVIKA. De maskiner som beskrivs här är tänkta att vara en inspiration snarare än en komplett lista och det står givetvis dig som SL fritt att addera och innovera!
- ◆ **ÖSTER, SÖDER, VÄSTER:** Plank mot läktarna (#4). För att ta sig över planket krävs ett slag mot HOPPA & KLÄTTRA.
- ◆ **NORR:** Scenen (#6).
- ◆ **NORDVÄST:** Bakscenen (#7).



6. SCEN

Scenen höjer sig över arenagolvet och flankeras av två tjocka målade pelare. Utsikten mot teaterns läktare för tankarna till skådespel och spektakel. Den bakre delen av scenen är helt täckt av svarta gobelänger och ni kan inte låta bli att fundera på vad de kan tänkas dölja.

- ◆ **Maskineriets spektakel:** Samma förutsättningar som för arenagolvet (#5).
- ◆ **SÖDER:** Arenagolvet (#5).
- ◆ **NORR, ÖSTER, VÄSTER:** Bakom gobelängerna döljer sig dörrar till bakscenen (#7).

7. BAKSCEN

En lång, vindlande korridor med svarta väggar leder in i teaterns inre, upplysta av svaga facklor. Det går att ana ett surrande, gnisslande ljud. Det knäpper till i virket och någonstans hör ni ljudet av röster.

- ◆ **Teaterns blodomlopp:** Bakscenen är samlingsnamnet för de korridorer, trappor och tunnlar som knyter samman Oundvikliga ödets teaters livsuppehållande funktioner. Det är här som skådespelare och arbetare förflyttar sig under föreställningarna, det är här kämpar väntar på sin tur under Spelen och det är hit som bestar fraktas för att släppas lösa på arenagolvet.
- ◆ **Gömsten:** Bakscenen är fylld av prång och vrår där man lätt kan gömma sig (SMYGA slås med fördel om man står stilla).
- ◆ **Möten på bakscenen:** Bakscenen är den plats där mest personer rör sig på teatern. Varje gång rollpersonerna rör sig här riskerar de att möta någon. Slå T10. 1–4: inget möte, 5: T3 medlemmar ur Arkands strupar, 6: T4 maskinister, 7: Dölbak, 8: Nonar, 9: Adriana, 10: Demonen Khee'Paars i skepnad av valfri person från teatern (gärna någon som rollpersonerna precis träffat).
- ◆ **ÖSTER:** Dörrar till loger (#8) och kostymförråd (#9).
- ◆ **SÖDER:** Dörrar till foajén (#2), dörr till biljettkassan (#3), trappor till undre maskineriet (#11) och övre maskineriet (#14).
- ◆ **NORDVÄST:** Enorm, järnbeslagen port mot Underjorden, låst med en kraftig bom. Leder till Bestarnas väg (#9) i Akelius menageri och kuriositeter (sid 93). Här tas djur och bestar som ska kämpa i Spelen in i teatern.
- ◆ **NORR:** Dörrar till rekvisitaförråd (#10A och #10B), dubbeldörr till exteriören (#1).

8. LOGER

Ett litet bord med ett nedbrunnet ljus i en ärgad ljusstake, en sprucken spegel och en gisten pall är den enda möbleringen i dessa små rum.

- ◆ **Användning:** Logerna är enklare platser för ombyte. Före och efter föreställningarna kan man hitta skådespelare, kämpar och artister här.
- ◆ **VÄSTER:** Dörr till bakscenen (#7).

9. KOSTYMFÖRRÅD

Lukten från hampa, linne och lavendel blandas med nyanser av gammal päls och poleringsmedel. Höga hyllor fulla med hattar, mössor, hjälmar, djur – och monstermasker slås om utrymmet med långa ställningar behängda med slitna tunikor, färgglada klänningar och flott broderade rikemanskläder. I ett hörn står fyra plåtrustningar.

- ◆ **Kostymerna:** Teaterns kostymer är av blandad kvalitet, men i stort sett vilken lämplig utklädnad som helst som rollpersonerna kan tänkas önska sig går att hitta med ett lyckat slag mot FINNA DOLDA TING och en tydlig specifikation av vad man söker efter (exempelvis stadsgårdets tabarder).
- ◆ **Rustningarna:** Rustningarna är mycket riktigt fyra plåtrustningar med tillhörande hjälmar.
- ◆ **Det exklusiva förrådet:** Längst in hittar man ett stort skåp i svart trä, där teaterns riktiga dyrgripar förvaras, samtliga mästerverk signerade Delf Ragel. Det finns sammanlagt ett dussin dräkter, bland annat Svartnäbbs piratdräkt och Duendors förgyllda mantel. För rätt köpare är de värda 100 guldmünt styck, men de är mycket svårsålda. Skåpet hålls låst (15 KP, skyddsvärde 12, kan dyrkas).
- ◆ **VÄSTER:** Dörr till bakscenen (#7).

10A–B. REKVISITAFÖRRÅD

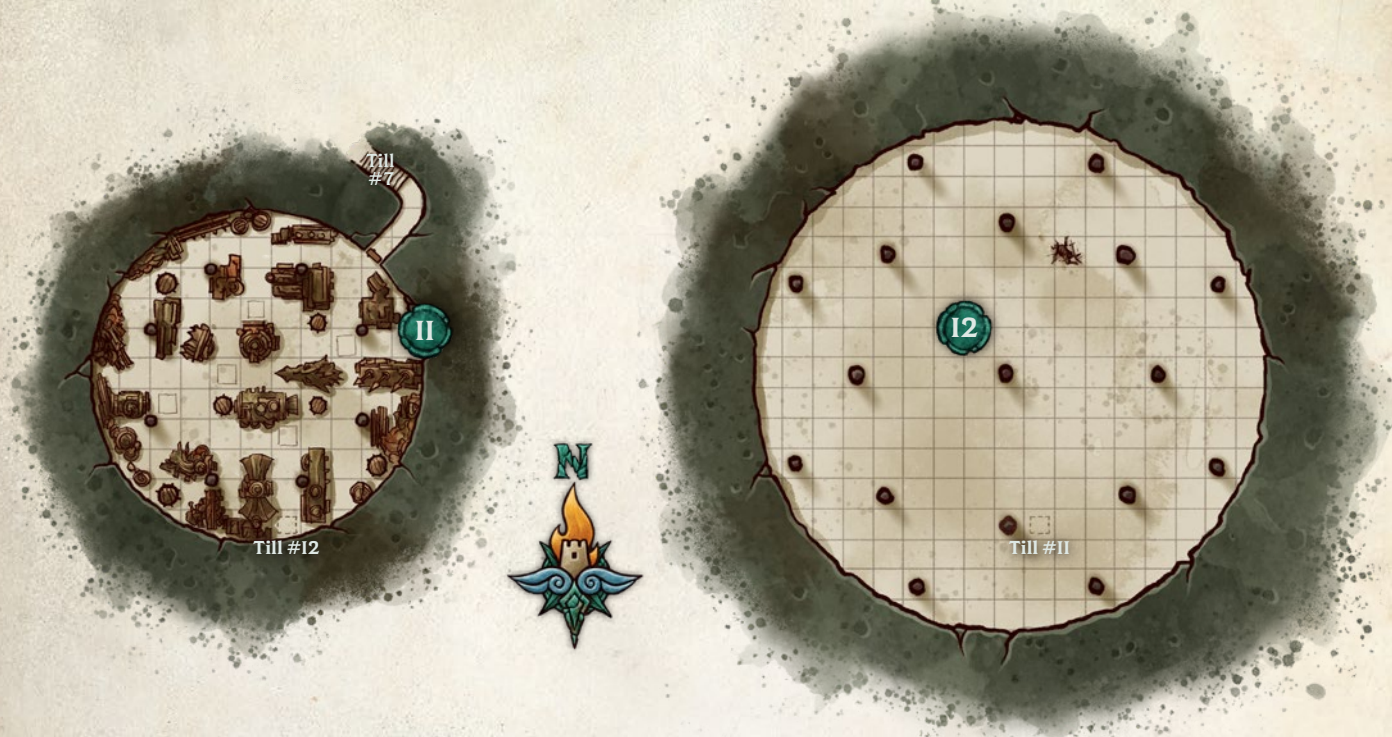
Känslan när ni öppnar dörren är överväldigande. Det är så fullt att det känns som att föremålen försöker tränga sig ut i korridoren och det är omöjligt att få en överblick över vad som döljer sig i rummet eller hur stort det är. Platta träd står lutade mot väggen, ett borgtorn sticker upp längre bak, precis bredvid ett jättelikt trollhuvud.

- ◆ **Rekvisita:** Här förvaras all den rekvisita som inte används för de spektakel som spelas just nu. Endast din fantasi som SL sätter gränsen för vad man kan hitta.
- ◆ **Maskinister:** Slå T6. På 1–2 finns det T4 maskinister här i färd med att flytta rekvisita till eller från något av maskinerierna (#11 och #14) eller scenen (#6).
- ◆ **Trollhuvudet:** Ett grovt, men på avstånd trovärdigt, trollhuvud gjort av blandmaterial och målat i en smula fantasifulla färger. Om rollpersonerna har träffat trollet Pontibus känner de igen honom.
- ◆ **SÖDER:** Breda, höga dubbeldörrar till bakscenen (#7).



OUNDVIKLIGA ÖDETS TEATER

KÄLLARE



II. NEDRE MASKINERIET

En trång port leder in i ett dunkelt rum där det är så tätt mellan pelare och märkliga konstruktioner med tyngder, bommar, grova rep, kedjor och kättingar att det är omöjligt att se väggarna i någon riktning. Det är varmt och luften är mättad av fett. Det luktar starkt av metall.

- ◆ **Trångt!** Nedre maskineriet är en veritabel labyrint, med tätt mellan pelare och maskiner. Hela rummet räknas som trång terräng enligt sidan 44 i Regelboken.
- ◆ **Maskineriet:** Det finns en enorm mängd fasta och rörliga installationer som används för att skapa underhållning för den sensationstörstande publiken. Det här är några exempel.
 - **Spjutspelet:** Med hjälp av en stor vev aktiveras spjutfällor på arenagolvet (#5). Stickskada 2T6. Träffar automatiskt men kan UNDVIKAS.
 - **Drakens andedräkt:** Ett drakhuvud på lång hals reser sig ur arenagolvet (#5). Det kan roteras manuellt och med ett gnisslande ljud öppna sina käftar för att släppa lös en FLAMMA med effektgrad 2 (skada 3T6). Den kan aktiveras var tredje runda.

- **Falluckor och fångstburar:** Utspridda över arenagolvet (#5) finns ett halvt dussin falluckor, som aktiveras med en spak i svart järn. Om man befinner sig på en fallucka när den aktiveras krävs ett slag mot UNDVIKA för att inte falla ned. Under falluckan finns en bur i järn, vars golv är klätt i en meter höga, spetsiga pålar (2T6 i stickskada, går att UNDVIKA). Bredvid spaken finns en liten bjällra, kopplad till falluckan som plingar så fort någon trampar på luckan. Fångstburarna öppnas utifrån så att kämparna ska kunna återvända till arenagolvet (#5) om de är i skick att fortsätta kämpa.

- **Entréplattformer:** Det finns ett flertal plattformar som kan användas för att låta skådespelare eller andra göra dramatisk entré. Samtliga plattformar är kopplade till luckor som öppnas när plattformarna höjs på såväl arenagolvet (#5) som scenen (#6).

- ◆ **Periskop:** Det finns fyra periskop som tillåter en användare att betrakta händelser på arenagolvet (#5) och på scenen (#6). Används av Dúlбак och maskinisterna för att koordinera sitt arbete.

- ◆ **Dúlбак:** Dúlбак befinner sig antingen här eller i övre maskineriet (#14). Slå T6. 1–3 betyder att han är här, 4–6 att han är där. När han träffar rollpersonerna



DÛLBAK

Den ålderstigne orchen Dûlbak är mästare över teaterns samtliga mekaniska maskinerier och har själv uppfunnit vissa av dem. Han tar sitt arbete på oerhört stort allvar och ser funktionernas precision som sitt livsmål. Om någon försöker göra åverkan på hans skapelser ser han det som en stor skymf, varför han är fruktansvärt frustrerad över att de inte längre verkar lyda hans vilja. Men han har ännu inte vågat berätta något om sina misstankar för Adriana, eftersom hon och publiken verkar ha uppskattat den ökade intensiteten i föreställningarna. Ett lyckat slag för ÖVERTALA kan få Dûlbak att dela med sig av sin oro för rollpersonerna.

Förfl: 10 **SB STY:** +T4 **KP:** 16 **VP:** 12

Rustning: Läder (I)

Färdigheter: Fingerfärdighet 15, Hoppa & klättra 14, Finna dolda ting 14, Hantverk 16

Förmågor: Mästersmed, Mästersnickare

Vapen: Lätt stridshammare (FV 14, skada 2T6)

kommer han att fråga vad de har för ärende. Om det pågår ett spektakel kommer han att be dem att återkomma senare och inte störa honom och hans maskinister. Om rollpersonerna vill få Dûlbak att låta maskineriet göra något särskilt går det bra att försöka ÖVERTALA honom (slaget görs med nackdel).

- ◆ **Maskinister:** Vid pågående spektakel finns alltid T4+1 maskinister på plats, beroende på hur krävande arbetet är.
- ◆ **NORR:** Trappa upp till baksenen (#7).
- ◆ **UPPÅT:** Entréplattformar med luckor till arenagolvet (#5) och scenen (#6).
- ◆ **NEDÅT:** Lucka till kryppgrunden (#12).

12. KRYPPGRUND

Taket är så lågt att även en kortväxt halvling måste vika sig dubbel för att få plats. Det ojämna stengolvet är blankslitet och täckt av tjocka lager uråldrigt damm. På jämna avstånd står långa rader av pelare i mörkt trä som håller taket uppe.

- ◆ **Trångt:** I och med att det är så oerhört trångt går det inte att använda avståndsvapen eller tvåhandsvapen. Slag för UNDVIKA görs med nackdel förutom för halvlingar.
- ◆ **Den gamla grunden:** Ett lyckat slag för MYTER & LEGENDER gör att man kan avgöra att detta är grunden för den ursprungliga amfiteatern där drakriddarna mätte sina krafter med varandra.
- ◆ **Den fallne drakgeneralen:** En av Duendors generaler brändes till döds på amfiteaterns golv. Flammorna från drakelden var så heta att han smälte samman med stenen och blev till en svart relief på stenläggningen. Det enda som klarade sig från eldens förgörande kraft var hans svärd, Indorildan, demonklyvaren. För att frigöra svärdet från stenen krävs besvärjelsen SPLITTRA. Demonklyvaren är ett slagsvärd med FÖRTROLLA VAPEN effektgrad 3 och PERMANENS men enbart mot demoner.
- ◆ **Spår i dammet:** FINNA DOLDA TING avslöjar spår i dammet. Ett lyckat slag för VILDMARKSVANA ger vid handen att de inte kommer från någon känd best eller tvåfotad varelse, men vad som gjort dem är okänt. Det går att följa spåren till demonen Khee'Paars.
- ◆ **Demonen Khee'Paars:** Demonen befinner sig oftast här. Den kommer inte att attackera rollpersonerna om den inte känner sig tvungen att skydda sig eller för att hindra dem att nå till Demonklyvaren. Om rollpersonerna hittar demonen presenterar den sig hövligt och försöker utröna om de möjligtvis delar dess passion för strid, blodspillan och skådespel. Kanske kan de göra gemensam sak? För att lyckas uppnå sitt mål med ett rejält blodbad behöver den nämligen hjälp med att röja Dûlbak och hans mekaniker ur vägen. Avstår rollpersonerna från att hjälpa demonen så kommer förr eller senare Khee'Paars att lyckas på egen hand.
- ◆ **UPPÅT:** Lucka till nedre maskineriet (#11).

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Avväpnande tentakelkram!** Khee'Paars skjuter ut sina slemmiga tentakler mot en rollperson inom 4 meter och sliter offrets vapen ur dess händer. Vapnet landar T6 meter bort i slumpmässig riktning.
- 2 **Förvirrande förklädnad!** Demonen sträcker ut ett av sina beniga fingrar, nuddar en rollperson och antar på ett ögonblick dennes utseende. Offret måste slå mot PSY (ej handling) för att motstå skräck. Övriga rollpersoner som vill angripa demonen måste slå mot UPP-TÄCKA FARA (ej handling) för att attackera demonen – vid misslyckande riktas attacken i stället mot rollpersonen vars utseende Khee'Paars antagit. Effekten håller i sig till demonens nästa tur.
- 3 **Förlamande skratt!** Khee'Paars smattar med tänderna, skrattar högt och gällt och tar sig på magen med alla sina sex armar och några av sina tentakler. Alla inom 10 meter måste slå mot PSY med nackdel för att motstå skräck.
- 4 **Demontaggar!** Demonen rullar ihop sig till ett stort, taggigt klot och använder sina kloförsedda armar för att få upp en häpnadsväckande fart. Klotet rullar upp till 10 meter i valfri riktning. Personer i vägen tar 2T8 i krosskada och slås omkull.
- 5 **Förtrollande föreställning!** Khee'Paars växlar snabbt mellan olika utseenden och former, samtidigt som den spelar upp ett drama med sig själv i alla roller. Demonen blir en drakriddare, en sjöfarare, en vacker kvinna och en vildsint alv. Samtliga rollpersoner måste slå mot PSY med nackdel (ej handling) för att inte förlora sin nästa tur.
- 6 **Virvelvind av demoniska klor!** Demonen snurrar runt i en virvelvindliknande form, sträcker ut sina långa fingrar och river allt som kommer i dess väg. Alla inom 4 meter utsätts för T3 rivattacker som gör T8 i huggskada var.

KHEE'PAARS

Demonen Khee'Paars lockades till Oundvikliga ödets teater av dess absolut garanterade blodspillan. Demon har slagit sig till ro i kryppgrunden, men rör sig också gärna genom bakscenen (#7) och i nedre och övre maskineriet (#11 och #14) när det är folktomt i lokalerna. Khee'Paars utnyttjar sitt demoniska inflytande för att ta över kontrollen av maskineriet vid diverse spektakel för att öka dess dödlighet. Inledningsvis var demonen försiktig, men då den kände publikens uppskattning för sina spratt har den gradvis ökat sin intensitet. Och den har bara börjat!

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Normal

Förflyttning: 10 **Skydd:** 3 **KP:** 64

Fjärrstyrning: Khee'Paars kan med en handling välja att aktivera valfri funktion i nedre (#11) och övre (#14) maskineriet.

Fjärrsyn: Demonen har smittat teatern med sin närvaro, vilket låter den fjärrskåda in i valfritt rum i byggnaden, närhelst den önskar.

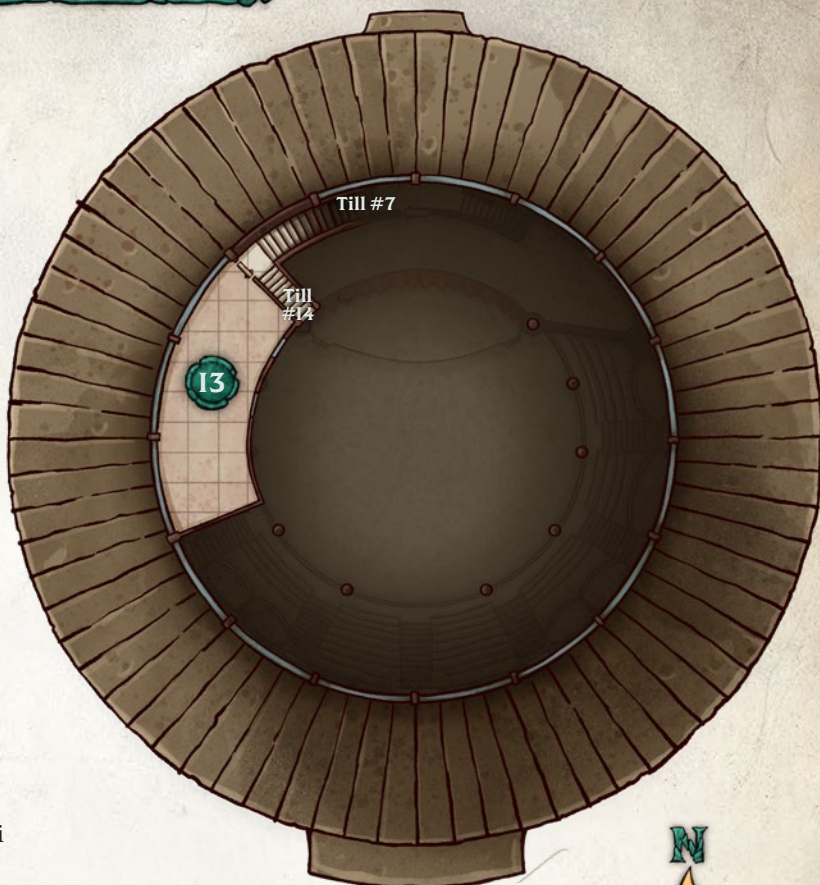
Teatermaskerna: Demonen bär med sig en uppsättning teatermasker som tillåter den att byta utseende för att efterlikna personer som den kommit över föremål från. Om demonen tar skada bryts illusionen.



13. ADRIANAS BOUDOIR

Doften av exotiska blommor, ljuvliga oljor och kryddstark rökelse slår emot er när ni stiger in i det dunkelt upplysta rummet. Väggar, golv och tak är draperade i tjocka, glänsande tyger och gobelänger och mattor med intrikata mönster. Här och där står möbler i udda utformning, svulstiga puffar, kuddtäckta långbäddar och takhöga speglar. En enorm rund säng med åtta snidade sängstolpar och sänghimmel står mitt i rummet.

- ◆ **Privata soaréer:** Sina mest intima och exklusiva sammankomster har Adriana i sin boudoir. Då bjuds på ett överdåd av mat och dryck och gästerna får roa sig kungligt. Det brukar vara ett gott sätt att få gästerna i form, särskilt inför Drottens spel.
- ◆ **Adriana:** När Adriana drar sig tillbaka för kvällen befinner hon sig nästan alltid här, men dagtid och kvälltid är hon för det mesta i rörelse i teatern eller på Arkands gator.
- ◆ **Garderob:** Adrianas garderob är dold bakom ett draperi och innehåller oräkneliga exklusiva plagg i större storlek.
- ◆ **NORR:** Låst dörr till bakskenen (#7).



VIND

14. ÖVRE MASKINERIET

Det luktar gammalt damm, torrt virke, olja och fett. Insidan av teaterns välvda takkupol bärs upp av breda balkar och skapar en förvånande rymd. Maskinerier och rekvisita delar utrymme så långt ni kan se, en rad målade moln skymtar bakom en pelare, åskviggar står uppradade i ett vapenställe och en enorm tunna på hjul, med en pump och en ormliknande slang med ett brett munstycke står parkerad precis innanför dörren.

- ◆ **Rekvisita:** Teaterns vind är fylld med rekvisita som används vid föreställningarna och som sänks ned från taket. Här finns allt som en person med livlig fantasi kan tänka sig, målade moln, smidda åskviggar, drakgjusar i plakatform och mycket mer.
- ◆ **Regnmaskinen:** Den stora tunnan på hjul är en regnmaskin, som kan rullas fram och tillbaka över vinden för att sprida ett strilande regn över scenen (#6) och arenagolvet (#5).
- ◆ **Armborst:** Utspridda över vinden sitter ett dussin lätta armborst monterade bakom mindre luckor. När de avfyras koordinerat (sker ofta under de hetsigare segmenten av Spelen), löper man risk att träffas om man befinner sig på arenagolvet (#5). Slå T6 för varje mål på golvet. På 1-2 träffas målet, men attacken kan UNDVIKAS.
- ◆ **Luckor:** Det finns ett tiotal luckor i golvet för att rikta de olika maskinerna. Luckorna öppnas med ett enkelt handgrepp. Ovanför varje lucka finns det rep, block och talja som kan användas för att fira ned skådespelare och monster.
- ◆ **NORDVÄST:** Dörr till trappa mot bakskenen (#7).
- ◆ **NEDÅT:** Luckor till arenagolvet (#5) och scenen (#6).





ADRIANA

Den livsnjutande alven Adriana har alltid haft en stark fäbless för de mer storslagna delarna av tillvaron. Hon älskar överdåd av alla de slag. Större är alltid bättre (faktiskt mycket bättre!), oavsett om det gäller mat, dryck, sång, dans eller skådespel.

Adriana kom till Arkand samtidigt som Avador Nording och ser sig själv som en av grundarna av Arkands fjärde ålder och därmed också den naturliga medelpunkten i stadens societet, näst Elrita Blodöga. Gammal är trots allt äldst.

En av hennes största besvikelser är att hon inte lyckats få Eliza Kvickfot att uppträda vid teatern, en särskild skymf eftersom halvlingen har den ljuvaste stämma som hörts under den fjärde åldern. Detta har fått Adriana att fundera på om hon inte borde kidnappa eller möjligtvis låta mörda Dyngens sångfågel.

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 24 **VP:** 28

Rustning: —

Färdigheter: Bluffa 18, Finna dolda ting 14, Främmande språk 14, Mentalism 16, Myter & legender 16, Köpslå 15, Uppträda 17, Upptäcka fara 16, Övertala 18

Besvärjelser: Fornsyn, Fjärrsyn, Lyft, Dominera, Tankeöverföring, Teleportera, Kontrollera person

Förmågor: Falköga, Fokuserad × 5, Mästerbesvärjare, Orädd, Tonkonst, Tålig × 4

Vapen: Dolk av drakglas (FV 10, skada T8)

Utrustning: Adriana bär ett antal överdådiga och värdefulla smycken, samt ett par magiska föremål: ett halsband som ger sin bärare fördel på KAR-baserade färdigheter och ett par örhängen laddade med 10 VP vardera.



KLINGORNAS GILLE



Vid Drottens torg ligger en bastant stenbyggnad som huserar Klingornas gille, stadsgardets högkvarter samt Arkands stadsfängelse. Fasaden är märkt av otaliga fritagningsförsök, lyckade och misslyckade.

SITUATIONEN

Klingornas gille styrs sedan mer än ett decennium av Bodrian Tornklyvare. Det är den naturliga mötesplatsen för många av stadens hyrsvärd, hem för Arkands stadsgarde och stadens fängelse.

Dagtid kommer och går hyrsvärd, stadsgardister och personer i behov av vassa blad och tunga rustningar. Fångar transporteras fram och tillbaka mellan fängelset och Rättvisans tribunal vid Akademien. Nyfikna betraktar skisser av de efterlysta på Missdådarnas marknad.

Natttid släpar stadsgardisterna hit stökiga och överförfriskade klienter som behöver vila ut i fängelset, där de får sova och banka av sig till soluppgången. Det är inte heller ovanligt med plötsliga uttryckningar för att assistera kamrater i nöd.

Bodrian Tornklyvare har under de senaste åren insett att det finns en fördel i att ibland se åt andra hållet när den undre världens medlemmar ägnar sig åt tvivelaktigheter. För detta får han och några av hans närmaste relativt väl betalt, men inte tillräckligt väl betalt för att inte också själva ha börjat ägna sig åt enklare beskyddarverksamhet. Det har gått ut över ordningen i staden, som inte längre är på den nivå som Elrita Blodöga önskar. Därför har hon placerat en spion vid Klingornas gille, en ung kvinna vid namn Edriana Eksköld, som fått i uppdrag att rapportera om allt hon ser och hör.



ÄVENTYRSFRÖN

Rollpersonerna kan ha flera anledningar att besöka Klingornas gille. Kanske vill de ansluta sig till stadsgardet, skaffa "klingbrev" för att kunna sätta illdådare bakom lås och bom eller så rekognoserar de inför en fritagning av en fånge.

- ◆ **En liten tjänst:** Krämarens Hubolt Ungh vid Handelshuset Tre månår (sid 21) har precis förlorat ytterligare en last till de hemska Blodnäbbarna, är skuldsatt upp över öronen och har inte råd att betala för de stadsgardister som ska patrullera i hans namn den kommande veckan. Han har nåtts av ryktet om rollpersonernas redbarhet och lovar att belöna dem mångfalt om de ställer upp. Om rollpersonerna accepterar är det bara att bege sig till Klingornas gille, rulla upp ärmarna, avlägga klingprovet och sedan vara redo att patrullera stadens gator och torg!
- ◆ **Fritagning:** En av rollpersonerna (eller en nära vän) har hamnat bakom lås och bom i Arkands stadsfängelse, misstänkt för ett illdåd som kan rendera lagens strängaste straff. Rollpersonerna har inget annat val än att försöka bryta sig in för att befria sin vän.
- ◆ **Är det inte han?** En av rollpersonerna får en vänlig knackning på axeln samtidigt som någon väser: "Är det inte han?" och sticker fram en teckning föreställande någon av de efterlysta på Missdådarnas marknad (nedan) – exempelvis rövarhövdingen Gathar (sid 17) eller en lönnmördare från Ank-Tar (sid 68). Och mycket riktigt är det den efterlyste de ser! Vad som händer sedan är upp till rollpersonerna.

KLINGBREV

Rollpersonerna kan välja att försöka få ett så kallat klingbrev, vilket också ger möjlighet att ta värvning i stadsgardet. För att lyckas med detta måste man genomgå klingprovet. Detta är i själva verket tre inte alltför krävande prov. Samtliga prov genomförs på exercisgården (#8) under översyn av Bodrian Tornklyvare. Man måste skrapa ihop minst 4 graderingspoäng för att få ett klingbrev utfärdat.

- ◆ **Styrkeprovet:** Man utmanas att lyfta lill-stocken (1 poäng), stor-stocken (2 poäng) och tunnan (3 poäng). Se sidan 109. Rollpersonen får tre försök att fördela enligt eget tycke. Endast försöket med högst poäng räknas.
- ◆ **Skytteprovet:** Rollpersonen måste träffa målen från medellångt avstånd med valfritt avståndsvapen. Ett öppet mål ger 1 poäng, ett skymt mål (nackdel) 2 poäng

KLINGORNAS GILLE

Klingornas gille är det av Arkands sex gillen som reglerar allt i staden som rör bärandet och brukandet av vapen. Man utfärdar de eftertraktade så kallade klingbrev, som ger gilletts medlemmar rätt att ta uppdrag från Missdådarnas marknad. Det är inte ovanligt att nykomlingar i staden missar denna subtilitet. Framstående medlemmar inkluderar:

- ◆ **Bodrian Tornklyvare**, Klingornas mästare
- ◆ **Ywerg**, jägmästare av Grå flokken
- ◆ **Gideril**, alviskt hyrsvärd och fallen drakriddare
- ◆ **Bogrod och Dogbrod**, vaktmästare
- ◆ **Lidorion**, kapten för drottens livgarde

och ett skymt mål på lång räckvidd (dubbel nackdel) ger 3 poäng. Rollpersonen får tre försök att fördela enligt eget tycke. Samtliga poäng räknas.

- ◆ **Kampprovet:** Rollpersonen får gå tre rundor mot en stadsgardeskaptens med ett valfritt övningsvapen. Varje träff ger bara 1 poäng skada. Rollpersonen får (1) poäng för varje runda den får in fler träffar än stadsgardeskaptens.

Den rollperson som lyckas skrapa ihop 4 eller fler graderingspoäng får ett klingbrev och erbjuds ansluta till Arkands stadsgarde. Som stadsgardister bor och äter rollpersonerna kostnadsfritt på Klingornas allians och får dessutom en ersättning på 10 silvermynt för varje patrullpass de tar. Ett pass tar ett skift i anspråk, men de uppfinningsrika kan givetvis hinna med att äventyra även när de patrullerar Arkands gator iklädda stadsgardets uniform.

I. EXTERIÖR

En bastant stenbyggnad, lika kraftig som en dvärgisk mästaresmed, ligger vid torgets kant. En rejäl stålklädd port står på glänt. Ovanför porten syns en vapensköld med ett slagsvärd över en sköld, korsade av en huggare och ett kortsvärd. Bredvid trappan som leder upp till porten står ett stort plakat täckt av affischer som kröns av en skylt med texten "MISSDÅDARNAS MARKNAD".

- ◆ **Missdådarnas marknad:** Stadsgardets anslagstavla där man sätter upp anslag om utförda brott för vilka man önskar upplysningar, identifierade eller misstänkta brottslingar som man önskar omhändertagas eller få kännedom om var de befinner sig samt belöningar från såväl staden som de som utsatts för brotten. För tillfället domineras Missdådarnas marknad av bilder på tre ankor. Det är piratdrottningen Blodnäbb

KLINGORNAS GILLE

BOTTENVÅNING

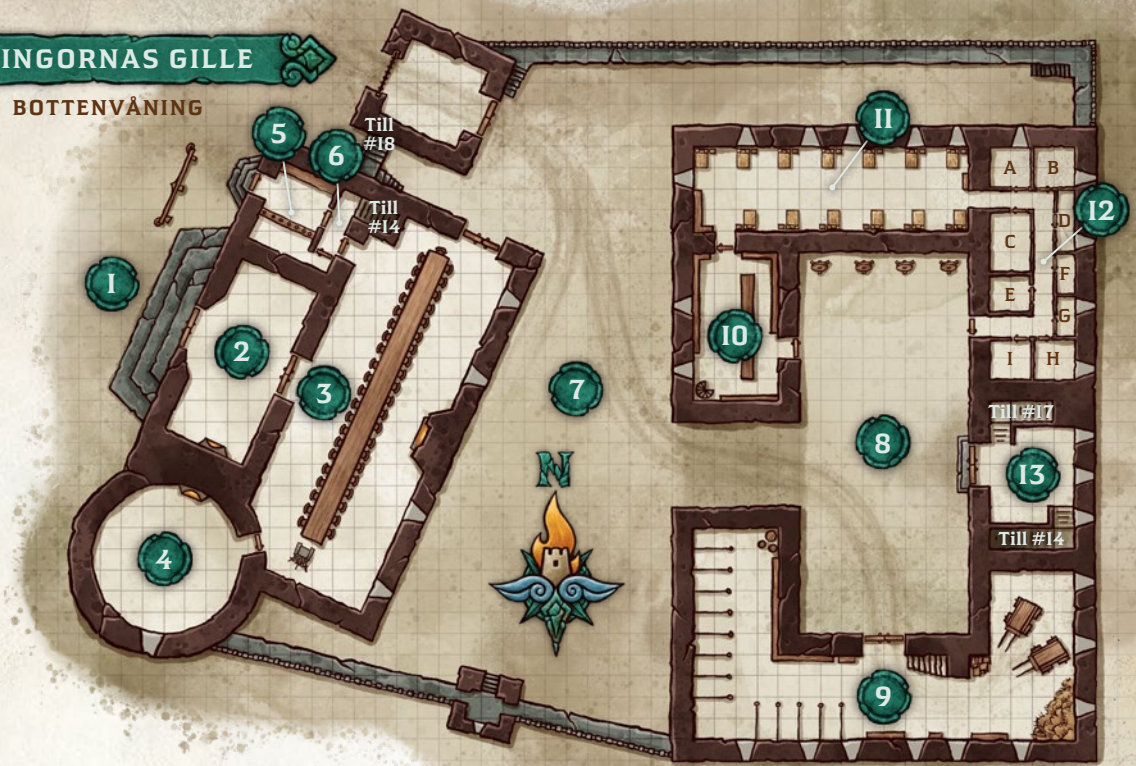
(efterlyst för otaliga kapningar, se sid 47) och två ankor i mörka huvor (Mortilaria och Feroxia Rostrum, efterlysta för att ha flytt Brustna vingars citadell efter ett misslyckat mordförsök på Elrita Blodöga, se sid 68). Här sitter också en bild på en smutsig, tandlös rövare med vild blick och krulligt hår efterlyst för rån (stadsrövarhövdingen Gathar).

- ◆ **Patrull:** Dag som natt går två stadsgardister gemensam patrull runt Klingornas gille. De startar från porten och går medsols runt huset. Det tar dem en kvart att fullborda sin patrull, men de kan givetvis uppehållas eller distraheras på vägen. Avlösnings sker varje hel timme.
- ◆ **ÖSTER:** Port till förhallen (#5). Porten har 60 KP, skyddsvärde 15.
- ◆ **ÖSTER:** Port till entréhallen (#2). Låst inifrån med tvärslå nattetid (100 KP, skyddsvärde 15, kan ej dyrkas).
- ◆ **ÖSTER:** Låst port till innergården (#7) genom passage under vaktornet (#18). Öppnas inifrån med tvärslå (90 KP, skyddsvärde 15, kan ej dyrkas).

2. ENTRÉHALL

Färgstarka målningar föreställande stadsgardister som skipar rättvisa täcker den övre delen av salens samtliga väggar. Fångar släpas i bojor längs gatorna, skitiga flåbusar nedkämpas i trånga gränder och celldörrar slås igen om illdådare. En eld sprakar trivsamt i den stora eldstaden och bredvid den stora dubbeldörren sitter en stadsgardist bakom ett bord.

- ◆ **Klingbrevskontroll:** För att få tillträde till Klingornas sal (#3) måste man visa upp sitt klingbrev för vaktstående stadsgardist. Saknar man klingbrev ombeds man avlägsna sig. Önskar man ansöka om klingbrev ombeds man vänta för att se om Bodrian Tornklyvare är tillgänglig (du som SL avgör). Är han det kan provet avläggas omedelbart.
- ◆ **ÖSTER:** Enorma dubbeldörrar till Klingornas sal (#3).
- ◆ **VÄSTER:** Järnbeslagen port till exteriören (#1).



3. KLINGORNAS SAL

Rummet domineras av ett grovt avlångt bord med plats för minst tre dussin. Vid ena kortändan står en enorm stol vars rygg utgörs av tre korslagda tvåhandsvärd. Från taket dinglar det vimplar och flaggor och på väggarna sitter vapensköldar med fantasirika motiv. Ni skymtar eldsprutande drakar, skrattande demoner och en svart sjöorm. Två enorma öltunnor står bredvid ett bord med fat fyllda med mat.

- ◆ **Stadsgardister och hyrsvärd:** I Klingornas sal finns det alltid T6+3 hyrsvärd i färd med att förfriska sig, återhämta sig eller bara skryta.
- ◆ **Förplägnad:** Det finns alltid något att äta och dricka i Klingornas sal. Tunnor med öl, krus med vin och rikligt med mat. Tjänstgörande stadsgardister äter och dricker gratis, före och efter sitt skift, vilket leder till en varierande kvalitet på deras uppmärksamhet när de väl ger sig ut på stadens gator.
- ◆ **Vapen och vimplar:** Som medlem i Klingornas gille har man rätt att hänga sitt vapen i Klingornas sal. Väggarna är fyllda med mer eller mindre fantasifulla heraldiska emblemer.
- ◆ **Ärans vägg:** En vägg är dedikerad till de av gillet medlemmar som fallit i strid när de försvarat staden.
- ◆ **Klingornas tron:** Tronen är reserverad för Klingornas mästare. Att sätta sig på den är en stor skymf och leder till envig med Bodrian Tornklyvare på exercisgården (#8).
- ◆ **VÄSTER:** Dubbeldörr till entréhallen (#2).
- ◆ **VÄSTER:** Låst dörr till Klingmästarens kammare (#4).
- ◆ **NORR:** Dörr till innergården (#7).

4. KLINGMÄSTARENS KAMMARE

En vapensköld med ett stentorn som klyvs av ett tvåhandssvärd hänger på väggen bakom ett bord av svart sten. På bordet ligger en trave pappersark, en färgsprakande fjäderpenna och ett stort sigill. Bredvid skrivbordet står en kista med guldglänsande beslag. Ett blankt kopparrör som slutar i en rejäl tratt med ett tjockt lock sticker ut från väggen.

- ◆ **Kassakistan:** Kassakistan är låst. Här förvarar Bodrian Tornklyvare dyrbarheter som tillhör fängelsekunderna. Det händer att de inte återlämnas.
- ◆ **Klingbrev:** Högen på bordet är klingbrev som Bodrian högtidligt signerar. Sigillet är Klingornas gilles sigill.
- ◆ **Bodrian Tornklyvare:** Det är upp till dig som SL att avgöra om klingmästaren är hemma. Om han hotas i sin kammare kommer han att försvara sig till döden, samtidigt som han använder sin djupa stämma för att kalla på hjälp. Då ansluter raskt två stadsgardister varannan runda.



BODRIAN TÖRNKLYVARE

Bodrian Tornklyvare är ständigt upptagen av tre saker: påminna de andra gillesmästarna om deras obligatoriska bidrag till stadsgardet, fundera över vilka stadsgardister som gjort sig förtjänta av hans vrede och vad han skall äta till middag. Han är en bit över två meter lång, rund som en vintunna, och har ett stort svart skägg som han vårdar ömt. Han älskar sitt ämbete och njuter av att utöva det. Det är inte sällan som han tar förhören i egna händer.

Bodrian Tornklyvare är också en otroligt skicklig utredare och kan hitta håll i snart när varje bortförklaring. Och hittar han dem inte – så skapar han dem! De senaste åren har han dessutom börjat ordna ett litet kassatillskott genom att ta betalt för sitt

- ◆ **Tjuvlyssningsröret:** Om man lossar på locket kan man lyssna på samtal i förhørsrummet (#15) som om man själv var på plats. Det är inte ovanligt att Bodrian Tornklyvare sitter här och lyssnar och rusar i väg för att ingripa om han tycker att det går för långsamt framåt.
- ◆ **Beskyddarbokföringen:** I ett dolt lönnfack (aktivt letande och slag mot FINNA DOLDA TING krävs) i skrivbordet finns bokföringen över beskyddarverksamheten. Det skulle vara oerhört genant om den hamnade i orätta händer. Exempelvis hos drott Elrita Blodöga. För varje kvart man studerar bokföringen och lyckas med FRÄMMANDE SPRÅK kan man identifiera en av Bodrians mest tongivande medbrottslingar. Det är dvärgen Broke, människorna Ivia och Droke, samt orchen Dulkan.
- ◆ **ÖSTER:** Dörr till Klingornas sal (#3).

5. FÖRHALL

En lång, sliten disk i ådrigt trä för först tankarna till gillestugan på ett värdshus eller en livlig taverna, men gallret som går från disken ända upp till taket bryter det tankemönstret. Bakom disken sitter en trött stadsgardist och blickar ned i sitt knä. På en bänk mot väggen sitter några molokna medborgare och väntar på sin tur.

- ◆ **Vaktstående stadsgardist:** Den vaktstående stadsgardisten tar emot anmälningar om brott som begåtts eller besök till fängelsekunder. Ett lyckat slag mot ÖVERTALA eller BLUFFA kan krävas för att övertyga vaktstående beroende på ärendet och situationen.
- ◆ **Krukmakerskan Vinja:** Vinja är på plats för att hämta ut sin make Undar, som tyvärr druckit några stop mjöd för mycket på Skummande skägget föregående kväll. Hon har tyvärr inte lösensumman som

beskydd från utvalda hantverkare och handelsmän, något som visat sig så lönsamt att han funderar på att utöka verksamheten.

Förft: 12 **SB STY:** +T6 **SB SMI:** +T4 **KP:** 24

Rustning: Ringbrynja (4) **VP:** 14

Färdigheter: Bluffa 16, Finna dolda ting 17, Hoppa & klättra 12, Rida 15, Undvika 12, Upptäcka fara 14, Övertala 18

Förmågor: Defensiv, Dubbelhugg, Insikt, Intuition, Kraftslag, Stridsvana, Stridsrop, Tålig × 4

Vapen: Tvåhandssvärd (FV 16, skada 2T10)



krävs, 6 silvermynt. Hon blir mycket tacksam om rollpersonerna hjälper henne.

- ◆ **Adla och Mudar:** På en av bänkarna sitter bagarna Adla och Mudar Broke vars son Todor inte kommit hem efter en kväll i Dyngen. Vakthavande stadsgardist har avfärdat deras oro med att han kommer att dyka upp förr eller senare, men de vägrar att gå hem. Vad de inte vet är att Todor för tillfället irrar runt i Underjorden efter att ha skaffat sig en spelskuld till klan Odråk på Svarta pärlan. De kommer att göra allt de kan för att få rollpersonerna att hjälpa dem.
- ◆ **ÖSTER:** Dörr till korridor (#6). Den är låst (30 KP, skyddsvärde 15) med ett skjutlås som kan öppnas såväl från korridoren som bakom disken i förhallen. Om rollpersonerna är tålmodiga kan de vänta på att dörren ska öppnas. Slå T6 varje kvart som rollpersonerna väntar. På 4–6 passerar T3 stadsgardister genom dörren.
- ◆ **VÄSTER:** Dörr mot exteriören (#1).
- ◆ **NORR:** Dörr från delen av rummet bakom disken till korridor (#6).

6. KORRIDOR

En bedrägligt kal, anonym och tråkig korridor med tre gästna dörrar och en brant trappa som leder nedåt. En fuktig, sval bris letar sig upp från underjorden.

- ◆ **ÖSTER:** Trappa som leder ned till en lång korridor som slutar i en rejält tilltagen låst dörr (50 KP, skyddsvärde 15) till nedre cellerna (#14). Skylten visar bojar.
- ◆ **ÖSTER:** Dörr till Klingornas sal (#3).
- ◆ **SÖDER:** Dörr till förhallen (#5), delen bakom disken.
- ◆ **VÄSTER:** Dörr till förhallen (#5). Stängd med ett skjutlås.

7. INNERGÅRD

Den dammiga innergården bär djupa spår av soldatstövlar, vagnshjul och hästskor. På alla sidor är den omgärdad av höga murar och stadiga byggnader som hindrar solens ljus att lysa upp mer än en liten markplätt åt gangen. Eldfat brinner vid bägge sidor om en passage in mot vad som ser ut att vara ytterligare en gård.

- ◆ **Stadsgardister:** Det är ett ständigt flöde av stadsgardister, hyrsvärd och fångtransporter över innergården. Det händer också att det tränas på strid till häst.
- ◆ **ÖSTER:** Passage till exercisgården (#8).
- ◆ **SÖDER:** Port till Klingornas sal (#3).
- ◆ **VÄSTER:** Passage under vaktornet (#18) till port mot exteriören (#1).
- ◆ **VÄSTER:** Brant trappa upp till dörr till vaktornet (#18).

8. EXERCISGÅRD

Valvet öppnar upp sig i en stor innergård. I norr står en rad mer eller mindre sönderskjutna halmdockor uppställda mot husväggen. Rakt fram leder en trappa upp till en järnbeslagen dubbeldörr av grova stockar. Över porten står det i svarta smidesbokstäver ”ARKANDS STADS-FÄNGELSE”. Från söder kommer ett dämpat gnäggande.

- ◆ **Måltavlorna:** På exercisgården finns ett halvt dussin halmdockor uppställda mot den norra väggen. De används av stadsgardisterna för att öva på avståndsvapen. Med hjälp av rekvisita kan dockorna placeras delvis skymda för skyttedelen av klingprovet (sid 106).
- ◆ **Stockarna och tunnan:** Utanför stallet finns ett antal föremål som används av stadsgardisterna för styrketräning. De används också i styrkedelen av klingprovet. Det är Lill-stocken (lyfts med STY-slag), Stor-stocken (lyfts med STY-slag med nackdel), och Tunnan (lyfts med STY-slag med dubbel nackdel).
- ◆ **Exercis:** Dagtid är T4+1 stadsgardister upptagna med att slipa på sina färdigheter med prickskytte, strid med övningsvapen eller styrketräning vid stockarna och tunnan.
- ◆ **ÖSTER:** Dubbeldörr till inskrivningshallen (#13).
- ◆ **SÖDER:** Enorm, gisten dubbelpart till stallarna (#9).
- ◆ **VÄSTER:** Passage till innergården (#7).
- ◆ **VÄSTER:** Dörr till kasernen (#10).

9. STALL

En ovanligt behaglig doft av häst slår emot er. Ett försiktigt gnäggande hörs från en av spiltorna. Taket reser sig i husets fulla höjd och på loftet syns högar av hö. En fångvagn med grova galler och breda hjul står mot ena väggen. Bakom den hänger sadlar och betsel.

- ◆ **Fångvagnarna:** Fångvagnarna används bland annat för att transportera fångar till Brustna vingars citadell och Rättvisans tribunal, men tas också fram när många busar behöver omhändertas samtidigt, exempelvis om det brutit ut ett större slagsmål på någon av stadens sämre inrättningar. Fångvagnarna har stadiga gallerdörrar (60 KP, skyddsvärde 15, dyrkas med nackdel).
- ◆ **Hästarna:** I stallarna står vanligtvis åtta stridstränade hästar. De används av lämpliga stadsgardister vid högtidliga eller allvarliga tillfällen.
- ◆ **Höloftet:** Ett höloft löper runt större delen av stallarna. Attacker mellan höloftet och stallgolvet görs med nackdel, förutom avståndsattacker från höloftet som görs med fördel.
- ◆ **NORR:** Enorm, gisten dubbelpart till exercisgården (#8).





IO. KASERN

Det luktar fränt av torkad, härskan svett. En lång bänk står mitt i rummet. Längs väggarna hänger stadsgardisternas utrustning på krokar – slitna vapenrockar med stadsgardets vapen och deras karaktäristiska bredbrättade hjälmar. En smal trappa leder upp till ett galleri där ni kan se vapenställ längs väggarna, fyllda med hillebarder, svärd och sköldar. På ett rack hänger det armborst och bredvid det koger med skäktor.

- ◆ **Stadsgardister:** I kasernen finns det alltid T3 stadsgardister i färd med att avsluta eller påbörja ett pass. De dröjer sig sällan kvar särskilt länge utan är snabbt på väg ut för att roa sig eller till sovsalen (#11) för att vila ut.
- ◆ **Vapenrockar och hjälmar:** Ger fördel på BLUFFA och ÖVERTALA för den som vill utge sig för att tillhöra stadsgardet.
- ◆ **Vapenstället:** Vapenstället innehåller T6+3 vardera av hillebarder, bredsvärd och små sköldar. Hillebarden är obligatoriskt vapen vid vaktjänst vid någon av stadsportarna eller utanför Klingornas gille.
- ◆ **Racket:** På racket hänger det T6+3 lätta armborst (armborst är obligatoriskt vapen vid patrullering av stadsmuren) och lika många koger fyllda med skäktor.
- ◆ **ÖSTER:** Dörr mot exercisgården (#8).
- ◆ **NORR:** Dörr till sovsalen (#11).

II. SOVSAL

Sovsalen öppnar upp sig i hela byggnadens höjd och genom de dubbla fönsterraderna når lite ljus in. Bastanta sängar i tre våningar är stadigt förankrade i stenväggarna. Ljudet av brutala snarkningar studsar mellan väggarna.

- ◆ **Sovande stadsgardister:** T4 stadsgardister ligger i lugn och ro och snarkar i sina sängar.
- ◆ **ÖSTER:** Dörr till privata kammare (#12).
- ◆ **SÖDER:** Dörr till kasernen (#10).

12A–I. PRIVATA KAMMARE

Enkla stenkammare med säng, bord, stol, och vapenställ. En smal glugg i varje kammare släpper in en strimma ljus utifrån.

- ◆ **Privata kammare:** Dessa nio kammare är avsedda för stadsgardets kaptener och prominenta hyrsvärd. Just nu bor här bland annat Bodrians medkonspiratörer dvärgen Broke (#12A), människan Ivia (#12C), människan Droke (#12E) och orchen Dulkan (#12I). De har alla spelvärden som stadsgardeskaptener, se tabellen på sidan 19. I just dessa rum kan man med FINNA DOLDA TING hitta två skattkort, resultatet av deras tveksamma samarbete med klingmästaren.

- ◆ **VÄSTER:** Öppning till sovsal (#11).
- ◆ **VÄSTER:** Dörr till exercisgården (#8).

13. INSKRIVNINGSHALL

I rummets mitt står en stor pulpet med en liggare som ser ut att vara minst två knytnävar tjock och en människoarm bred. En grånad stadsgardist tittar upp mot er: ”In eller ut? Vem av er är fången? Eller är det flera?”

- ◆ **Notarie:** På ålderns höst väljer vissa stadsgardister av det läskunniga slaget att ta tjänst som notarie. Spelvärden som stadsgardist (se tabellen på sid 19), men med –2 på samtliga FV och KP.
- ◆ **Inskrivning:** Alla fångar som ska in eller ut ur Arkands stadsfängelse måste passera inskrivningen. Deras detaljer nedtecknas mer eller mindre noggrant i liggaren. För den som studerar detaljerna går det att få en mycket målande bild av brottsligheten i Arkand.
- ◆ **NORR:** Trappa upp till en låst dörr till de övre cellerna (#17).
- ◆ **SÖDER:** Trappa ned till en låst dörr till de nedre cellerna (#14).

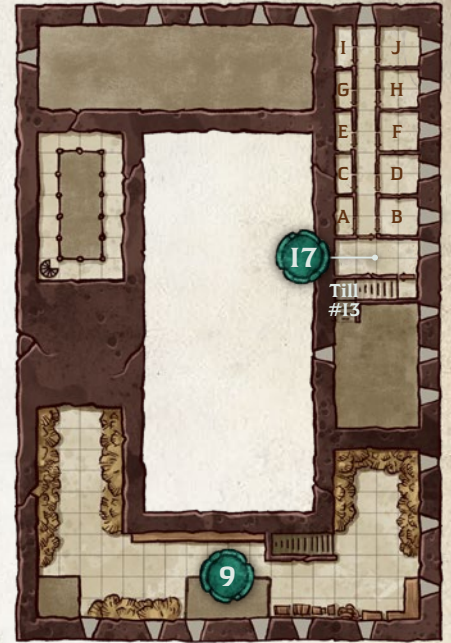
14. NEDRE CELLER

Stengolvet i den smala korridoren glänser av fukt, det luktar svagt av möjlig halm och piss. En råtta rusar mellan era fötter och försvinner in i ett hörn. Längre in kan ni höra någon som jämrar sig. Ett ögonblick senare brister en djup stämma ut i en bedjan: ”Jag lovar! Jag kan visa er alla Underjordens skatter! Ni kommer aldrig behöva patrullera Arkands gator igen!”

- ◆ **Cellerna:** Det finns tretton celler här, de flesta mycket trånga. Dörrarna är låsta (60 KP, skyddsvärde 15, dyrkas med nackdel). För tillfället finns tre fångar inspärrade:
- ◆ **Jurian Bleke (#14C):** Bonden Jurian ertappades med att försöka smuggla en stor mängd getmjölk till marknadsdagarna och sitter nu av sitt straff medan mjölken surnar.
- ◆ **Durin (#14F):** Under en blöt kväll på Enfaldiga enhörningen hamnade dvärgen Durin från Dorilds stenhuggarkompani (se äventyrsplatsen Sanna eldens tempel på sid 116) i handgemäng med en stadsgardist i civila kläder. Han längtar tillbaka till grävandet under templet med sina vänner och försöker hela tiden muta sig ut. Om rollpersonerna befriar honom kommer han att försöka slingra sig från sitt löfte.
- ◆ **Undar (#14G):** En mycket moloken man som skäms rejält efter att ha druckit alldeles för mycket på Döden i djupet där han hört två personer prata om en försvunnen drakprinsessa. Detta är information han gärna delar med sig av om rollpersonerna bidragit till hans lösensumma.



ÖVERVÅNING



- ◆ **ÖSTER:** Låst dörr till trappa mot inskrivningshallen (#13).
- ◆ **SÖDER:** Tjock trädörr till vaktrummet (#16).
- ◆ **SÖDER:** Gisten, järnbeslagen dörr till förhørsrummet (#15) med skylt som visar texten "Välkommen till Sanningen".
- ◆ **VÄSTER:** Låst dörr (50 KP, skyddsvärde 15) som leder till en lång korridor som slutar i en trappa upp till korridoren (#6).

KÄLLARE



15. FÖRHÖRSRUM

Ett tjockt träbord med mörka fläckar sitter fastbultat i golvet med svärtade järn. Blankslitna fångkedjor är fästa i såväl bordet som golvet. På väggen sitter trätavlor med snirkligt målade visdomsord: "Sanningens belöning väntar den tålmodige", "Lögnen lönar sig aldrig" och "Den stumme skall ljuvligt tala".

- ◆ **Förhör:** Här kan rollpersonerna komma att hamna på ena eller andra sidan av förhörbordet. Ta tillfället i akt att rollspela ordentligt!
- ◆ **Tjuvlyssning:** Bakom trätavlan med det uppbyggliga budskapet om att lögnen aldrig lönar sig, döljer sig en smal passage som leder ljudet från förhørsrummet till Klingmästarens kammare (#4).
- ◆ **NORR:** Gisten, järnbeslagen dörr till nedre cellerna (#14).

16. VAKTRUM

Det kalla, fuktiga rummet lysas upp av en klen låga från ett vaxljus på ett litet bord. Där står också ett lerkrus och två bägare tillsammans med en hög bentärningar och två högar – en stor och en liten – med kopparmynt.

- ◆ **Stadsgardister:** Vanligtvis sitter två uttråkade stadsgardister här på varsin pall vid det lilla bordet och spelar tärning.
- ◆ **NORR:** Tjock trädörr till nedre cellerna (#14).

17. ÖVRE CELLER

En kakafoni av skrik, bankanden och ylanden hörs ut i den trånga korridoren genom de tjocka dörrarna. Ljudet studsar mellan väggarna och det är omöjligt att avgöra vilket ljud som härstammar varifrån.

- ◆ **Celler:** Det finns tio celler här. Cellerna B, D, F, H, J och I har utsikt mot staden genom gallerfönster.

Dörrarna är låsta (60 KP, skyddsvärde 15, dyrkas med nackdel). För tillfället finns tre fångar inspärrade:

- ◆ **Inar (#17A):** Gatpojken Inar inväntar sin dom för att ha stulit nybakt bröd från bagaren Oriana.
- ◆ **Irma Dvalak (#17C):** Efter ett besök på Vederkvickelsernas palats vaknade Irma Dvalak upp i en bloddränkt säng där hennes man Udor Dvalak, en av stadens kändaste smeder, låg död. Hon väntar nu på att ställas inför rätta för mord. I själva verket har Udor dödats av vampyren Viviana.
- ◆ **Gråpälsen Wurg (#17H):** Gråpälsen Wurg hamnade i konflikt med orchen Dulkan när deras beskyddarverksamheter började överlappa och spärrades in som en signal till Wylda Vildklo om vem som egentligen bestämmer i Arkands undre värld.
- ◆ **SÖDER:** Trappa ned till inskrivningshallen (#13).

18. VAKTTORN

Det fyrkantiga tornrummet är i stort sett tomt, förutom ett kedjespel och ett lågt, runt träbord med tre pallar som alla lutar lite lätt. Från takbjälkarna hänger det ljuslyktor som vajar svagt i brisen. Genom de smala fönstergluggarna kan ni både höra och skymta Arkand.

- ◆ **Kedjespelet:** Härifrån höjs och sänks fällgallret som vanligtvis blockerar passagen mellan exteriören (#1) och innergården (#7). Två slag mot STY krävs för att höja gallret fullt.
- ◆ **SÖDER:** Dörr mot trappa ned till innergården (#7).





DRAKKLIPPAN



Drakklippan är Arkands krona – härifrån kan man blicka ut över det till synes oändliga Drömmarnas hav, in mot landets mörka skogar och höga berg, och ned på alla de som inte har haft samma lycka eller skicklighet att tillförsäkna sig de rikedomar som krävs för att njuta av livet på toppen. På Drakklippan är gatorna bredare, byggnaderna större och ståtligare och invånarna förnämre. Men här är också hemligheterna mörkare och fallet längre innan man krossas mot klipporna och slukas av det vilda vattnet.

Det var på Drakklippan som Duendor byggde sin legendariska drakryttarakademi och det var här Wudendal, Duendors överstepräst, lät resa Draktemplet för att ge vanligt folk en plats att visa sin vördnad för de bevingade mästarna. Ingenstans i Arkand är den gamla tiden så

närvarande som på Drakklippan. Många av husen är delvis byggda av sten från den första staden, och slitna statyer av forntida hjältar och reliefer föreställande glömda stordåd pryder på sina ställen fasaderna.

Idag är Drakklippan en plats Arkands invånare sällan söker sig till om de inte har ett specifikt ärende. Till *Arkands akademi* kommer de som söker kunskap i det enorma biblioteket, vård eller exorcism hos Jordebröderna vid Hospitalet eller rättvisa i Tribunalen. *Sanna eldens tempel* har rests där legenden säger att Draktemplet en gång låg och dess överstepräst Torthion förkunnar en ny lära som förkastar drakarnas överhöghet och hyllar den ursprungliga elden. Och till *Brustna vingars citadell* kommer de som söker stöd eller vill tjäna hos stadens härskarinna, den obevkliga drottningen Elrita Blodöga.



ÖVRIGA VIKTIGA PLATSER OCH PERSONER

◆ **Hjältarnas parad:** Längs backen upp mot Brustna vingars citadell står statyer föreställande varje drott sedan Avador Nording. Det finns de som varit länge i staden som påstår att statyn över den fjärde drottningen – Vianda – förändrats över tid. Och det stämmer – statyn är i själva verket Vianda förvandlad till sten (ett av Sethius verk). Den forna drottningen kämpar emot den

magiska effekten och rör sig fortfarande med en centimeter om året.

◆ **Störten:** Från Störten knuffas de dödsdömda i Arkand mot sitt öde efter att först ha utstått spott och spe vid Botbacken och hela vägen hit. Det sägs att hundratals spöken simmar i vattnet nedanför den höga klippan och drömmer om upprättelse och hämnd.

T20 HÄNDELSE

1-7 **Ingenting händer:** Det är lugnt och fridfullt. Ett fåtal personer rör sig bland de pampiga byggnaderna. En drakguse kraxar från ett av tornen på Brustna vingars citadell.

8-9 **Dimma:** Som från ingenstans dyker den upp, dimman från havet. Slå T6 för att avgöra dimmans täthet. 1-3: dimslöjor, 4-5: tjock dimma, 6: ogenomtränglig dimma. Se sidan 10 för dimmans effekter. Dimman varar i ett skift. Om du vill kan du välja att omedelbart slå ytterligare ett slag på tabellen för att låta rollpersonerna möta något spännande. Ett oväntat slumpmöte i dimman kan vara mycket rafflande.

10 **Ljud från Underjorden:** När rollpersonerna rör sig längs Drakklippan hörs plötsligt ett ljud från Underjorden, som om någon hackade i sten. Det följs av att det låter som att någonting rasar. Strax efter hörs ett skrapande, släpande ljud som rör sig bort från platsen under marken. Ett lyckat slag mot UPPTÄCKA FARA låter rollpersonerna följa ljudet till foten av Sanna eldens tempel där det upphör. Ljudet kommer givetvis av dvärgarnas arbete med att hitta Draktemplet och Drakryttarakademin.

11 **Flyende fånge:** Rollpersonerna ser en gestalt på väg nedför muren runt Brustna vingars citadell. Det är mordbrännaren Adrian Dorus (sid 140) som lyckats överlista fängelsevakterna och är på väg att fly. Om rollpersonerna hjälper honom kan han ge en detaljerad beskrivning av slottets interiör. Hjälper de till att infånga honom kan de hamna i gunst hos så väl Othilia som Elrita Blodöga, beroende på hur de sköter sina kort.

12 **Överförfriskad dignitär:** Rollpersonerna stöter på en person på väg hem till Brustna vingars citadell som är rejält överförfriskad. Detta kan vara ett utomordentligt tillfälle att stifta en ny bekantskap eller fördjupa en existerande. Slå T6 för att avgöra vem:

- 1 Livgardisten **Thodira**
- 2 Drottens hovtraktör **Goeveli**
- 3 Slottsvaktens kapten **Hondrian Brake**
- 4 Livgardets kapten **Lidorion**
- 5 Fångvaktaren **Othilia**
- 6 Drott **Elrita Blodöga**, i sällskap med två livgardister

13 **Den oskyldige?** En fångvagn från Klingornas allians vaktad av fyra stadsgardister rullar mot Rättvisans tribunal. Från vagnen hörs förtvivlade rop på hjälp. *"Jag är oskyldig! Ni måste tro mig! Jag kommer inte få en rättvis rättegång i Tribunalen! Rädda mig! Jag lovar evig rikedom till den som befriar mig!"* Fången är Idaria Valtor, en kvinnlig handelsresande och mentalist som anklagats för att använda magi i en förhandling med Plathyra Brednäbb utan besvärjarebrev och i strid mot stadgarna i Krämarens gille. ▶

T20 HÄNDELSE

Rollpersonerna kan välja mellan att ignorera bönen, försöka sig på en fritagning eller bege sig till Rättvisans tribunal vid Arkands akademi (sid 125) för att bevittna rättegången. Sethius är domare och inte nådig.

14 **Den Sanna eldens predikan:** Ett högt mässande hörs i riktning från Sanna eldens tempel. Om rollpersonerna närmar sig kan de se att en skara på ett femtiotal intresserade har samlats vid templets fot för att lyssna till Torthion som är mitt i en predikan om de fega och giriga drakarnas förslavande av elden. Väljer de att stanna till slutet får de möjlighet att närma sig översteprästen när han kommer ned bland åhörarna för att lyssna till deras tankar.

15 **Boktjuven:** Ett raspigt kvackande *"Stoppa boktjuven!"* ekar över Drakklippan. Ett lyckat slag mot UPPTÄCKA FARA låter rollpersonerna se en kortväxt person rusa i full fart ned mot Marknaden samtidigt som en grånad anka (Mallardus III, se sid 127) hytter med en pergamentrulle och hasar efter. Det är Norsorken Boffi som på beställningsuppdrag från Torthion (förmedlat via Eliza Kwickfot) kommit över två tjocka luntor och en skriftrulle om Arkand vid tiden för Drakryttarakademin. Har rollpersonerna varit på Enfaldiga enhörningen kan de känna igen Boffi.

16 **Kidnappning!** Det prasslar till i buskarna närmast berget och ögonblicket senare slår T4+1 A'thanakultister till mot en intet ont anande Jordebrotter som är på väg hem till Hospitalet på Arkands akademi. De övermannar honom med spindelnät innan rollpersonerna hinner reagera och börjar släpa in honom genom buskarna. Om rollpersonerna befriar honom får de möjlighet att träffa Odelion. Hjälper de istället kultisterna får de möjlighet att besöka A'thanas håla i Underjorden. Oavsett så avslöjar FINNA DOLDA TING i buskaget en nedgång till Underjorden.

17 **Dränkta gudarnas akolyter släcker elden!** T6+2 akolyter från Ändlösa havets tempel gör ett försök att bryta sig in i Sanna eldens tempel. Ett kraftfullt tumult uppstår vid porten till Sanna eldens korridor (sid 117). Rollpersonerna kan välja att ansluta sig till endera sidan. Det dröjer 2T6 rundor innan en patrull stadsgardister anländer för att lugna ner situationen.

18 **Kollaps!** En vibration känns under rollpersonernas fötter (UPPTÄCKA FARA för att förstå allvaret och flytta sig). Det dröjer ett par sekunder innan gatan rämnar med ett öronbedövande brak! Ett slag mot UNDVIKA (med fördel om UPPTÄCKA FARA lyckats) krävs för att undvika att dras med ned i raset och ta 2T8 i fallskada. Det är Dorild och hennes dvärgar som missbedömt hållfastheten i berget. Rollpersonerna kan känna ett vinddrag och en doft av fuktig klippgång. Ett lyckat slag mot HANTVERK (flera kan hjälpa till) öppnar upp en nedgång till Underjorden.

SLUMPHÄNDELSE PÅ DRAKKLIPPAN

T20 HÄNDELSE

- 19 **Procession:** En skarp, smattrande trumpetfanfar bryter igenom det stillsamma sorlet på Drakklippan och får folk att stanna upp. Några ögonblick senare kommer en grupp beridna riddare med en reslig kvinna klädd i rött, päls och svärtat harnesk i dess mitt. Längst fram går en slottsgardist i drottens vapen och tutar oavbrutet i sin långa, nyputsade, gyllene trumpet. Det är ingen annan än Elrita Blodöga som är på väg till Oundvikliga ödets teater för att bevista en föreställning av Svartnäs förbannelse.

T20 HÄNDELSE

- 20 **Ett oväntat uppvaknande:** Två jordebröder kommer längs gatan, dragandes på en likvagn, täckt med ett brunt skynke med gröna kanter. De är på väg upp mot Störten för att skicka en nyligen avliden till hans sista vila. Ett lyckat slag mot UPPTÄCKA FARA låter rollpersonerna ana att något är på väg att hända, när plötsligt skynket kastas av från vagnen som av en kraftfull vind och en blekblå gestalt reser sig upp. "V-aa-aaa-r ä-ä-ä-r h-o-o-o-n!?" Det är spöket efter den avlidne krukmakaren Forion som förgiftats av sin hustru Uriana med en dekokt införskaffad på Vederkvickelsernas palats.

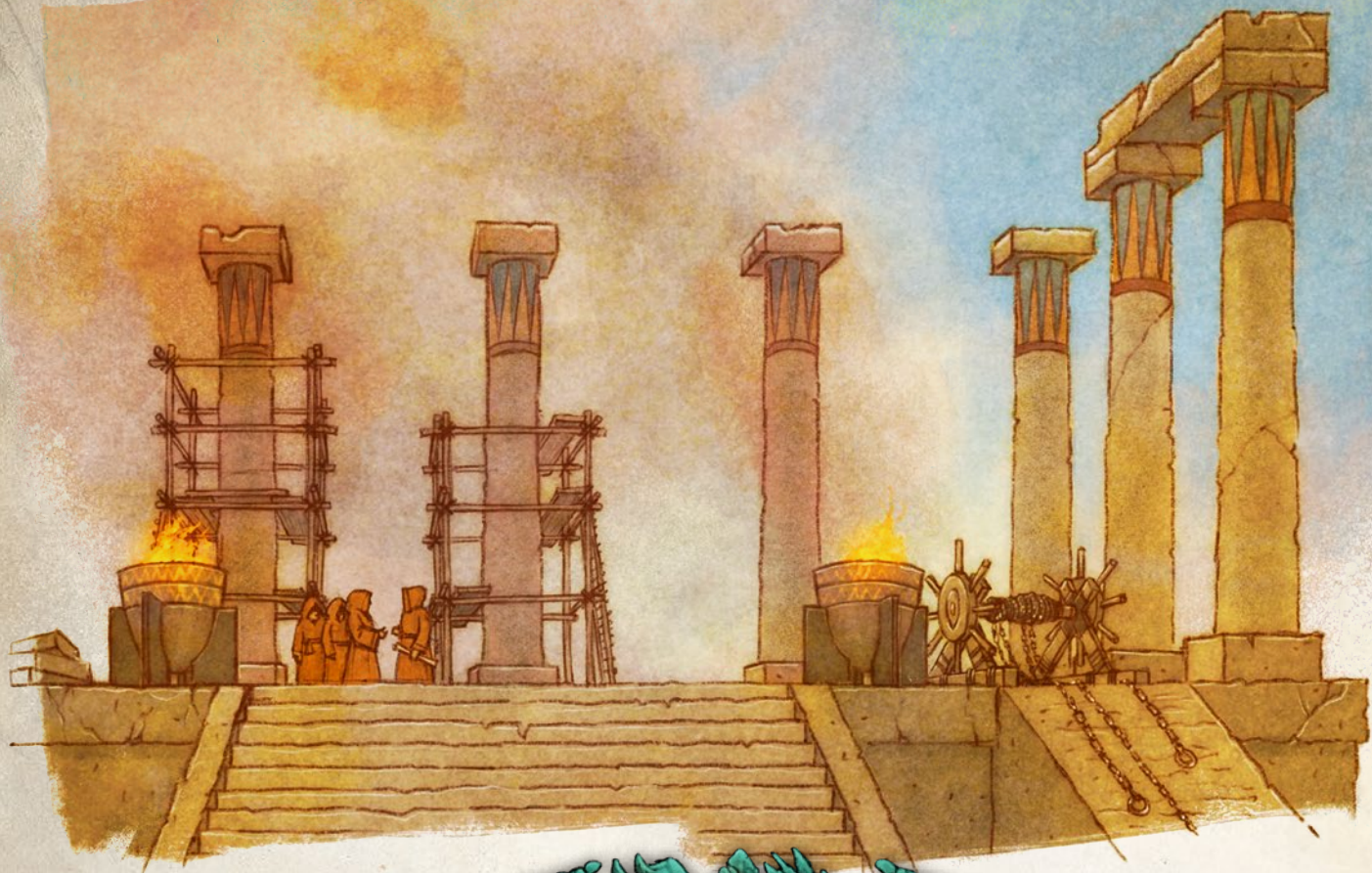
RYKTEN OM DRAKKLIPPAN

T12 RYKTE

- 1 **Fångnen i den Sista cellen:** "I Brustna vingars citadell finns det ett fängelse under fängelset! De som har varit där kallar det Sista cellen. Jag har från en mycket, mycket säker källa hört att det nyligen flyttat in en ny fånge där. En fånge som inte ens Othilia vet vem det är ..."
- 2 **Ljuden från Underjorden:** "Den senaste tiden har det ibland varit ett förfärligt liv nattetid. Jag har svårt att sova, förstår ni, och tar ibland en promenad på Drakklippan. Flera gånger har jag hört knackningar från Underjorden, särskilt runt Sanna eldens tempel. Man undrar om det är Wudendal som håller på att vakna till liv!"
- 3 **Lidorions ambitioner:** "Jag har hört att alven Lidorion är trött på att stå i skuggan av Elrita Blodöga och har ambitioner på att samla gillenas stöd för att utmana den han har svurit att skydda. Det skulle vara ett fruktansvärt förräderi – men jag är inte så säker på att det skulle vara dåligt för Arkand ..."
- 4 **Den veliga domstolen:** "Att hamna inför domarna vid Rättvisans tribunal är ett spel där utgången är lika osäker som vid ett parti tärning på Spruckna pärlan. Den som hade blivit frikänd en dag, blir dömd en annan, helt beroende på vilken domare som sitter och håller hov. Men en sak är säker – ett välsmort munläder har aldrig gjort någon skada!"
- 5 **De lögnaktiga elddyrkarna:** "Jag litar inte det minsta på flamdyrkarna vid Sanna eldens tempel! Oavsett hur mycket de pratar om den renande eldens helande kraft, så är jag säker på att de egentligen drömmer om drakarnas återkomst. Och något värre skulle inte kunna hända Arkand om ni frågar mig!"
- 6 **Demonjägarna vid Reningens hospital:** "Jordebröderna vid Reningens hospital är inte bara helare som vakar över de klena och sjuka. Nej. De är också Arkands flitigaste demonjägare under sin outtröttliga mästare Odelions ledning. Det sägs att de håller flera fritänkare fångna under hospitalet. Det sägs till och med att de har demoner fångna. Hålla demoner fångna! Vansinne om du frågar mig. Demoner ska väl vara fria?"

T12 RYKTE

- 7 **De överdådiga festerna vid hovet:** "Det som händer i Drottens sal när solen gått ned är ingenting som folk talar om öppet. De är nog rädda för att stöta sig med vanligt folk. För inte är det rättvist att Elrita Blodöga och hennes anhang vältrar sig i lyx när stackars folk i Dyngen har svårt att få mat för dagen ... Vad jag skulle ge för att låta henne känna på hur det är på Arkands verkliga botten!"
- 8 **Drakprinsessan som försvann:** "För en tid sedan dök det upp en kvinna från andra sidan Drömmarnas hav. Hon sa att hon var Duendors ättling, men det var ingen som ville lyssna på sånt trams. Och nu är hon borta. Det finns inget mer spår efter henne än det finns spår efter gårdagens vågor!"
- 9 **Fångvaktaren Othilia:** "Det finns ingen grymmare och strängare inom citadellets murar än fångvaktaren Othilia. Hon är oerhört stolt över sitt flyktfria fängelse och beredd att göra vad som helst för att det ska förbli så. Men ibland släpper hon på disciplinen och roar sig i Dyngen – gärna på Spruckna pärlan eller Enfaldiga enhörningen. Och ju mer hon har druckit, desto ärligare blir hon!"
- 10 **Alla världars bibliotek:** "Har ni inte hört att i biblioteket på Akademien finns fler böcker än någon annanstans i den kända världen? Man kan hitta vilken kunskap som helst där. Alla berättelser om Arkands historia, fruktansvärda demoner eller drakarnas ursprung. Det ska till och med finnas förbjudna formelsamlingar och en drakskalle med horn! Dessutom är bibliotekarien Mallardus III den främsta nu levande experten på anskläktets historia. Det ni!"
- 11 **Citadellets skattkammare:** "Längst ned i citadellet ligger en skattkammare fylld med mer pengar än man kan drömma om, och jag är minsann en drömmare av stora mått! Men den är ordentligt vaktad, mycket ordentligt vaktad!"
- 12 **Sethius makt:** "Ibland undrar man ju vem det är som verkligen bestämmer i Arkand! Karkionen Sethius har varit hovmagiker åt varje drott så länge jag kan minnas och hans inflytande ska inte underskattas. Jag tror minsann att han styr varje steg som Elrita Blodöga tar!"



SANNA ELDENS TEMPEL



Sanna eldens tempel sägs vara byggt på samma plats där enligt legenden det första draktemplet byggdes. Det är rest av översteprästen Torthion med Elrita Blodögas välsignelse för att utgöra en påminnelse om att staden gjort upp med sin historia som fäste för de draktrogna och har blivit en samlingsplats för de av stadens invånare som drömmer om en värld utan drakar.

SITUATIONEN

För fem år sedan kom den före detta draktrogne prästen och magikern Torthion till Arkand tillsammans med

några hårdnackade avfälliga drakriddare som, liksom han själv, lämnat Rena flammans väktare (se *Drakkejsarens hemlighet* och *Ärans väg*). Han var fast besluten att hitta Wudendals draktempel för att kunna avsluta det värv som påbörjats: att förslava eller fördriva drakarna. För att samla följare grundade Torthion en ny trosåskådning: Sanna eldens väg. Han deklamerade läran om den ursprungliga elden, en kraft som var mer ursprunglig än drakarna och missbrukats av dem, och en kamp att återta den från dem.

Han fick tillåtelse att resa sitt tempel på den plats där enligt legenden Wudendals draktempel en gång legat,



ÄVENTYRSFRÖN

- ♦ **Vatten eller eld:** Om rollpersonerna får uppleva slumpmötet *Dränkta gudarnas akolyter släcker elden!* (sid 114) har de möjlighet att välja sida. Hjälper de till att fördriva vattendyrkarna från Ändlösa havets tempel så bjuds de in i templet av Torthion själv. Något som kan bli början på en intressant relation.
- ♦ **Den avundsjuke stenkonsnären:** Rollpersonerna kontaktas av Nidor Selim, Arkands stenhuggarmästare och främste skulptör (sid 83). Dvärgen är djupt avundsjuk på att uppdraget för byggandet av templet gått till utbölingen

Dorild. Han tycker också att arbetet går märkligt långsamt, så långsamt att han är säker på att någonting inte står rätt till. Han ber rollpersonerna att undersöka saken, i hopp om att kunna smutskasta Dorild och själv ta över arbetet.

- ♦ **Karkionens ögon och öron:** Hovmagikern Sethius har börjat misstänka att Torthion kanske är i Arkand av flera anledningar än att enbart sprida läran om den Sanna elden. Han kontaktar rollpersonerna och ber dem ansluta sig till sällskapet för att ta reda på elddyrkarnas verkliga planer.

under förespegligen att det var en tydlig markering av den nya trons överlägsenhet. I själva verket ville han hitta ned till det första draktemplet för att kunna dra nytta av de krafter som stängts inne där.

För att resa templet anlätade Torthion ett kompani dvärgiska stenhuggare, anförda av byggmästarinnan Dorild. Efter en tid hade dvärgarna vunnit Torthions förtroende och fick hjälpa till i sökandet efter det gamla templet. Det gjorde att byggandet av det nya templet saktade ned och ett halvt decennium senare är det yttre templet fortfarande en byggarbetsplats.

Vad Torthion inte vet är att dvärgarna redan hittat Draktemplet och dessutom samtidigt gräver sig fram genom underjorden på jakt efter helt andra av Arkands skatter. Dorild har siktet inställt på självaste skattkammaren i Brustna vingars citadell.

När rollpersonerna anländer till templet kan en rad situationer uppstå. Är de inte draktrogna har de möjlighet att alliera sig med Torthion. Är de giriga och lyckas lista ut vad Dorild har för sig kan de göra gemensam sak med dvärgarna och genomföra den våghalsigaste kuppen i Arkands historia. Och vill de då i stället hamna på Elrita Blodögas sida, så avslöjar de planerna för henne!

I. EXTERIÖR

En mäktig byggnad av slät sten reser sig över stadsmurens krön, hög som tre eller fyra välvuxna krigare. En bred, brant trappa leder upp till byggnadens topp, som omgärdas av tjocka pelare på tre sidor i en hästskoform. Byggnadsställningar är resta kring byggnaden och överallt står stenblock, säckar, block och taljor. Till höger om trappan syns en ramp, troligen för byggmaterial, och till vänster finns en hög port, inramad av sirliga flammor uthuggna

ur stenen. På var sida om trappan och porten står personer i orange kåpor och ritar mönster av rök och eld med brinnande klot i kedjor.

- ♦ **Akolyterna:** Alla som vill besöka templet måste passera akolyterna vid trappans fot och porten. Akolyterna frågar samtliga besökare om de vill "skåda den Sanna elden, för att bevittna alltings ursprung och förödelse". Svarar man ja, får man passera. Besökare med synliga demoniska symboler (exempelvis Markoths eller Sathmogs sigill) erbjuds rening (se Sanna eldens sal, #3). Tackar man nej blir man vänligt men bestämt avvisad. Det går att BLUFFA eller ÖVERTALA akolyterna att eventuella demoniska symboler betyder något helt annat.
- ♦ **Konflikt:** Om rollpersonerna försöker tränga sig förbi med våld ansluter T3 akolyter varje runda för att avhysa rollpersonerna. Efter tre rundor ansluter även T2 Härdade riddare av Sanna eldens orden.
- ♦ **Byggnadsställningarna:** Den som önskar kan använda byggnadsställningarna för att ta sig till det Yttre templet (#11) (HOPPA & KLÄTTRA med fördel). Att göra det utan att upptäckas kräver SMYGA med nackdel.
- ♦ **SÖDER:** Ramp och trappa upp till det yttre templet (#11) och port till Sanna eldens korridor (#2).
- ♦ **ÖSTER:** Grind till dvärgarnas tärtläger (#8). Grinden hålls alltid låst inifrån och vaktas av en av dvärgarna, som sitter lugnt tillbakalutad innanför den och avnjuter en pipa. Försöker rollpersonerna dyrka upp grinden krävs det även ett lyckat slag mot SMYGA för att inte locka till sig dvärgens uppmärksamhet. Grinden kan också öppnas med våld (20 KP, skyddsvärde 12). Ett annat alternativ är att klättra över muren (HOPPA & KLÄTTRA).

2. SANNA ELDENS KORRIDOR

Först ser det ut som att ni klivit in i ett hav av eld. Från taket hänger avlångs eldkar i kedjor. Ljuset från eldarna reflekteras i golvet, taket och väggarna som är helt beklädda av metall i skiftande nyanser av guld och orange. Det luktar bränt. Stora portar dekorerade med flammor leder ut ur korridoren, en åt norr och en åt väster.

- ◆ **Akolyterna:** Om rollpersonerna kommit hit på fredlig väg eller utan att dra oönskad uppmärksamhet till sig möts de av T3 akolyter som frågar om deras ärende (se ovan). Om de svarar ja, visas de in till den Sanna eldens sal (#3) där de får möta en Invigd.
- ◆ **SÖDER:** Dold port till utgrävningen (#9). En dold port är skickligt integrerad i korridorens södra vägg. Kräver **FINNA DOLDA TING** för att hitta och **FINGERFÄRDIGHET** för att öppna.
- ◆ **VÄSTER:** Dubbla portar till Sanna eldens sal (#3). Låsta nattetid (50 KP, skyddsvärde 12).
- ◆ **NORR:** Dubbla portar till exteriören (#1). Låsta nattetid.

3. SANNA ELDENS SAL

Salen har en enorm rymd, som är omöjlig att ana från utsidan. En cirkel av pelare bär upp taket och omgärdar en djup nedsänkning i golvet. Från kanten blickar ni ned i en enorm, brinnande grop, vars intensiva ljus reflekteras mot rummets alla metallklädda ytor. Det är ett fullständigt inferno! Smala gångar leder ut mot en plattform i eldens mitt. Ni kan känna hettan från lågorna redan på det här avståndet och vägar inte föreställa er värmen närmast centrum.

- ◆ **De Härdade:** Om rollpersonerna förts hit för att skåda sanningen, möts de av en invigd som kommer att berätta om den Sanna elden. Om den Härdade **ÖVERTALAS** att rollpersonerna är värdiga och kan vara till nytta kommer de att erbjudas att träffa Torthion.
- ◆ **Sanna elden:** I mitten av salen brinner den Sanna elden, en magiskt framkallad eld som Torthion och de invigda håller vid liv med hjälp av akolyterna. Om man faller ned i den Sanna elden tar man T10 i skada per runda (rustning skyddar inte). För att släcka den Sanna elden krävs att samtliga källor (det finns fyra totalt) utsätts för besvärjelserna **SKINGRA** effektgrad 3 eller **UNDIN** effektgrad 3.
- ◆ **Plattformen:** Torthion håller sina predikningar från en upphöjd plattform i mitten av den Sanna elden. Attack mot mål på plattformen görs med nackdel.
- ◆ **Sanningens och Reningens cirklar:** Det finns tre cirklar formade av pelare som reser sig ur den Sanna elden: De sökandes cirkel, Akolyternas cirkel och de

Invigdas cirkel. Vid ceremonier står de troende på pelare i den cirkel som indikerar deras dedikation och upplysning. De som orkar stå kvar tills de svimmar släpas undan av akolyterna. Det kostar på att stå i cirklarna och rollpersonerna måste varje runda slå mot PSY för att orka stå kvar och tar skada enligt följande:

- **De sökandes cirkel:** T2 i skada (rustning skyddar inte). Slaget mot PSY görs med fördel. Rollpersoner som uthärdar fyra rundor här anses seriösa i sitt sökande.
- **Akolyternas cirkel:** T3 i skada (rustning skyddar inte). Rollpersoner som uthärdar fyra rundor här anses renade och kan komma att upptas i gemenskapen.
- **Sanningens cirkel:** T4 i skada (rustning skyddar inte). Slaget mot PSY görs med nackdel. Varje brännskada ger tydliga ärr. Rollpersoner som uthärdar fyra rundor här får träffa Torthion.
- ◆ **ÖSTER:** Dubbla portar mot Sanna eldens korridor (#2). Låsta nattetid.
- ◆ **VÄSTER:** Låst port till Sanna eldens kammare (#5).
- ◆ **VÄSTER:** Låst dörr till De Härdades kammare (#4).

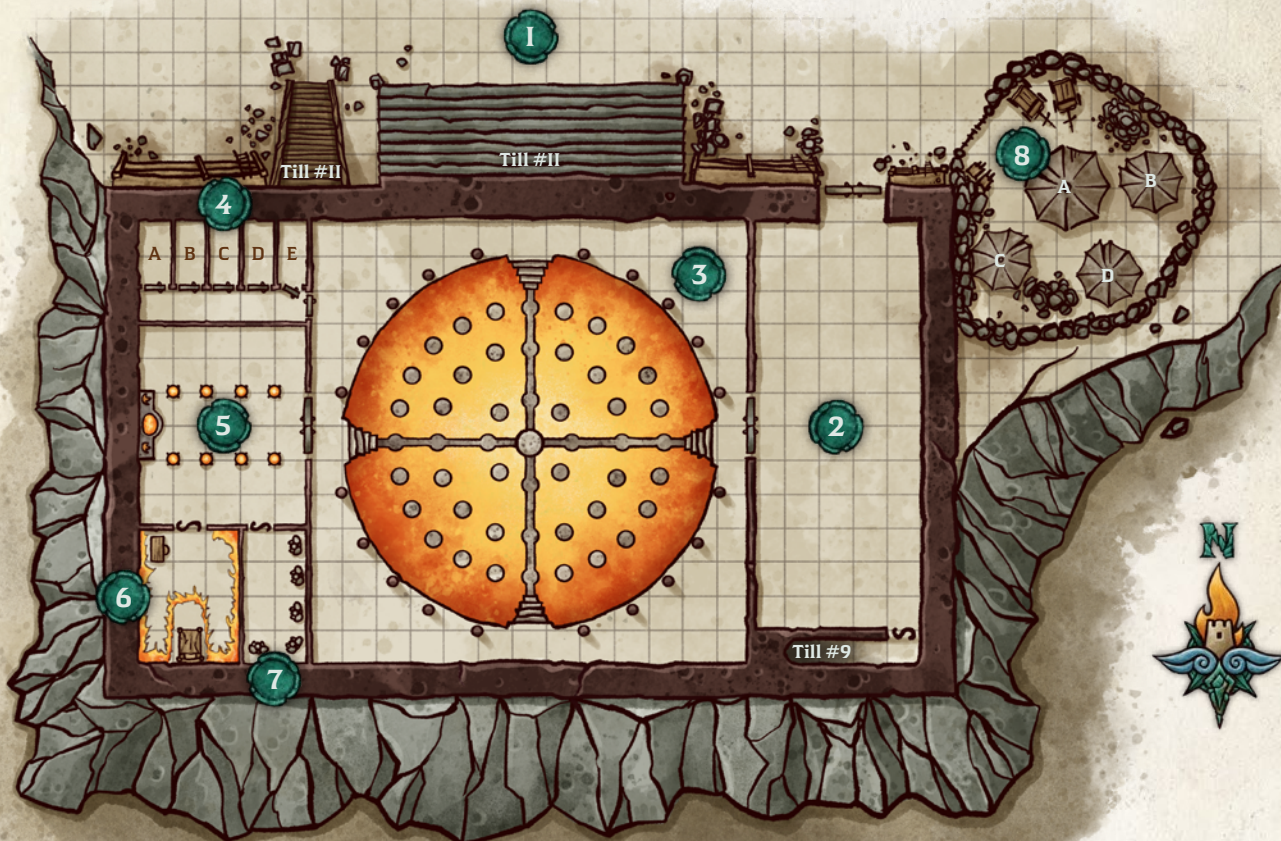
4A–E. DE HÄRDADES KAMMARE

En enkel korridor som lysas upp av ett ensamt eldkar. Den ena långsidan har fem dörrar, varav den närmast er står på glänt och avslöjar ett rum med en smal säng och ett litet skrivbord.

- ◆ **Umuks kammare (#4A):** Orchen Umuk har en spartansk kammare. Det enda av intresse är Umuks dagbok där hans hat mot drakar och klan Odråk beskrivs i detalj. Umuk anslöt till Rena flammans väktare efter att hans klan fördrevs från Dimmornas dal av klan Odråk. För han reda på att klan Odråk driver Spruckna pärlan kommer han att försöka utkräva hämnd.
- ◆ **Tryges kammare (#4B):** Kammaren ger intryck av att vara obebodd, vilket är korrekt, då Tryge spenderar nätterna hos Dolia.
- ◆ **Dolias kammare (#4C):** Ett litet skrin är fastkilat under skrivbordet. Skrinet innehåller smycken till ett värde av 10 guld. Tryge och Dolia är ett par som lockats till Torthion av att han förkastat Eledain som en falsk profet och försökt gå djupare. De letar efter sanningen, den ursprungliga kraften, och är djupt fascinerade av skapelsens mysterier.
- ◆ **Hadarvs kammare (#4D):** Under Hadarvs kudde finns en lapp med texten: ”Jag ska minsann visa dem, jag ska avslöja allt som pågår vid det förbannade vattentemplet. Då kommer de äntligen att se mig för den jag är!” Hadarv har sedan länge drivits av

SANNA ELDENS TEMPEL

BOTTENVÄNING



mindervärdeskomplex vilket inspirerade honom att på eget initiativ försöka infiltrera de Dränkta gudarnas förbund. Detta misslyckades fatalt och han hålls fången vid Ändlösa havets tempel (sid 30).

- ◆ **Ywas kammare (#4E):** Under sängen står en kista som innehåller Ywas päls som hon rakade av sig innan hon genomgick Härdningen.
- ◆ **De Härdade:** För spelvärden, se tabellen på sidan 18.
- ◆ **ÖSTER:** Dörr till Sanna eldens sal (#3).

5. SANNA ELDENS KAMMARE

En sparsmakat inredd sal vars väggar, golv och tak är helt klädda i metall i skiftande färger och mönster. Längs golvet formar knähöga eldkorgar en korridor fram till ett altare där det brinner en långsmal eld, flankerad av två gyllene statyer föreställande flammor.

- ◆ **Ritualer:** Här samlar Torthion de Härdade för att diskutera framsteg och strategi för att uppnå deras mål.
- ◆ **Flamstatyetterna:** Flamstatyetterna kan tas loss med ett enkelt handgrepp (**FINGERFÄRDIGHET**). Då avslöjas hål under dem, där de passar perfekt om man vänder dem upp och ned. Vrider man den högra medsols och den vänstra motsols öppnas dörren till rustkammaren (#7). Vrider man den högra motsols och den vänstra medsols så öppnas dörren till Torthions kammare (#6).
- ◆ **Eldkorgarna:** Eldarna som brinner i korgarna är magiska och kan endast släckas med **SKINGRA** av effektgrad 3.
- ◆ **ÖSTER:** Port till Sanna eldens sal (#3).
- ◆ **SÖDER:** Dold dörr till Torthions kammare (#6). Se Flamstatyetterna ovan. Om man undersöker den södra väggen kan man upptäcka skarvarna men hantverket är så välgjort att de inte går att dyrka upp.
- ◆ **SÖDER:** Dold dörr till rustkammaren (#7). Som ovan.

6. TORTHIONS KAMMARE

Hettan som slår emot er när dörren öppnas är överväldigande. Längs väggarna brinner eldar direkt ur golvet och skenet från de metallklädda väggarna, taket och golvet sticker i ögonen som om ni tittat rakt in i solen. Rakt fram står en säng omgärdad av en mur av eld.

- ◆ **Torthions bädd:** Torthion sover ständigt omgärdad av flammor.
- ◆ **Efterforskningarna:** På skrivbordet ligger de sammanlagda frukterna av Torthions efterforskningar vilka kan ge rollpersonerna informationen i samtliga rykten som berör Duendor och Drakryttarakademin, Wudendal och Draktemplet samt det mytomspunna drakriket på andra sidan Drömmarnas hav.
- ◆ **Hettan:** Det är olidligt varmt i rummet. Bara att kliva in i rummet kräver ett lyckat slag mot PSY. Varje runda i rummet ger T3 i skada och ett nytt PSY-slag måste göras för att klara att stanna kvar.
- ◆ **NORR:** Dörr till Sanna eldens kammare (#5).

7. RUSTKAMMARE

Längs väggarna i den trånga kammaren står fem kraftigt ornamenterade plåtrustningar med märkliga mönster. Bakom dem hänger sköldar prydda med målningar av drakar och stora slagsvärd.

- ◆ **Härdades utrustning:** Här finns fem drakriddarutrustningar (en för varje riddare av Sanna eldens orden) som modifierats för att spegla de Härdades brännskador, stora sköldar med Den Rena Flammans symbol som man försökt dölja och slagsvärd med hjalt formade som flammor. Föremålens ursprung kan identifieras med lyckade slag mot MYTER & LEGENDER om rollpersonerna stött samman med drakriddare tidigare.
- ◆ **NORR:** Dörr till Sanna eldens kammare (#5).

8A-D. DVÄRGARNAS TÄTLÄGER

Murar byggda av grova, ojämna stenar omgärdar fyra åttkantiga tält. Från det största tältet vajar en flagga med korslagda hammare. Två vagnar fyllda till hälften med stora stenblock står innanför grinden och tre skottkärror, varav en med platt flak, står lutade mot dem.

- ◆ **Dorilds tält (#8A):** Det största tältet i lägret och mer bekvämt inrett, med en riktig säng. Bakom sängen hänger en tjock gobeläng med ett motiv av en reslig dvärgdrottning med långa flätor. MYTER & LEGENDER avslöjar att detta är den legendariska Bothild (se äventyrsplatsen *Bothilds bryte* i *Drakkejsarens hemlighet*).
- ◆ **Sovtält (#8B-C):** Mindre tält med ett fåtal sovplatser av halm med djurhudar. Här finns också dvärgarnas personliga gruvutrustning som hackor, spadar och bräckjärn.

TORTHION

Torthion lämnade Rena flammans väktare efter en konflikt kring tron och ledarskapet. Han har länge fascinerats av legenden om Wudendals och Duendors förräderi mot drakarna. Hans mål är att hitta de artefakter som legenderna berättar om för att kunna utmana Den Rena Flammen och sedan ta sig an målet att utplåna eller åter förslava drakarna.

Om han träffar representanter för Guendias sällskap (sid 38) är han mycket intresserad av att förhandla fram en lösning som de båda kan vinna på. Han är också mycket förtjust i att diskutera sin tro samt sitt förakt för drakarna. Om han får möta Guendia blir han inspirerad att bli hennes Wudendal, i kampen mot drakarnas förtryck. Han skulle också gärna vilja hitta ett sätt att göra sig av med Vanador och hans anhang vid Dränkta gudarnas förbund. Och sist men inte minst skulle han bli rasande om han insåg att Dorild och hennes

dvärgar redan hittat Draktemplet, men inte berättat det för honom.

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 13 **VP:** 28

Rustning: —

Färdigheter: Bestiologi 13, Elementalism 18, Finna dolda ting 13, Främmande språk 14, Läkekonst 14, Myter & legender 15, Undvika 15, Upptäcka fara 12, Övertala 15

Besvärjelser: Beskyddare, Kraftöverföring, Flamma, Eldklot, Eldfågel, Eldvirvel, Stenvägg, Salamander, Eldbomb, Elementarväg

Förmågor: Blixtnabb, Defensiv, Fokuserad × 5, Mästerbesvärjare, Orädd

Vapen: Stav (FV 14, skada T8)

Särskilda förmågor: Immun mot eld och värme.

- ◆ **Arbetstält (#8D):** Tältet är fyllt med arbetsredskap, säckar och lårar.
- ◆ **NEDÅT:** Under lårarna i arbetstältet (#8D) döljer sig en gång rakt in under berget. Den leder till en passage till Underjorden (#10).
- ◆ **VÄSTER:** Grind mot exteriören (#1).

9. UTGRÄVNING

En skrovlig gång leder in i berget. I väggarna och golvet syns spår av gamla tider, byggstenar, krukskärvor och brustna träbalkar. Efter bara ett fåtal meter förgrenar den sig och ni måste välja väg.

- ◆ **Grottgångarna (#9A–C):** Samtliga tre grottgångar slutar i stora högar med stenblock. Dvärgarna har med olika ursäkter gett upp arbetet i #9A och #9B och kämpar nu långsamt på i #9C.
- ◆ **Dvärgarna:** Dagtid finns det T3+1 dvärgar här som arbetar med att ta sig nedåt så långsamt som möjligt utan att väcka onödigt uppmärksamhet. En av dem står alltid nära korsvägen för att kunna signalera till sina kamrater att hacka flitigt om de får besök. Skulle rollpersonerna komma hit utan att vara i sällskap med Torthion eller någon annan från Sanna eldens orden kommer de att be dem att lämna platsen.
- ◆ **ÖSTER:** Sluttande korridor upp till dörr till Sanna eldens korridor (#2).

SANNA ELDENS TEMPEL

UTGRÄVNING



DORILD

Dorild är i direkt nedstigande led ättling och arvtagare till den ökända dvärgadrottningen Bothild. Hon har en enorm aptit för rikedomar och är beredd att ta stora risker för att själv skapa sig en förmögenhet stor nog att låta henne återupprikta dvärgriket i Kummerbergen. När hon fick möjlighet att hjälpa till vid byggandet av Sanna eldens tempel såg hon det direkt som en möjlighet att ostört utforska Arkands underjord.

Hon förhalar såväl byggandet av det nya templet som grävandet efter det ursprungliga templet, för att kunna ha fullt fokus på sin jakt efter dolda skatter. Hon har precis nått fram till både taket på Draktemplet och väggarna på skattkammaren i Brustna vingars citadell och är i starkt behov av en magiker för att kunna genomföra den kupp som skulle kunna låta henne bli dvärgarnas drottning.

Om ni har spelat *Drakkejsarens hemlighet* och någon av rollpersonerna bär på stridsyxan Bothilds bila eller annan artefakt från äventyrsplatsen *Bothilds bryte* så kommer Dorild att försöka komma över dem. Om rollpersonerna kan berätta om att de hjälpt Bothild att få komma till vila vinner de Dorilds förtroende.

Förfl: 10 **SB STY:** +T6 **KP:** 22 **VP:** 14

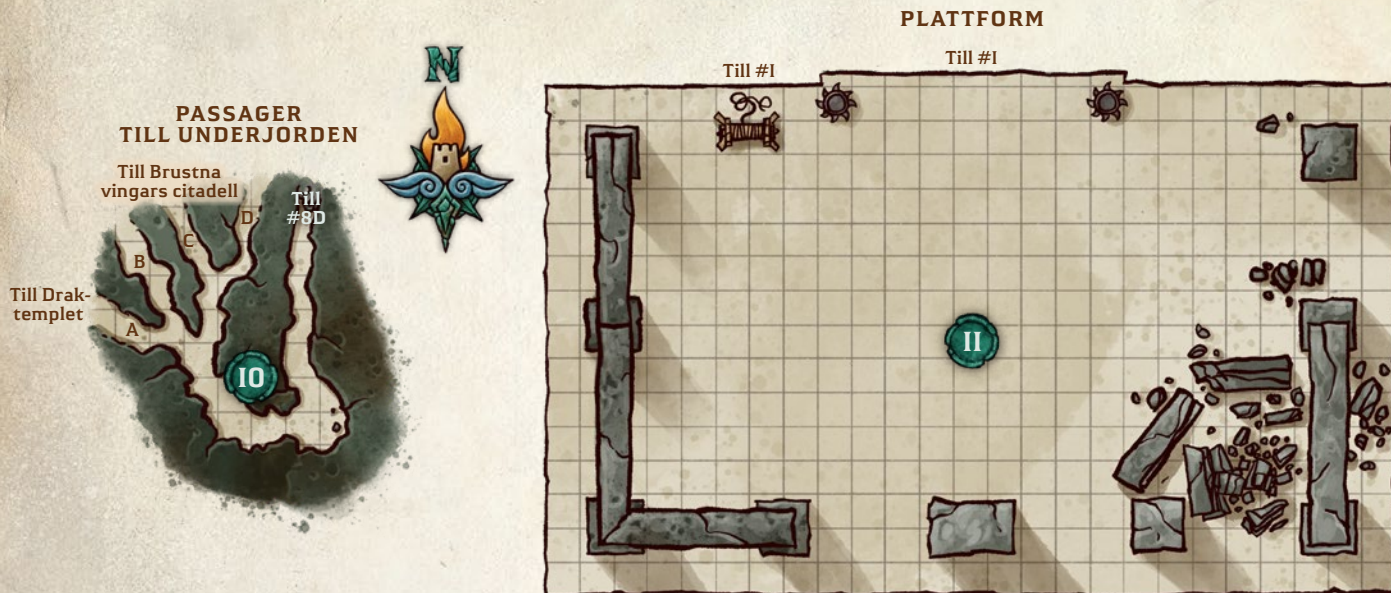
Rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Finna dolda ting 17, Främmande språk 14, Hantverk 16, Myter & legender 12, Upptäcka fara 12, Vildmarksvana 16

Förmågor: Defensiv, Dubbelhugg, Skattletare, Stridsrop, Två vapen, Tålig × 3

Vapen: Två stridsyxor (FV 16, skada 2T8), tungt armborst (FV 15, skada 2T8)

SANNA ELDENS TEMPEL



IOA–D. PASSAGER TILL UNDERJORDEN

Gången försvinner ned under templet och den första delens släta väggar byts snart mot råa klippväggar. Ni kan ana spår efter skottkärror och dvärgarnas gruvskor i dammet. Efter en kraftig krök delar sig gången och ni kan se att det inte är den första förgreningen ni kommer att stöta på ...

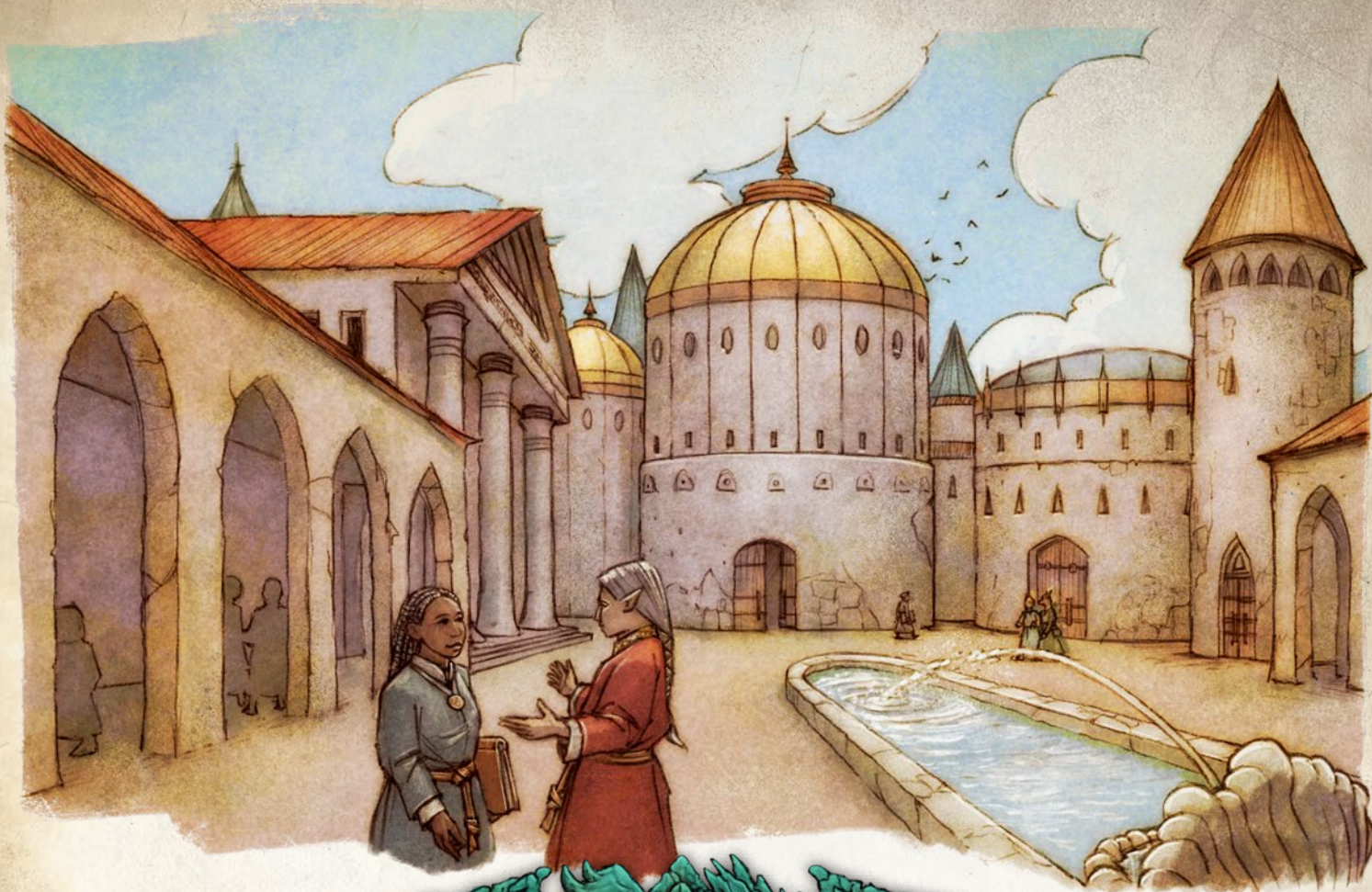
- ◆ **Mot Underjorden:** Om rollpersonerna lyckas med **VILDMARKSVANA** kan de följa spåren efter dvärgarna. Väljer de #10A leder spåren dem då till **Draktemplet** (sid 161). Väljer de #10C krävs två lyckade slag för att följa spåren till skattkammarens yttre vägg i äventyrsplatsen **Brustna vingars citadell** (sid 140). Väljer de #10B eller #10D, eller om de förlorar spåret efter dvärgarna, se reglerna för att orientera sig i Underjorden (sid 149).
- ◆ **Att följa dvärgarna:** Det finns en möjlighet att följa efter dvärgarna när de beger sig ned på sina utforskningar. I sådana fall måste rollpersonerna slå mot **SMYGA** istället för **VILDMARKSVANA** för att undvika att bli upptäckta.
- ◆ **NORR:** Grottgångar till Underjorden.
- ◆ **UPPÅT:** Skyнке till dvärgarnas tältläger (#8D).

II. YTTRE TEMPEL

Pelare tjocka som jättar och fem riddare höga reser sig mot himlen på tre av den stenlagda plattformens sidor, allt

omgärdat av robusta byggnadsställningar. Två människohöga, runda eldkar, med ett mönster av flammor i glänsande gyllene metall, flankerar den breda trappan. Snett bakom ett av eldkaren ser ni en stor vinsch med kedjor som försvinner nedför rampen. I plattformens ena hörn ligger delar av pelare och överliggare uppallade på stockar.

- ◆ **Stenhuggeri:** I den sydöstra delen av plattformen finns ett område där delar till templet får sina utsmyckningar av de dvärgiska stenhuggarna. Det finns två rejäla verktygslådor med huggmejslar och hammare i olika storlekar.
- ◆ **Vinschen:** Bredvid rampen finns en vinsch, ordentligt fäst i tempelgolvet, som dvärgarna använder för att få upp byggmaterial till templet.
- ◆ **Eldkaren:** De stora eldkaren tänds när Torthion ska hålla en av sina offentliga predikningar. Att rubba ett eldkar kräver ett slag mot **STY** (andra kan hjälpa).
- ◆ **Torthions predikningar:** För att sprida läran om den Sanna elden håller Torthion regelbundet offentliga predikningar från trappans krön till de ständigt växande folkmassorna som samlas framför templet. Predikningarna föregås av att akolyterna har rört sig genom staden för att förkunna tiden för predikan (se slumpmöten i kapitlet **Marknaden**). Under predikningarna står akolyter framför trappan tillsammans med minst två **Härdade**.
- ◆ **NORR:** Ramp ned till exteriören (#1).
- ◆ **NORR:** Bred trappa till exteriören (#1).



ARKANDS AKADEMI

Det var Arkands förste drott, Avador Nörding, som ansåg att staden behövde en akademi som en tydlig symbol för den fria tanken, kunskapens makt och den ständiga jakten på sanningen. Nu tronar den på Drakklippan och dess imponerande kupoler utgör tillsammans med Brustna vingars citadells resliga torn en distinkt del av stadens profil.

SITUATIONEN

Arkands akademi, eller Avadorakademien som vissa kallar den efter dess grundare, har aldrig varit ett mer strålande exempel på hur den fria tanken flödar genom staden. Hit vallfärdar man från när och fjärran för att djupdyka i de enorma kunskapskatter som huserar inom väggarna.

Akademien härbärgerar fyra av stadens absolut viktigaste funktioner: domstolen, biblioteket, hospitalet och besvärjartinget. Vid domstolen döms i samtliga fall där Arkands lagar kan antas ha brutits. I biblioteket finns fler böcker än på någon annan plats i den kända världen och man söker ständigt utöka samlingarna. Hospitalet tillhandahåller sjukvård för de svårt sjuka eller de utan medel. Och besvärjartinget utfärdar besvärjarbrev, anordnar uttagningar av magikerlärningar liksom tävlingar i besvärjandets konst.

Just nu pågår flera hätska konflikter vid akademien. Vanador och Torthion är i öppen konflikt och anklagar varandra för att hetsa sina akolyter mot den andres, vilket går stick i stäv med Arkands principer om tolerans. Odelion är upprörd över de experiment som Akelius ägnar

- ◆ **Vänner för evigt!** Det finns flera slumpmöten som kan göra rollpersonerna till vänner med viktiga personer vid Arkands akademi. Slumpmötet *Boktjuven* (sid 114) kan starta en vänskap med Mallardus III (sid 127) och ge rollpersonerna en inbjudan till biblioteket. Slumpmötena *Ett oväntat uppvaknande* (sid 115) och *Kidnappning!* (sid 114) kan fånga Odelions (sid 129) och Jordebrödernas uppmärksamhet. Bägge är utmärkta krokar in i kampanjen *I fördrivarnas tjänst* (sid 15). Slumpmötet *Den oskyldige?* är en god introduktion till rättsväsendet och hovmagikern Sethius.
- ◆ **På jakt efter kapten Blodnäbb!** Rollpersonerna har fått till uppgift att hitta kapten Blodnäbb – exempelvis av vågmästare Brigador (sid 57), Domidia Drivved (sid 38) eller Hubolt Ungh (sid 22). När de genom ryktet *Alla världars bibliotek* (sid 115) får reda på att världens främsta expert på anksläktets historia finns vid Arkands akademi kan de inte motstå ett besök. Kanske kan Mallardus III hjälpa dem på vägen?
- ◆ **Demonjägarnas fånge:** Kontar på Själabläcket (sid 76) börjar bli riktigt orolig för vart hans vän Uniala tagit vägen. Han misstänker att hon hålls fången av Jordebröderna och ber rollpersonerna undersöka saken. Ett perfekt tillfälle att upptäcka vad som pågår under Reningens hospital och vilka hemligheter som döljs i Demonkabinettet.

sig åt och hävdar att Akelius vårdslöshet är den direkta orsaken till den ondska som uppvisats av hans lärjunge Dakoth och undrar om Akelius också avser att slå in på nekromantins väg. Mallardus III anser att Elrita Blodöga borde avsätta större resurser till att köpa in värdefull litteratur om anksläktet.

Och alla argumenterar öppet med varandra om hur Arkands lagar ska tolkas, vilket håller alla som står inför domstolen i spänd förväntan på vad ett eventuellt utfall ska bli.

I. EXTERIÖR

Väster om slutningen ned mot Drakporten ligger två byggnader sida vid sida. En låg stenbyggnad med lätt sluttande rött tak, bakom vilket ni kan skymta flera höga, välvda kupoler, och en långsmal byggnad med blått tak. Mitt på den lägre byggnaden finns en bred dubbelport krönt med en inskription i förgyllda tecken, medan den långsmala

Luntornas gille samlar alla stadens mest briljanta snillen inom alla tänkbara vetenskapliga och magiska discipliner. Man är också ansvariga för tolkandet av Arkands lagar och förestår domstolen samt utfärdar Luntornas sigill till de av stadens etablissemang som lever upp till deras höga standard. Dessutom måste gillet också formellt godkänna magiker för att verka i Arkand. Att använda magi utan ett Besvärjarbrev med Luntornas sigill kan medföra dryga böter, fängelsestraff eller avhysning. Samtliga mästare bär en mästaremedalj föreställande gillet vapen för att visa sin rang. På medaljens baksida finns mästareeden präglad: "För ett evigt Arkand, eterns trådar vävas varsamt." Framstående medlemmar inkluderar:

- ◆ **Akelius**, animist, bestmästare och mästare för luntornas gille
- ◆ **Sethius**, hovmagiker samt besvärjaringets mästare
- ◆ **Vanador**, överstepräst vid Ändlösa havets tempel
- ◆ **Mallardus III**, historiker, auktoritet på anksläktet samt bibliotekarie
- ◆ **Torthion**, överstepräst vid den Sanna eldens tempel
- ◆ **Odelion**, helarmästare, demonjägare och föreståndare för hospitalet

byggnaden endast har en ensam, smal, vit dörr. På den norra sidan försvinner hjulspår in i en trång gränd mellan husen och Drakklippans berg.

- ◆ **ÖSTER:** Kunskapens portar leder till Vishetens gårdar (#2). Inskriptionen ovanför porten kan med **FRÄMMANDE SPRÅK** tydas som "Träd genom dessa portar, du som välkomnar kunskapens avslöjande ljus. | Drott Avador Nording". Porten är låst nattetid med tvärslå från insidan (60 KP, skyddsvärde 15, kan ej dyrkas). En liten dörr i det norra dörrbladet kan öppnas från insidan av nattvakten.
- ◆ **ÖSTER:** De dödas dörr leder in till Sista vilans väntrum (#9). Låst nattetid. Genom denna enkla vitmålade dörr förs de som avlidit vid hospitalet till sin sista vila. Med **FRÄMMANDE SPRÅK** kan man tyda inskriptionen ovanför dörren till "Endast en väg över livets sista tröskel, endast i döda vänners lag".

Dörren kan endast passeras åt ena hållet, från Sista vilans väntrum (#9) till exteriören (#1). Passagen måste göras i sällskap med en avliden person. Den som försöker passera dörren i fel riktning och utan en avliden i sällskap stoppas av en osynlig barriär och känner hur



en iskall våg fortplantar sig genom kroppen – slå mot PSY för att motstå skräck.

- ◆ **ÖSTER:** De anklagades port leder in till Rättvisans tribunal (#3). Låst nattetid (50 KP, skyddsvärde 15). Detta är den port genom vilka de anklagade förs in när de transporteras från Klingornas gille eller Brustna vingars citadell. Vägen som leder fram till porten är inklämd mellan berget och baksidan av den norra pelargången i Vishetens gårdar (#2) och är precis så bred att den rymmer en fångvagn, som kan backas upp mot porten.

2. VISHETENS GÅRDAR

En hästskeformad pelargång omsluter innergårdens ena halva och dess väggar pryds av färgstarka målningar med dramatiska motiv – eldsprutande drakar, tidvattenvågor och skepp i storm. En vågformad fontän sprutar vatten i en hög båge från ena till andra änden av en avlång, vattenfylld bassäng. I norr reser sig en imponerande byggnad vars främre del hålls upp av tre pelare, höga som tre människor. I öster ser ni en rund byggnad med välvda kupoler och i söder en lägre, som påminner mer om en borg eller en fästning i sin konstruktion.

- ◆ **Pelargångens fresker:** I pelargången finns rikligt med färgglada målningar som skildrar händelser från Arkands historia med tillhörande beskrivningar. Några av motiven inkluderar hur drakarna fördriver demonhären, Duendors förräderi, Svartnäbbs härjningar och den Stora vågen.
- ◆ **Klockstapeln:** Vid östra änden av den södra delen av pelargången ligger akademins klockstapel. Dörren till klockstapeln är låst (20 KP, skyddsvärde 12) och innanför den döljer sig ett intrikat maskineri. Klockspelet manövreras med HANTVERK. Klockspelet kan spela ett antal melodier. De viktigaste är *Sorgen* (spelas när någon betydelsefull person dött på Hospitalet) och *Domen* (spelas när en viktig rättegång ska ta sin början). Om klockspelet aktiveras hörs det hela vägen ner till Hamnen och Dyngen, i alla fall om man lyssnar noga.
- ◆ **Liv och rörelse:** Dagtid är det liv och rörelse i Vishetens gårdar. Magiker på väg till Besvärjartinget blandas med lärda män som promenerar under pelargångarna och diskuterar tillvarons mysterier med varandra, samtidigt som olyckligt lottade söker hjälp på Hospitalet för egen eller andras räkning.
- ◆ **Fontänen:** Fontänens botten är täckt av mynt, smycken och andra värdesaker som besökare vid Akademin kastar ned med önskan om lycka och välgång för sig, sin familj och sina vänner. Om rollpersonerna önskar sig något och offrar något mer värdefullt än fem silvermynt kan du låta dem pressa ett slag en extra gång utan att ta ett tillstånd senare under spelmötet om deras önskan

kan anses ha betydelse för utgången av slaget. Ett slag mot FINNA DOLDA TING låter rollpersonerna dra ett skattkort om de letar i fontänen.

- ◆ **ÖSTER:** Port till rotundan (#4). Inskriptionen ovanför porten lyder: "Kunskapens bevarande är frihetens nyckel".
- ◆ **SÖDER:** Port i den södra pelargången till Reningens hospital (#8). Över porten står det: "Ur omsorg föds gemenskap".
- ◆ **SÖDER:** Port till Besvärjartinget (#10). "Forma verkligheten med försiktigt förstånd" står skrivet ovanför porten.
- ◆ **VÄSTER:** Dubbelport mot exteriören (#1). "Lämna rikare än du kom" kan man läsa ovanför dörren.
- ◆ **NORR:** Trappor till Rättvisans tribunal (#3). "Ordning och rättvisa för ett evigt Arkand" lyder mottot som står hugget i stenen ovanför entrén.

3. RÄTTVISANS TRIBUNAL

Tre våningar med läktare av spräcklig, ljus sten, och svarta metallstaket med gyllene knoppar varje meter, kantar den stora salens långsidor. En cirkel av svart sten är inlagd i golvet i salens mitt, i sin tur omsluten av en cirkel av vita, glittrande stenar. Grova ringar av järn är fästa i den svarta cirkelns mitt. Mot rummets bortre vägg reser sig ett högt podium. På dess framsida kan ni se Arkands lagar inhuggna i förgyllda bokstäver och på väggarna syns målningar av illdådare som får sina straff: spänns fast vid skampålen, störtas i havet från Stupet, förs till citadellet eller pliktas i guld.

- ◆ **Läktarna:** Här får nyfikna Arkandbor sitta för att ta del av domstolens arbete. Domarna tolererar inga bråkstakar, utan ser till att sådana avvisas.
- ◆ **Stadsgardister:** Vid rättegång närvarar alltid minst fyra stadsgardister, fler om man bedömer att situationen kräver det.
- ◆ **Den anklagades cirkel:** Under rättegången står den anklagade i den svarta stencirkeln. Särskilt bångstyriga brottslingar kedjas fast i järnringarna med rejäla kättingar.
- ◆ **Åklagarnas cirkel:** I den vita stencirkeln står de som för talan mot den anklagade samt eventuella vittnen som ska stärka stadens bevisning.
- ◆ **Tribunalens podium:** Domstolens domare lyssnar till anförandena från sin upphöjda position. Luntornas gille roterar domare enligt ett oförutsägbart schema och de olika domarna har alla lite olika tolkningar av lagarna. Attacker mot motståndare på podiet görs med nackdel. Man måste stå i trappan (endast en person i bredd) för att kunna attackera i närstrid.
- ◆ **SÖDER:** Trappor mot Vishetens gårdar (#2).
- ◆ **VÄSTER:** De anklagades port mot exteriören (#1). Hålls alltid låst från insidan förutom när fångar förs till och från rättegång.

ARKANDS FYRA LAGAR

"Du som träder in i Arkand skall observera anständighet och rimlig vandel. Du skall icke:

Orättfärdigt bringa kroppslig skada och harm till annan

Tillgripa egendom som icke tillfaller dig

Sätta staden i fara genom oaktsamhet

Genera drotten eller stadens gillen

Den som bryter lagen skall plikta i guld, tid, skam eller blod så som dömts i de lärdes vishet"

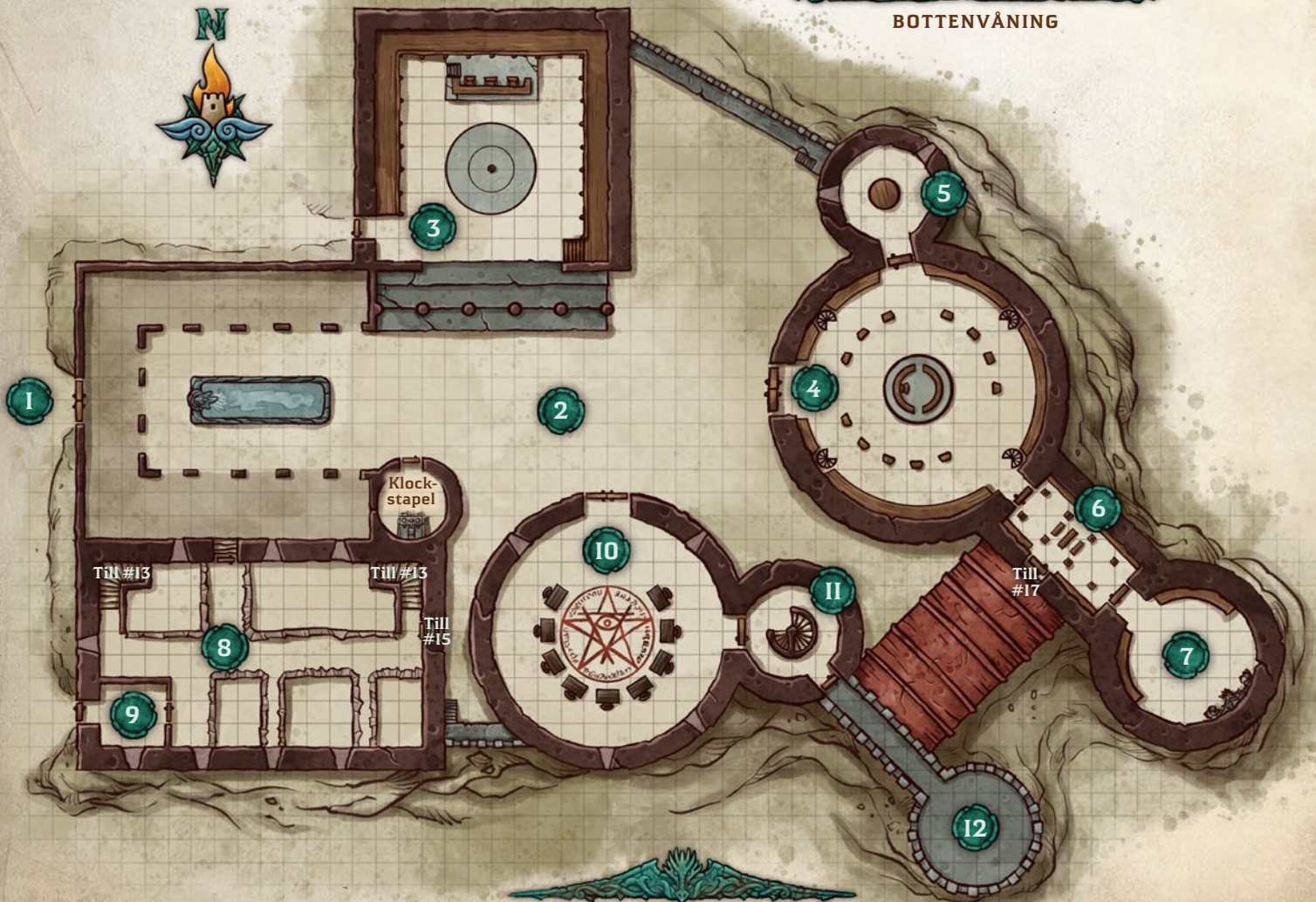
– AVADOR NORDING, ARKANDS FÖRSTA DROTT

ATT DÖMAS

Arkands lagar är medvetet formulerade för att vara öppna för tolkning och att hamna inför domarna lämpar sig väl för rollspel. När tillfaller egendom någon, vad betyder egentligen orättfärdigt och var går gränsen för oaktsamhet eller att genera någon? Exempelvis är självförsvar allmänt accepterat, men sedan är det alltid en tolkningsfråga om vad som är en rimlig nivå av våldsamhet i självförsvaret. Rollpersonerna kan såväl **BLUFFA** som **ÖVERTALA** domarna om att deras agerande varit inom lagens ramar – med nackdel om överträdelsen varit grov eller om det finns trovärdiga vittnen – och om ett straff ändå utdöms är det fullt möjligt att **KÖPSLA** om straffets allvar.

ARKANDS AKADEMI

BOTTENVÅNING



4. ROTUNDA

Lukten av torra pergament, dammiga böcker och uråldrigt läder kittlar era näsor. Hyllor fyllda till bredden av böcker, skriftrullar och staplar av dokument klättrar uppför väggarna. Halvvägs upp på väggen löper en smal balkong från vilken man når de övre hyllorna och strax under takkuponen skymtar ytterligare en ännu smalare balkong. På golvet står ett dussin skrivpulpeter och i mitten av rotundan reser sig ett podium med en disk i blankpolerat, mörkt trä.

- ♦ **Besöksregler:** Biblioteket är öppet för alla som belönats med Luntornas gilles enklaste sigill. Beroende på vilken nivå av sigill man nått får man utforska böcker högre upp på väggen.
- ♦ **Spiraltrapporna:** Fyra smala spiraltrappor leder upp till andra och tredje nivån. Vid varje nivå blockeras vägen av en låst gallergrind. Medlemmar av Luntornas gille får nycklar till respektive nivå när de avlagt sina prov för mästarna.
- ♦ **Att studera:** Innehållet i böckerna i den allmänna delen av biblioteket täcker nästan all typ av kunskap, exempelvis den kända världens geografi, släkternas historia, flora och fauna, geologi, byggnadskonst, fantastiska vidunder och mycket annat. För varje skift man spenderar i rotundan kan man välja att slå ett förbättringsslag (sid 29 i Regelboken) för att höja en av följande färdigheter: **BESTIOLOGI, MYTER & LEGENDER, FRÄMMANDE SPRÅK.** Första nivås böcker lämpar sig enbart för rollpersoner med FV under 10, andra nivås böcker för FV 10–14, och tredje nivån för FV 15 eller högre. När ett FV har höjts ett steg här måste det höjas på annat sätt innan det kan höjas här igen.

- ♦ **Studenterna:** Dagtid finns T6+2 studenter i biblioteket. Det är personer med olika intressen som en dag hoppas bli mästare i Luntornas gille.
- ♦ **Mallardus III:** Är Biblioteket öppet så finns Mallardus III här. Han kan hjälpa rollpersonerna med diverse efterforskningar, men håller strikt på reglerna för Luntornas gille, så länge man inte smickrar anksläktet ... (se beskrivningen av Mallardus intill).
- ♦ **SYDÖST:** Låst port (50 KP, skyddsvärde 16, nackdel på att dyrka) till Förseglade kunskapens korridor (#6). Samtliga mästare i Luntornas gille bär en nyckel.
- ♦ **VÄSTER:** Port till Vishetens gårdar (#2).
- ♦ **NORR:** Dörr till Mallardus kammare (#5). Låst (25 KP, skyddsvärde 10). Mallardus har nyckeln.



MALLARDUS III

Mallardus III är en ålderstigen, skröplig anka med matta fjädrar, men glöd i blicken så fort någon vill tala med honom om kunskap. Och glöden blir än mer intensiv så fort hans eget släkte kommer på tal. Den gamla ankan har vigt sitt liv åt att göra levnadspor-trätt av de främsta ankor historien skådat. Mallardus känner väl till legenderna om piraten Svartnäbb, Hynchos Brednäbb, följer kapten Blodnäbbs härjningar nyfiket och är mycket imponerad av Plathyra Brednäbbs köpmannaskap.

En rollperson som talar väl om anksläktet får fördel på alla KAR-baserade färdigheter mot Mallardus III. Han kan ÖVERTALAS att göra fjäderjämförelser åt rollpersonerna (se Mallardus kammare, #5)

eller att använda sina magiska krafter för att hjälpa dem i eventuella efterforskningar.

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 10 **VP:** 26

Rustning: —

Färdigheter: Mentalism 16, Bestiologi 15, Finna dolda ting 10, Främmande språk 16, Slagsmål 10, Myter & Legender 18, Uppträda 13, Upptäcka fara 14

Besvärjelser: Beskyddare, Skingra, Antimagi, Fjärrsyn, Fornsyn, Tankeöverföring, Varseblivning

Förmågor: Fokuserad × 5, Insikt, Intuition, Orädd

Vapen: —



5. MALLARDUS KAMMARE

Det runda rummet domineras av ett stort, runt bord i spräckligt trä mer eller mindre täckt med skriftrullar, pergament och luntor. På väggarna hänger målningar och gobelänger föreställande imponerande individer ur ansläktet – tre ståtliga riddare i kamp med orcher, en svartnäbbad sjöfarare som brottas med en sjöorm, och en lång kolonn av ankor med röda fanor som tågar genom ett jordbrukslandskap fullt av brinnande hus. Men mest imponerade blir ni av ett märkligt föremål med blänkande cylindrar, tjocka glas, spakar och vred som står bredvid ett kabinett fyllt av fjädrar.

- ◆ **Fjäderskådningskopet:** Mallardus III har ett vidunderligt instrument som låter honom studera fjädrar. Han anser att mycket står att utläsa ur en ankas fjädrar, inklusive dess släktskap och ursprung. En rollperson som låter en av sina fjädrar granskas kan upptäcka spännande saker om sin historia. Fjäderskådningskopet kan också användas för att jämföra fjädrar. Mallardus III kan avgöra om två fjädrar kommer från samma anka, något som kan visa sig vara ovärderlig kunskap under rollpersonernas äventyr.
- ◆ **Fjädersamlingen:** I ett stort glasskåp förvarar Mallardus III sin fjädersamling. Den innehåller fjädrar från när och fjärran, forntid såsom nutid. Hans dröm är att lägga en fjäder från den berömde piraten Svartnäbb till samlingen, men även en fjäder från Blodnäbbarnas piratdrottning skulle smälla högt!
- ◆ **Mallardus III:** Utanför bibliotekets öppettider hittas Mallardus III oftast här. Natttid sover han tryggt i ett rede av halm under bordet, så som de första ankorna ryktas ha sovit.
- ◆ **SÖDER:** Dörr till rotundan (#4).

6. FÖRSEGLADE KUNSKAPENS KORRIDOR

Det är alldeles tyst och rogivande dunkelt i korridoren. Högt upp på väggarna kan ni ana fönster, så svarta som om det var en stjärnfri natt utanför. Ett mycket svagt ljus kommer från lysande glober som är placerade på piedestaler på båda sidor om korridoren och på de tre långsmala bord som står i mitten av rummet. Längs väggarna står intrikat snidade bokhyllor vars dyrbara innehåll vaktas av täta galler.

- ◆ **Ljusgloberna:** Ljusgloberna är magiska och får sin energi från piedestalen. En glob kastar ett behagligt ljus i sin omedelbara närhet som blir mer intensivt om man smeker dess yta och dämpas om man knackar på den. När den avlägsnats från piedestalen kan den lysa med sitt starkaste ljus i sex timmar, därefter måste den laddas genom att placeras på piedestalen igen.

- ◆ **De svarta fönstren:** Fönstren i den här delen av biblioteket målades svarta för många generationer sedan. Varför är det ingen som minns.
- ◆ **Akademins formelsamlingar:** I de förseglade, väggfasta bokhyllorna förvaras Akademins formelsamlingar. Varje hylla har en rund relief av Luntornas gilles vapen där dörrarna möts. Gallret öppnas genom att man placerar en av Akademins mästarmedaljer i reliefen. Samtliga besvärjelser i Magiboken (eller Regelboken, om ni inte har tillgång till Magiboken) finns nedtecknade, på diverse mer eller mindre uråldriga språk. Ett skifts letande och ett lyckat slag mot relevant magiskola och FRÄMMANDE SPRÅK låter rollpersonen hitta den besvärjelse som söks.
- ◆ **Magistudenter:** Dagtid finns T4 magikerlärningar här i färd med att insupa kunskaper.
- ◆ **Mästare:** Besvärjartingets mästare turas om att övervaka lärlingarnas studier. Slå T6 för att avgöra vilken mästare som är här om rollpersonerna är här dagtid. **1:** Torthion, **2:** Sethius, **3:** Odelion, **4:** Akelius, **5:** Vanador, **6:** ingen.
- ◆ **SYDÖST:** Låst port (50 KP, skyddsvärde 15, nackdel på att dyrka) till Drakkabinettet (#7). Prydd med Duendors och Eledains vapen. Nycklar innehas av Mallardus III och Sethius.
- ◆ **SYDVÄST:** Låst port (50 KP, skyddsvärde 15, nackdel på att dyrka) till trappa ned till Demonkabinettet (#17), prydd med Markoths och Sathmogs symboler. Nycklar innehas av Sethius, Odelion och Mallardus III.
- ◆ **NORDVÄST:** Låst port (50 KP, skyddsvärde 15, nackdel på att dyrka) till rotundan (#4).

7. DRAKKABINETTET

I det svaga skenet från sex ljusglober kan ni ana formen av två stora, glänsande rustningar. Hjälmarna pryds av drakar med utspärrade vingar. På ett podium ligger en enorm avlång skalle med tre skruvade horn. Böcker, pergament och skriftrullar skymtar i de glest befolkade hyllorna.

- ◆ **Drakkraniet:** Ett lyckat slag mot BESTIOLOGI identifierar kraniet som tillhörande en gammal drake. Ett lyckat slag mot MYTER & LEGENDER ger kunskapen att det trehornade drakkraniet tillhör draken Othar, Wudendals nemesis, som förolyckades när Arkand förgjordes första gången. Det finns fortfarande T12 draktänder kvar i skallen, vilka kräver ett lyckat slag mot HANTVERK för att bändas loss.
- ◆ **Drakriddarrustningarna:** Drakriddarrustningarna har grävts fram, men är fortfarande i utmärkt skick och är plåtrustningar med skyddsvärde 8. De bär Duendors och Eledains vapen.



- ◆ **Drakarnas historia och Duendor:** Det finns ett antal gamla böcker som skildrar drakarnas historia såväl som Eledains kejsardöme och Duendors tid som härskare. Om man uttryckligen letar efter information om Duendors tid får man slå ett slag mot **FRÄMMANDE SPRÅK** för varje skift man spenderar här. Ett lyckat slag ger kunskap om Drakryttarakademin och det första Draktemplet (ger fördel på slag mot **MYTER & LEGENDER** och **FINNA DOLDA TING** på respektive äventyrsplats). Här går också att hitta målningar som föreställer porten från Drakryttartorget på Drakryttarakademin (sid 167) samt porten till Draktemplets hjärta i Draktemplet (sid 163).
- ◆ **Böckerna:** Samtliga böcker och skrifter är mycket värdefulla. För rätt köpare är de värda upp till 20 guld styck. Tyvärr är de stöldmärkta och börjar fladdra och tjuta om de förs ut ur kabinettet. Stöldmärkningen kan neutraliseras med **SKINGRA** av minst effektgrad 2.
- ◆ **Drakryttarmedaljong:** I en av böckerna används en drakryttarmedaljong (sid 149) som bokmärke.
- ◆ **NORDVÄST:** Port till Förseglade kunskapens korridor (#6).

8. RENINGENS HOSPITAL

Salen doftar starkt av en blandning av brända örter och feta oljor. Hostningar och harklingar blandas med kvidanden och skrin, som döende fåglars sista rop på hjälp. Män och kvinnor i bruna kåpor med gröna kanter på ärmarna och huvor rör sig fram och tillbaka mellan de skira skynken som delar in salen i drömliknande korridorer.

- ◆ **Patienterna:** Vid Reningens hospital vårdas de av Arkands invånare som har särskilt märkliga åkommor eller väldigt allvarliga skador. Det finns alltid 2T10 patienter här som är olika nära döden.
- ◆ **Örtkabinettet:** I hospitalets ena hörn hittar man örtkabinettet. Det är en arbetsbänk med mortlar och andra verktyg samt hyllor dignande under burkar och urnor med ingredienser med helande såväl som i övrigt välgörande effekter. Här finns totalt T6 × 10 doser örtbrygd, T6 × 2 doser sövande gift och T6 doser läkedyck (sid 79 i Regelboken).
- ◆ **Jordebröderna:** Det finns alltid T6+2 Jordebröder här, upptagna med att vårda patienterna. Efter några rundor kommer en av dem att fråga rollpersonerna om deras ärende.
- ◆ **ÖSTER:** Port till trappa som leder ned till de frestades celler (#15).
- ◆ **VÄSTER:** Port till Sista vilans väntrum (#9).
- ◆ **NORR:** Port mot Vishetens gårdar (#2).
- ◆ **NORR:** Trappor till Jordebrödernas sovsal (#13).



ODELION

Det finns inget som lockar Odelion mer än att bättre förstå varelsernas och naturens beskaffenhet. Han ser varje individ som ett kretslopp. Under de senaste två decennierna har han varit föreståndare för hospitalet och också mästare för Jordebröderna. Han avskyr demoner starkt efter att ha förlorat sina föräldrar vid en bloddemoners härjningar. Det gör honom extra engagerad i demonfördrivningar och han är alltid villig att själv bistå dem som bekämpar demoner med de resurser som står honom (och Jordebröderna) till buds. Odelion leder ofta stadsgardister som letar efter demoner.

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 19 **VP:** 24

Rustning: —

Färdigheter: Animism 18, Bestiologi 13, Bluffa 15, Finna dolda ting 12, Främmande språk 14, Mentalism 17, Myter & legender 15, Upptäcka fara 12, Slagsmål 15, Övertala 18

Besvärjelser: Skingra, Antimagi, Sigill, Permanens, Förinta, Massförintelse, Kraftnäve, Lyft, Långstige, Stenhud, Tankeöverföring, Flyga, Materiekontroll

Förmågor: Fokuserad × 4, Insikt, Magisk talang, Mästerbesvärjare, Tålig × 3

Vapen: Det magiska och mästarsmidda strids-gisslet Daeomonocida (FV 15, skada 2T8, i strid mot demoner räknas demonslag också som dragslag)

Utrustning: Demonpendel, demonbindande kättingar (50 KP, skyddsvärde 20 mot attacker från demoner), formelsamling, Akademins mästarmedalj, nyckelknippa.

Jordebröderna är ett sällskap som spårar sitt ursprung till tiden strax efter grundandet av Arkands tredje ålder. Deras filosofi är att allt gott kommer från jorden och världens släkten måste leva i harmoni med naturen. Trots sitt namn välkomnar de såväl män som kvinnor (något som kan leda till viss förvirring). Alla Jordebröder studerar läkekonst och enklare animism. De skyr allt som kommer från havet – "Inget gott kan komma från djupet" lyder ett av deras motto – och ser demoner som en styggelse.

De har inga tempel, men staden nyttjar dem för att driva Reningens hospital. Något som det talas mindre om är att de också ansvarar för demonfördrivningar. Den nuvarande stormästaren Odelion har tagit detta till en nivå som bara ett fåtal av de mest insvurna bröderna känner till. Om stadsgardet miss-tänker demonisk inblandning tillkallar man mästare från Jordebröderna för att hjälpa dem att hantera situationen. Samtliga mästare i Jordebrödernas orden bär med sig en demonpendel, som låter dem avgöra om någon står under demoniskt inflytande.

9. SISTA VILANS VÄNTRUM

Fem britsar står längs rummets ena långsida. På två av britsarna ligger kroppsliknande former, täckta med grova bruna skynken med gröna kanter. Vita dörrar vetter mot öster och väster. Rökelsekar hänger från takbjälkarna och sprider en bitter doft.

- ◆ **Likbritsarna:** På de fem likbritsarna väntar avlidna patienter på att bli hämtade för att föras till den sista vila som de önskat sig. De patienter som inte uttalat någon önskan kastas från Störten, den höga klippan norr om akademien.
- ◆ **ÖSTER:** En vitmålad port leder till Reningens hospital (#8).
- ◆ **VÄSTER:** De dödas port leder ut till exteriören (#1).

10. BESVÄRJARTING

När ni kliver in i rummet känner ni tydligt hur någonting förändras. Det börjar krypa längs huden. Håret reser sig på huvud, armar och ben. Nio svarta bord med varsin stoppad stol står i en cirkel runt en intrikat symbol som är inlagd i golvet. På det mittersta bordet ligger det en dubbel skriftrulle, tjock som ett träd och från väggarna lyser människohöga bokstäver som ser ut att forma ett budskap.

- ◆ **Besvärjartingets matrikel:** Den tjocka skriftrullen är Besvärjartingets matrikel och innehåller en förteckning på samtliga magiker som fått ett besvärjarbrev utfärdat sedan Akademien grundades. Om rollpersonerna letar noga kommer de att hitta namn som Dakoth, Vindhand och Doriath i rullorna (se *Ärans väg*).
- ◆ **Besvärjarprovet:** Den som önskar få ett besvärjarbrev utfärdat måste genomgå besvärjarprovet samt skriva under med sitt namn i matrikeln på att man accepterar Besvärjartingets regler så länge man befinner sig inom Arkands murar. Besvärjarprovet innebär att man framgångsrikt lägger tre besvärjelser i rad framför minst en grupp om minst två mästare.

- ◆ **Besvärjartingets regler:** På väggarna i rummet finns Besvärjartingets regler nedtecknade. I korthet handlar det om att man måste hålla sig till Arkands lagar samt inte tillskansa sig oförtjänta fördelar eller orsaka oreda med sitt magiutövande.
- ◆ **ÖSTER:** Dörr till trapphus (#11).
- ◆ **NORR:** Dubbelport till Vishetens gårdar (#2).

II. TRAPPHUS

I det smala, trånga trapphuset luktar det märkligt, som en blandning av gammal kodynga och ruttna ägg.

- ◆ **Lukten:** Den obehagliga lukten kommer från jordebrödernas demonologiska experiment på de nedre våningarna och blir starkare ju längre ned i trapphuset man kommer. Om någon av rollpersonerna har varit i kontakt med demoniska dimensioner, låter ett lyckat slag mot BESTIOLOGI rollpersonen göra kopplingen.
- ◆ **BOTTENVÅNING – SYDÖST:** Dörr till landningsplattformen (#12).
- ◆ **BOTTENVÅNING – VÄSTER:** Dörr till Besvärjartinget (#10).
- ◆ **KÄLLARE – ÖSTER:** Dörr till Demonkabinettet (#17).
- ◆ **KÄLLARE – VÄSTER:** Port till De frestades celler (#15).
- ◆ **ÖVERVÅNING – VÄSTER:** Dörr till Världarnas väv (#14). Dörren är magiskt försluten och kan bara öppnas med SKINGRA effektgrad 3 eller genom att man håller en mästarmedalj mot dörren och uttalar Akademiens mästarreed (som finns präglad på medaljens baksida): "För ett evigt Arkand, eterns trådar vävas varsamt."

12. LANDNINGSPLATTFORM

Från den runda plattformen har man en vidunderlig utsikt över Arkands sluttningar, från Oundvikliga ödets teaters mäktiga kupol, över marknaden, hamnen och de trånga gränderna i Dyngen. Ni känner hur vinden smeker er och när ni inser att det inte finns några räcken på plattformen eller bryggan hugger svindeln tag.



- ◆ **Järnringarna:** Landningsplattformen är försedd med bastanta järnringar som man kan förankra sina flygfån vid.
- ◆ **NORDVÄST:** Dörr till trapphus (#11).



13. JORDEBRÖDERNAS SOVSAL

Det avlånga rummet ser ut att sträcka sig i hela byggnadens längd. Från takstolarna hänger stora knippen med torkade örter som sprider en behaglig doft. Mellan de grova träpelare som håller det kraftigt sluttande taket uppe kan ni skymta enkla bäddar, här och där upplysta av ett ensamt ljus. Lätta snarkningar hörs från flera håll.

- ◆ **Jordebröder:** Här vilar Jordebröderna sina kroppar mellan sina pass i Reningens hospital. Det finns alltid T4+1 Jordebröder här som vilar.
- ◆ **NORR:** Trappor ner till Reningens hospital (#8).

14. VÄRLDARNAS VÄV

När ni kliver in i det märkliga rummet känner ni tydligt hur någonting förändras. Det sprakar till i luften och ett ljussken som skiftar i regnbågens alla färger rör sig längs väggarna, taket och golvet. Det börjar krypa längs huden. Håret reser sig på armar och ben. Symboler tänds och släcks i det intrikata mönster som pryder rummet.

- ◆ **Världarnas väv:** Mönstret som täcker rummets alla ytor är Världarnas väv, en modell som ska visa hur de kända och okända världarna samverkar. Samtliga Akademiens mästare bidrar till modellen när de når nya insikter, men den tycks ständigt skifta och ger aldrig några tydliga svar om sakers beskaffenhet. Den rollperson som studerar väven under ett skift och lyckas med ett slag mot INT kan senare, vid lämpligt tillfälle som bestäms av SL (men var generös), slås av en plötslig insikt som låter den förstå ett sammanhang, tolka en ledtråd eller på något annat sätt hitta en lösning på ett problem rollpersonerna står inför. Effekten sitter i upp till en vecka och kan användas T3 gånger.
- ◆ **Mästare:** Mästarna spenderar alla tid här för att bidra till väven eller söka nya insikter. Slå en T10 för att avgöra vem som är här vid rollpersonernas besök. **1–4:** ingen, **5:** Torthion, **6:** Sethius, **7:** Odelion, **8:** Akelius, **9:** Vanador, **10:** Mallardus III.
- ◆ **ÖSTER:** Port mot trapphus (#11). Öppnas genom att man håller en mästarmedalj mot dörren och uttalar Akademiens mästarreed (som finns präglad på medaljens baksida): ”För ett evigt Arkand, eterns trådar vävas

varsamt.” Kan inte dyrkas eller forceras. Angrepp mot dörren kräver slag mot vapnets BV med nackdel för att vapnet inte ska gå sönder.

15. DE FRESTADES CELLER

En dunkel korridor som böjer sig bortåt i båda riktningarna. I den yttre väggen finns det med jämna mellanrum tjocka dörrar med breda beslag täckta av runor och märkliga symboler.

- ◆ **Celldörrarna:** Samtliga celldörrar är låsta (40 KP, skyddsvärde 15) och skyddade av ANTIMAGI effektgrad 3 med PERMANENS för att förhindra att de dyrkas med enklare magitrick. Odelion och Sethius har nycklar. I samtliga celler finns väggfasta bojar (20 KP, skyddsvärde 18).
- ◆ **De frestade:** Det är till dessa celler som Jordebröderna för personer som misstänks för demoniska aktiviteter eller för att själva vara korrumpierade, demoniska eller för att olovligen ha utövat magi inom Arkands murar. För tillfället huserar fyra klienter i cellerna.
 - **Uniala (#15A):** Demonkultisten Uniala är god vän till Kontar på Själabläcket i Dyngen.
 - **Bordolian (#15D):** Den dvärgiska mentalisten Bordolian råkade använda lite väl mycket magi vid en kraftmätning på Enfaldiga enhörningen utan att inneha besvärjarebrev.
 - **Gvorn (#15F):** Gvorn tillhör de Dränkta gudarnas förbund och har ådragit sig stora mängder väldigt synliga förändringar genom att vistas vid Markoths djuphavsgrav. En liten detalj som Odelion än så länge avstått att berätta för Vanador.
 - **Odork (#15K):** A'thanakultisten Odork fångades på bar gärning när han och några likasinnade försökte kidnappa en jordebroder. Än så länge har han inte avslöjat något om sin mästarinna.
- ◆ **ÖSTER:** Port mot trapphus (#11).
- ◆ **SÖDER:** Port till övre fördrivningskammaren (#16).
- ◆ **VÄSTER:** Portar till trappa upp till Reningens hospital (#8).



16. ÖVRE FÖRDRIVNINGSKAMMARE

En stor, välanvänd metallställning i form av ett lutande kors står mot rummets bortsida vägg. Bredvid står en manshög bur av metall och i taket ovanför burens hänger en enorm glaskupa i en kätting. På ett bord ligger en rad märkliga verktyg och på en glödande kolbädd står små grytor av järn.

- ◆ **Fördrivningar:** Den som anses stå under demoniskt inflytande kan ha oturen att hamna hos Odelion för att fördrivas. Jordebröderna använder en rad mer eller mindre beprövade metoder för lindrigare tillstånd, exempelvis skendränkning, örtdekokter med kraftig laxativ eller kränkingsframkallande effekt och rökning. Om dessa uppnår en tillfredsställande effekt (vilket alltid är sammankopplat med att den utsatte bedyrar att en förändring har skett) anses behandlingen lyckad och den utsatte kan släppas.
- ◆ **De besattas kors:** Korset används för att spänna fast besatta vars tillstånd det anses lämpligt att behandla med smärta och hetta. Bojorna har 20 KP, skyddsvärde 18.
- ◆ **Rökkupan:** Rökkupan är en av Odelions senaste uppfinningar. Den drabbade stängs in i burens, glaskupan sänks över den, och sedan pumpas kupan full med rök från diverse örter. Kupan har skyddsvärde 10 men krossas om någon skada går igenom.
- ◆ **VÄSTER:** Trappa till port till nedre fördrivningskammaren (#18).
- ◆ **NORR:** Port till De frestades celler (#15).

17. DEMONKABINETTET

Ett mycket svagt ljus kommer från en piedestal i rummets mitt där tre lysande glober ligger placerade. I gallerförsedda hyllor kan ni skymta märkliga artefakter, långa skrifertrullar och tjocka luntor.

- ◆ **Hyllorna:** Samtliga hyllor är låsta och där dörrarna möts finns en nedsänkning, formad som akademins sigill. Hyllorna öppnas genom att en Luntornas gilles mästarmedalj (sid 124) placeras i nedsänknings.
- ◆ **Demonologi:** Kabinettet innehåller ett flertal böcker och skrifertrullar om det demoniska inflytandet, demonernas historia och deras egenheter, styrkor och svagheter. Här kan rollpersonerna hitta ryktena om Markoths djuphavsgrav, läsa legenderna om Sathmog och mycket annat.
- ◆ **Demoniska artefakter:** I hyllorna finns en rad demoniska artefakter. Samtliga föremål med demoniskt inflytande som konfiskeras av Jordebröderna hamnar här, bakom lås och bom. Bland dessa finns en hornformad dolk med ett hjalt format som ett ormhuvud (biter drakdyrkare som tar i den med dödligt gift, styrka 15) och en medaljong formad som en tom tallrik med en kniv (tillåter sin bärare att äta vad helst de önskar utan att gå upp i vikt).
- ◆ **VÄSTER:** Port till trapphus (#11).
- ◆ **NORDÖST:** Trappa upp till låst port (50 KP, skyddsvärde 16, nackdel på att dyrka) till Förseglade kunskapskorridor (#6).

18. NEDRE FÖRDRIVNINGSKAMMAREN

Ett enormt, förgyllt pentagram, format av djupa spår i det slipade stengolvet, tar upp större delen av den fönsterlösa stenkammaren. När ni vänder blicken uppåt ser ni ett likadant pentagram i taket. Gula och gröna gnistor rör sig genom luften mellan pentagrammen. Vid varje udd i pentagrammen finns en meterhög stolpe med en gyllene knopp.

- ◆ **Extravaganta fördrivningar:** Till nedre fördrivningskammaren kommer de riktigt svåra fallen. Odelion väntar fortfarande på att fånga en faktisk demon, något som nedre fördrivningskammaren är förberedd, men aldrig provad, för. Om så skulle ske kommer Sethius garanterat att ansluta.
- ◆ **Tvillingpentagrammen:** De speglade pentagrammen är en demonologisk uppfinning av Odelion, avsedd att kunna fångla även en kraftfull demon, genom att skära av möjligheten till kommunikation med andra världar och dimensioner. Pentagrammen aktiveras genom att en eller flera magiker håller i någon av de fem stolparna och lägger FÖRDRIVA och SIGILL effektgrad 3 under samma runda. Detta skapar en stark magisk barriär som manifesteras som gyllene skimrande kedjor mellan pentagrammen. Så länge barriären är aktiverad går det inte att röra sig in eller ut genom den, ens på magisk väg. Barriären kan bara brytas genom att lägga SKINGRA effektgrad 3 utanför barriären.
- ◆ **SÖDER:** Port till trappa upp till övre fördrivningskammaren (#16).



BRUSTNA VINGARS CITADELL



Längst upp och längst ut på Drakklippan på den plats där en gång den legendariska drakryttarakademin sägs ha stått, reser sig Brustna vingars citadell och sträcker sina torn mot himlen. Grunden till fästningen byggdes under Svartnäbbs era och har under århundradena bättrats på och byggts till. När fästningen fick sitt nuvarande namn är det ingen som minns, men det undgår ingen att det är en påminnelse om Duendors fall.

SITUATIONEN

Elrita Blodöga har styrkt Arkand från Brustna vingars citadell under det senaste decenniet, utan att egentligen någon

gång på allvar ha utmanats om titeln. Mycket tack vare att de som börjat mumla om att det kanske är dags för ett byte av drott ofta försvunnit från Arkands gator innan deras upproriska idéer hunnit få fäste i bredare lager.

Nu står hon dock inför ett dilemma. För en tid sedan anlände en kvinna till Arkand som gjorde gällande att hon var Duendors ättling i rakt nedstigande led och hade kommit till staden för att återupprätta dess forna storhet. Elrita Blodöga såg detta som ett direkt hot mot sin makt och var snabb att i hemlighet omhänderta den påstådda drakprinsessan och spärra in henne i den djupaste fängelshålan. Legenden förtäljer att endast någon av Duendors blod kan öppna portarna till drakryttarakademin



förlorade inre kammare. Eftersom Elrita Blodöga trängtar efter att komma över Duendors hemligheter ser hon drakprinsessan som en möjlighet. Men först måste hon hitta vägen in i Drakryttarakademin.

I citadellet finns också den evigt unga karkionen Sethius, som tjänat Arkands tio senaste drottare som hovmagiker, framtidspåtaljare och rådgivare. Från sitt astrolabium i citadellets högsta torn skådar han ut över staden och studerar det demoniska inflytandets ebb och flod i Arkand.

Citadellet är också hem för medlemmarna i drottens livgarde, en brokig elitstyrka med kämpar handplockade av Elrita själv. De leds av alven Lidorion, som slagits vid drottens sida i otaliga bataljer.

Säkerheten på Brustna vingars citadell är hög. Personer som inte är kända av citadellets invånare kan inte röra sig fritt, utan eskorteras av slottsvakter eller livgardister till och från sina möten (alltid minst lika många som rollpersonerna). Om rollpersonerna upptäcks där de inte förväntas vara kommer den som upptäckt dem låta larmet ljuda vid första bästa tillfälle. Försök att **BLUFFA** eller **ÖVERTALA** sig ur situationen görs med nackdel om inte annat anges. Om larmet går tar det T6 rundor innan lämplig hjälp anländer i form av slottsvakter, livgardister eller någon av citadellets viktigare personer (du som SL avgör beroende på vad som passar situationen).

I. EXTERIÖR

Citadellets höga murar och ståtliga torn reser sig mot himlen, som om de ville punktera himlavalvet och slita sönder molnen. En brant backe leder upp mot slottsporten och en vindbrygga sträcker sig över det gapande stup som skiljer citadellet från resten av drakklippan. På murkrönet vajar vindpinade fanor med stadens och drottens emblem.

- ♦ **Vindbryggan:** Porten skiljs från vägens slut av en djup spricka i berget. Den enda vägen fram till porten går via en vindbrygga, som för det mesta hålls nedfäld dagtid, men alltid är stängd nattetid (50 KP, skyddsvärde 15). Öppnas och stängs från vaktornet (#22).
- ♦ **Fällgaller:** Passagen under vaktornet (#22) inleds och avslutas med kraftiga fällgaller (60 KP, skyddsvärde 20). De hålls normalt öppna, men vid minsta tecken på fara fälls de ned. Står man vid porten när de fälls ner krävs det ett lyckat slag mot **UNDVIKA** för att kasta sig undan och inte bli fångad på insidan av gallret. Ett demonslag gör att man fastnar under gallret och tar 3T6 i stickskada.
- ♦ **Porten:** Porten är svart, av tjärat trä, och klädd i järn (90 KP, skyddsvärde 15). Vardera halvan har en bruten drakvinge i metallrelief. I den vänstra halvan sitter en lucka som öppnas inifrån för att låta dem på insidan närmare granska besökare eller överrätta meddelanden eller vapen.
- ♦ **Oljehål:** I den korta passagen under vaktornet (#22) kan uppmärksamma rollpersoner (**UPPTÄCKA FARA**) identifiera mängder av hål i taket. Genom hålen kan vakterna i vaktornet hälla kokande olja som gör T10 i skada. Oljan träffar automatiskt men går att **UNDVIKA**. Har man sett hålen får man fördel på slaget.
- ♦ **Att få tillträde:** När man närmar sig citadellet anropas man från vaktornet (#22) om sitt ärende. Är man föranmäld öppnas först en lucka i porten, genom vilken man får överlämna sina vapen innan man släpps in. Vapnen förvaras bakom lås och bom i vaktornet. Om man inte har avtalat tid med drottens ombudsman återkomma vid ett senare tillfälle. Man kan **ÖVERTALA** sig till att få tala med någon av citadellets viktigare personer, exempelvis Lidorion eller hovmagikern Sethius. Man får då vänta en kvart tills de anländer och man kan förklara sitt ärende.

ÄVENTYRSFRÖN

- ♦ **Svajig eskort:** Vid slumpmötet *Överförfriskad dignitär* (sid 114) finns det goda möjligheter för rollpersonerna att bjudas in i Brustna vingars citadell. Ett utmärkt sätt att starta sin bekantskap med Arkands kanske viktigaste byggnad.
- ♦ **Århundradets kupp:** Dvärgen Dudin ur Dorilds stenhuggarkompani (sid 121) har fått uppgiften att hitta en magiker som har kraft nog att bryta förtrollningen vid skattkammarens yttre vägg (#16). Han berättar inte mer än att det rör sig om ett magikrävande uppdrag i Underjorden. Har rollpersonerna det som krävs får de följa med och

träffa Dorild som avgör deras lämplighet. Dorild och hennes dvärgar har givetvis ingen som helst avsikt att dela med sig av bytet när kuppen väl är avklarad.

- ♦ **Saknar ni en fånge?** Om rollpersonerna lyckas fånga in mordbrännaren Adrian Dorus i slumpmötet *Flyende fånge* (sid 114) har de anledning att besöka Citadellet. Har de dessutom hört ryktet *Fångvaktaren Othilia* (sid 115), så känner de till hennes strävan efter perfektion. I Adrian Dorus har de ett perfekt förhandlingsmedel för att få ut andra fångar eller åtminstone få komma in i fängelset.



2. FÖRGÅRD

Stenläggningen är märkt av århundraden av vagnshjul, stålskoda hovar och soldatstövlar. De höga murarna och tornen hindrar ljuset att nå ner till marken. I norr och söder finns bastanta portar av mörkt, grovt trä.

- ◆ **NORR:** Port (90 KP, skyddsvärde 15) till förgården (#2).
- ◆ **UPPÅT:** Mur mot murkrönet (#20). Muren löper i princip kant i kant med klippan. Den är brant och hög och det krävs tre lyckade slag mot **HOPPA & KLÄTTRA** för att nå murkrönet. Misslyckas man hittar man inte vidare, utan måste **HOPPA & KLÄTTRA** ned igen. Vid demonslag faller man mot sin död. Att dessutom klättra utan att dra till sig uppmärksamhet från slottsvakter som patrullerar murkrönet kräver ett lyckat slag mot **SMYGA**.

- ◆ **Portarna:** Portarna mot exteriören (#1) och borggården (#3) hålls normalt öppna, men stängs så fort ett yttre eller inre hot identifieras. Porten mot borggården (#3) stängs därifrån, medan porten mot exteriören (#1) kan öppnas och stängas från vaktornet (#22).
- ◆ **SÖDER:** Port (90 KP, skyddsvärde 15) till passage till exteriören (#1).
- ◆ **NORR:** Port (80 KP, skyddsvärde 15) till borggården (#3).
- ◆ **UPPÅT:** Samtliga murar kan bemästras med två lyckade slag mot **HOPPA & KLÄTTRA** och leder till murkrönet (#20).

3. BORGÅRD

En stenlagd borggård omgärdad på alla håll av höga murar. I öster reser sig citadellets mäktiga torn med sina många utbyggnader. En bred stentrappa slingrar sig längs ytterväggen upp mot en enorm port. Fanor med drottens röda öga och Arkands vapen vajar från tinnar, torn och murkrönet. Mot muren mittemot vid sidan av det stora tornet finns en lägre byggnad med tak av svart sten. Mot ena väggen står halmdockor och måltavlor för skytte lutade. En doft av färsk gödsel når era näsor.

- ◆ **Gödselstacken:** Den enorma gödselstacken erbjuder en utmärkt landningsplats om man vill hoppa från muren (ett slag HOPPA & KLÄTTRA med fördel eliminerar fallskada). Den kan också utgöra ett strålande gömställe, då vakterna ofta avstår från att leta i den. Efter att ha varit i gödselstacken blir man dock Uppgiven.
- ◆ **Leveranser:** Det kommer ständigt leveranser till citadellet, alltifrån matvaror från marknaderna till ren tvätt. Vagnar med leveranser ställs på borggården och hålls under uppsikt, men det finns ändå möjlighet att smyga sig in i citadellet den här vägen.
- ◆ **Liv och rörelse:** Det händer nästan alltid någonting på borggården. Slottsgardister rör sig mellan sina poster, tjänare springer ärenden, dignitärer är på väg till eller från viktiga möten på slottet eller nere i staden.
- ◆ **SYDÖST:** Trappa upp till en hög dubbeldörr av svart ek med ärgade bronsbeslag som täcker nästan hela porten leder till Drottens sal (#23). På vardera dörrbladet syns en bruten drakvinge i bronsrelief. Porten hålls normalt öppen, men låses inifrån vid oroligheter (80 KP, skyddsvärde 15).
- ◆ **SÖDER:** Järnbeslagen port (40 KP, skyddsvärde 14) till trappa ned till fångvaktarens kammare (#17), dubbeldörr till korridor (#8), trappa till murkrönet (#20), port till förgården (#2).
- ◆ **SYDVÄST:** Port till arsenalen (#4). Porten är normalt öppen, men kan låsas med ett skjutlås med regel från insidan (50 KP, skyddsvärde 12, kan ej dyrkas).
- ◆ **VÄSTER:** Trappa till murkrönet (#20).
- ◆ **NORDVÄST:** Port till livgardets tornkammare (#6).
- ◆ **NORR:** Dubbla trädörrar till stallarna (#5), trappa till murkrönet (#20).
- ◆ **NORDÖST:** Port till trapphus (#7).

4. ARSENAL

Det luktar smörj fett, svett, gammalt blod och metall. Hillebarder och långbågar står i rack, armborst och fyllda koger och glänsande svärd hänger på väggarna och en stapel med sköldar lutar betänkligt mot trappan som leder mot övervåningen.

- ◆ **Slottsvakter:** Här finns det ofta slottsvakter (T4 dagtid och T3–2 natttid) i färd med att utföra vapenvård.
- ◆ **Vapen och rustningar:** Det finns T6 vardera av långbågar, lätta armborst, bredsward, hillebarder, stora sköldar och nitläderrustningar i gott skick.
- ◆ **NORDÖST:** Port mot borggården (#3). Porten är normalt öppen, men kan om så krävs låsas med ett skjutlås med regel från insidan (50 KP, skyddsvärde 12, kan ej dyrkas).
- ◆ **UPPÅT:** Trappa till garnisonen (#21).

5. STALL

Det frustas och stampas från spiltorna. Doften av färskt hö blandas med lukten av lika färsk hästskit och piss. Det skvalar till och i en ränna längs golvet börjar det rinna en gyllene vätska. En ung röst hörs prata med någon längre in i stallen. ”Lugn Farfus, vi ska nog få ordning på den här hästskon.”

- ◆ **Hästarna:** Här finns oftast sju stridstränade hästar (med tillhörande utrustning), inklusive Elrita Blodögas älskade Farfus, en reslig vit hingst med roströd teckning. Att röra sig i stallen utan att hästarna reagerar, gnäggar och gör annat oväsen kräver ett lyckat slag mot VILDMARKSVANA.
- ◆ **Stalldrängar:** I stallen finns alltid T3 stalldrängar upptagna av diverse göromål. Ett lyckat slag mot SMYGA räcker för att undvika upptäckt. Om rollpersonerna inte är kända i citadellet kommer stalldrängarna att slå larm om de ser dem och får tillfälle.
- ◆ **SÖDER:** Dubbla trädörrar till borggården (#3).

6A–F. LIVGARDETS TORNKAMMARE

Ett mindre rum vars väggar följer tornets yttre, runda form. Det är sparsmakat inrett med enkla möbler. En smal säng står på en mörk fäll och hörnen upptas av ett skrivbord, ett vapenställ och en stor kista. Ett smalt fönster låter er glimta himlen utanför.

- ◆ **Är någon hemma?** Varje medlem av Elrita Blodögas livgarde har sitt eget rum. De är mer eller mindre identiskt inredda, men innehåller några personliga detaljer som särskiljer dem (se nedan). Slå T6 för varje kvart rollpersonerna befinner sig i ett av rummen. Blir resultatet 6 så kommer livgardisten som bor i rummet tillbaka.
- ◆ **Viandras kammare (#6A):** Överkastet på halvlingen Viandras säng är en svart björnfäll (hon bär en likadan som mantel). Hennes kista innehåller endast kläder och är oläst.
- ◆ **Belias kammare (#6B):** Belias kista innehåller lite kläder och diverse minnesföremål från hennes liv, en berlock med kritvitt hår (ett minne från en gammal alvisk älskare), en kam av sjöormsben (kan identifieras med BESTIOLOGI) och en samling snäckskal.

- ◆ **Thodiras kammare (#6C):** Det som särskiljer dvärgen Thodira från de andra livgardisterna är hennes enorma passion för vapen. Längs väggarna står bland annat tre stridsyxor, tre tvåhandsyxor och fem tunga stridshammare av varierande utformning och storlek, alla med rika utsmyckningar i dvärgisk tradition och bländande blanka. Hennes kista innehåller inget särskilt av värde.
- ◆ **Ivilias kammare (#6D):** Alven Ivilias kammare doftar friskt och sött. Doften kommer från en oljelampa som står på nattygsbordet. Hon har också utrustning för att göra pilar. Det finns ett koger fyllt av hennes egentillverkade pilar.
- ◆ **Odûduks kammare (#6E):** Orchen Odûduks kammare är dekorerad med djurben. Kistans lås är bestruket med ett dödligt gift (giftstyrka 16). Kistan innehåller kläder av djurhudar, två skattkort och tre kranier (BESTIOLOGI avslöjar att de är orchiska – de har tillhört Odûduks förfäder) och tre flaskor med samma dödliga gift som är struket på låset. Odûduk smörjer det på sin kroksabel varje morgon.
- ◆ **Lidorions kammare (#6F):** På skrivbordet står ritdon, skrivdon och en hög papper och pergament. I Lidori-
ons kista finns det ett dolt fack i locket (FINNA DOLD
TING med nackdel) som innehåller ett antal teckningar
föreställande Elrita Blodöga. Kistan innehåller också
Lidorions omfattande smyckessamling.
- ◆ **BOTTENVÅNING – SYDÖST:** Port till borggården (#3).
- ◆ **FÖRSTA VÅNINGEN – ÖSTER, SÖDER:** Portar till murkrönet (#20).

7. TRAPPHUS

Ett oansenligt tornrum. Svängda trappor följer rummets tjocka stenväggar såväl uppåt som nedåt. Facklors eld fladdrar lätt och kastar märkliga skuggor.

- ◆ **BOTTENVÅNING – SYDVÄST:** Port till borggården (#3).
- ◆ **BOTTENVÅNING – NEDÅT:** Trappa till skattmästarens förmak (#13).
- ◆ **FÖRSTA VÅNINGEN – SÖDER, VÄSTER:** Dörr till murkrönet (#20).
- ◆ **FÖRSTA VÅNINGEN – UPPÅT:** Trappa till Skådandets torn (#27).

8. KORRIDOR

En korridor leder djupare in under citadellet. Väggarna är murade i grov sten och sotiga efter många års eld från facklor och ljus.

- ◆ **ÖSTER:** Dörr till slottsköket (#10).
- ◆ **VÄSTER:** Dörrar till förråd (#9).
- ◆ **NORR:** Dubbdörr till borggården (#3).



LIDORION

Lidorian är en reslig och förfärligt fåfäng alv med långt rågblont hår som stått vid Elrita Blodögas sida under många år. Han älskar att klä sig moderiktigt och är givetvis stamkund hos Delf Ragel. Smycken är en annan svaghet och även i strid bär han juvelbesatta hårspännen, armband, halsband, ringar och örhängen av ädla metaller. Hans klingor biter lika hårt som hans juveler glittrar. Han är också hemligt förälskad i Elrita Blodöga, något som han skulle skämmas enormt för om det kom ut, exempelvis genom att någon hittade och distribuerade hans teckningar. Nyligen bestals han på ett särskilt eftertraktat smycke vid en bankett, ett tjockt halsband föreställande hans trogna slagsvärd Irundiel.

Förflyttning: I2 **SB STY/SMI:** +T4 **KP:** 22

Rustning: Plåtröstning, tunnhjälms (8) **VP:** 16

Färdigheter: Finna dolda ting I2, Främmande språk I4, Hantverk I6, Köpslå I5, Rida I5, Undvika I6, Vildmarksvana I5, Övertala I3

Förmågor: Blixtsnabb, Defensiv, Dubbelhugg, Fokuserad × 2, Gott läkekött, Orädd, Sköldblockad, Stridsvana, Tålig × 3

Vapen: Slagsvärd (FV I8, skada 2T8)

Utrustning: Stor sköld, det magiska slagsvärdet Irundiel (FÖRTROLLA VAPEN effektgrad 2, PERMANENS)

9. FÖRRÅD

Ni möts av en formidabel mur av föremål, prylar och pinaler, staplade på varandra i ett intrikat, men svårtytt system. Ni kan identifiera stolar, pallar, lårar, kandelabrar, grytor och dukar och får en känsla av att det går att hitta nästan vad som helst här.

- ◆ **Förrådets innehåll:** I förråden finns i princip allt som krävs för att hålla citadellet igång, möbler, bestick, linne och mycket annat. Låt rollpersonerna säga vad de letar efter. Är det inom rimlighetens gränser och de lyckas med FINNA DOLDA TING hittar de vad de söker.
- ◆ **ÖSTER:** Dörr till korridor (#8).

10. SLOTTSKÖK

Det fräser från elden, slamrar när grytor och pannor slås ihop och smattrar när de nyslipade knivarnas blad möter de tjocka skärbrädorna. Doften från vildsvinen, kapunerna och hararna som hänger på långa spett över elden blandas med ångorna från grytorna och nyhackade färska örter.

HOVTRAKTÖR GOEVELI

Goeveli är kock ut i fingerspetsarna och ett självutnämnt kulinariskt geni. Han är den oantastliga härskaren över citadellets köksdomäner och svingar sina soppeslevar, köksknivar och köttxor med en precision som överglänser de flesta medlemmarna i Klingornas gille. Man gör klokt i att vara redo att ta skydd om man skulle få för sig att klanka ner på kryddningen av hans berömda viltgryta eller stekgraden på duvan (han aktiverar då omedelbart förmågan Bär-särk). Till och med Elrita Blodöga avstår från att anmärka om det till äventyrs skulle vara något som inte faller henne i smaken.

Förfl: 10 **SB STY:** +T4 **KP:** 22 **VP:** 14

Rustning: Läderförkläde (1)

Färdigheter: Bluffa I5, Finna dolda ting I4, Främmande språk I4, Hantverk I6, Köpslå I5, Övertala I5

Förmågor: Bär-särk, Mästerkock, Två vapen, Tålig × 4

Vapen: Förskärare (FV I6, skada T8), köttixa (FV I5, skada 2T6)

- ◆ **Hovtraktör Goeveli:** Goeveli befinner sig nästan alltid i köket, även om det händer att han smyger in i citadellets skafferi (#11) för att vila sig.
- ◆ **Köksdrängar:** Det finns alltid T6 köksdrängar på plats i köket i färd med att förbereda nästa måltid för drottningen och hennes hushåll. De är strikt upptagna och ingen kommer att titta upp från sitt arbete om inte rollpersonerna påkallar deras uppmärksamhet.
- ◆ **Avfallsschaktet:** Under en lucka i en nisch i kökets bortre del finns avfallsschaktet där samtliga sopor och träck från nattkärnen i drottningens hushåll slungas ut för att singla genom luften tills de möter klipporna och havet. Den våghalsiga kan försöka ta sig in eller ut i citadellet den här vägen! Det går också bra att gömma sig här, men det krävs ett lyckat slag mot HOPPA & KLÄTTTRA för att man inte ska ramla ut ...
- ◆ **SYDVÄST:** Dörr till skafferi (#11), dörr till matkällare (#12).
- ◆ **UPPÅT:** Trappa upp till Drottningens sal (#23).

II. SKAFFERI

Hyllplanen sviktar betänkligt under tyngden från lerkrus, urnor, säckar och lådor. Mot den bortre väggen står tre stora tunnor fyllda till bredden med bönor, lök och rotfrukter och längs den högra väggen står tunnor med öl och vin staplade på varandra. Från taket dinglar stora knippen med torkade örter.

- ◆ **Den vilande kocken:** Om rollpersonerna inte mött Goeveli i slottsköket så är det mycket möjligt att han tar sig en välförtjänt vila utsträckt på lämpligt placerade mjölsäckar.
- ◆ **Skafferiets varor:** För den rollperson som så önskar är det möjligt att samla på sig så mycket torrvaror som man önskar! Det finns dock inga färdiga ransoner, utan allt måste tillredas.
- ◆ **NORDÖST:** Dörr till slottsköket (#10).

12. MATKÄLLARE

En djup doft av rökt kött möter er så fort ni öppnar dörren. Enorma flådda djurkroppar hänger från krokar i taket. Lårar fyllda med is och fisk står längs väggarna. Från en tunna längre in i rummet hörs ett skrapande ljud.

- ◆ **Ransoner:** Den hungrige kan äta sig mätt. Rollpersonerna kan också få med sig så många ransoner de orkar bära.
- ◆ **Tunnan med demonkrabbor:** Det skrapande ljudet kommer från en stor tunna, vars lock hålls på plats av två tjocka järnbeslag med sprintar. I tunnan hålls T4 demonkrabbor instängda. En formidabel delikatess tycker Goeveli.
- ◆ **NORDÖST:** Dörr till slottsköket (#10).

13. SKATTMÄSTARENS FÖRMAK

Två stora tunnor med lock står på var sin sida om en märklig konstruktion, ett långt tråg och en ställning med fyra korgar av tunn metall. På ett skrivbord står en femarmad kandelaber, två stora kulramar, en sliten liggare och ett bläckhorn gjort av en spiralformad snäcka. Bakom skrivbordet står två bokhyllor med gallerförsedda dörrar.

- ◆ **Liggaren:** Liggaren innehåller anteckningar om insättningar och uttag från drottens skattkammare.
- ◆ **Tunnor för pengatvätt:** Tunnorna innehåller en dekokt efter hemligt recept framtagen av Sethius som används för att märka de pengar som förs in i drottens skattkammare (och renas på vägen ut). Mynten hålls i håvarna, som sänks ned i den högra tunnorna för att märkas och i den vänstra tunnorna för att tvättas. Lyfter man på locket slås man av en enorm stank. Det är en mödosam process att rena pengarna. Det tar en kvart för varje 200 mynt att torka.
- ◆ **Skattmästarens sigill:** I en låda i skrivbordet kan man med FINNA DOLDA TING hitta ett skrin som innehåller Skattmästarens sigill. Detta sigill används på alla officiella dokument och för att försegla pengasäckar från drottens skattkammare.
- ◆ **ÖSTER:** Trappa till trapphuset (#7).
- ◆ **VÄSTER:** Port (90 KP, skyddsvärde 20) till skattkammaren (#14) med dubbla, men identiska lås, som inte kan dyrkas (annat än med magiska medel). De öppnas genom att man samtidigt vrider om nycklarna i bägge låsen. Nycklar till skattkammaren bärs av Elrita Blodöga, Sethius och skattmästare Plathyra Brednåb. Låset skyddas också med ANTIMAGI effektgrad 3 och PERMANENS för att hindra giriga magiker att ta sig in.

14. SKATTKAMMARE

Kistor. Kistor. Kistor. Stora, järnbeslagna kistor. Små, smäckra kistor. Avlånga, med spetsiga beslag, och taggiga kanter. Lock välvda som himlavalvet och platta som bordsskivor. Samtliga förargligt placerade bakom täta galler på tjocka hyllor som böjts av tyngden från de rikedomar som under århundraden belastat dem.

- ◆ **Gallerburarna:** Gallren på respektive sida av skattkammaren är skyddade av dubbla lås som fungerar som låset in till skattkammaren (se skattmästarens förmak, #13).
- ◆ **Arkands skatter:** I kistorna på hyllorna finns Arkands samlade finanser. En dröm för stadens tjuvar att slå till mot, men något som är lättare sagt än gjort. Samtliga skatter har dränkts i Sethius dekokt och



luktar mycket distinkt. Slag mot FYS krävs för att inte bli Omtöcknad. Försök att rena mynt som doppats i dekokten annat än i den renande brygden är dömda att misslyckas. Mer radikala metoder, som att försöka smälta mynten, frigör dessutom ett dödligt gift (giftstyrka 15). Förutom mynt (vilket det finns väldigt gott om – man kan samla på sig 200 mynt per kvart) kan du också låta rollpersonerna dra ett skattkort för varje kvart de söker.

- ◆ **ÖSTER:** Tjock port till skattmästarens förmak (#13).
- ◆ **SÖDER:** Murad vägg bakom vilken finns passagen till skattkammarens yttre vägg (#16).
- ◆ **VÄSTER:** Den bortre väggen är i själva verket en dold port till den inre skattkammaren (#15). Porten är öppen men dold med magi som måste brytas med SKINGRA effektgrad 3 för att den ska kunna hittas.

15. INRE SKATTKAMMARE

Den lilla runda kammarens väggar är draperade med röda gobelänger. I rummets mitt står en piedestal, formad som en sträckt drakarm, och i dess handflata ligger det en gyllene krona prydd med två brutna drakvingar.

- ◆ **Avador Nordings kröningskrona:** Den gyllene kronan är den krona Arkands förste drott Avador Nording bar vid sin kröning. Så fort kronan lyfts från drakhanden stängs porten till skattkammaren (#14). Kröningskronan är också magisk och har sparat Avador Nordings minnen från hans tid som härskare, fram till det att han lämnade kronan bakom sig och vandrade ned i underjorden. En person som bär kronan och lyckas med ett slag mot PSY öppnar sinnet mot minnena som sköljer in i personens medvetande. Ytterligare slag mot PSY kan låta rollpersonerna leta sig genom Avador Nordings minnen. SL avgör vad som hittas, hur tydligt det är och hur det kan hjälpa rollpersonerna.
- ◆ **ÖSTER:** Port till skattkammaren (#14).

BRUSTNA VINGARS CITADELL

KÄLLARE



16. PASSAGEN TILL SKATTKAMMARENS YTTRE VÄGG

Gången genom berget får ett plötsligt slut i en murad vägg. Luften runt den vibrerar i ett ljusblått skimmer. Tre släggor står lutade mot en kärra fylld med sten.

- ◆ **Släggorna:** Släggorna räknas som stora stridshammare, men de är otympliga. Vill man använda dem i strid görs alla attacker med nackdel.
- ◆ **SÖDER:** Klippgång mot Underjorden.
- ◆ **NORR:** Förtrollad vägg mot skattkammaren (#14). Vägg har 100 KP och skyddsvärde 20, men skyddas även av en besvärjelse – källan till det blåa skimret – som gör det omöjligt att attackera väggen (vapen eller andra attacker studsar bort). Besvärjelsen kan SKINGRAs av effektgrad 3.

17. FÅNGVAKTARENS KAMMARE

I ena hörnet står ett bastant bord med djupa spår, mörka fläckar och beslag av metall med tjocka kedjor och schacklar. Ett trebent bord med några pallar, ett lerkrus, bågare och tärningar står i andra hörnet. På väggarna hänger grova verktyg av järn som man lika gärna kunnat hitta i en smedja eller hos en fältskär. En bok med svarta pärmar vilar på en hylla med skrivdon, fastspänd med en kedja.

- ◆ **Slottsvakter:** Här finns vanligtvis två slottsvakter som håller Othilia sällskap genom att diskutera hur man bäst får fångar att känna sig ovälkomma.
- ◆ **Förhørsbordet och verktygen:** När Othilia önskar få höra sanningen, och inget annat än sanningen, brukar hon spanna fast den olyckliga vid bordet och bearbeta dem med sina verktyg. För den som hamnar på förhørsbordet görs alla slag mot PSY och KAR-baserade färdigheter, samt motståndslag, med nackdel.

- ◆ **Fångboken:** Fångboken innehåller anteckningar om fångelsens kunder genom tiderna, samt deras öden, inklusive vilken cell de sitter i. Det finns inga anteckningar om den Sista cellen (#19).
- ◆ **Nycklar:** Det finns en nyckelknippa bland alla verktyg. Den innehåller nycklar till samtliga celler, förutom cell #18Y och den Sista cellen (#19).
- ◆ **NORR:** Trappa till dörr mot borggården (#3).
- ◆ **SÖDER:** Järnbeslagen ekdörr till slottsfängelset (#18). Låst (30 KP, skyddsvärde 15).

18. SLOTTSFÄNGELSE

En sluttande gång kantad på bägge sidor av stålskodda dörrar leder djupare ned under slottet. Jämmer och klagan blandas med ljudet från rasslande kedjor.

- ◆ **Celldörrarna:** Dörrarna hålls alltid låsta (30 KP, skyddsvärde 15, dyrkas med nackdel).
- ◆ **Cellerna:** Samtliga celler innehåller enskilda fångar som utfört dåd som Luntornas gille bedömt som särskilt skadliga för Arkand. De inkluderar:
 - **Cell #18A:** Adrian Dorus, mordbrännare, som ertappades med att försöka sätta eld på Arkands akademi, då han menar att all magi är av ondo.
 - **Cell #18F:** Vidalius, blasfemiker och förrädare, som anklagat Elrita Blodöga för att vara en demon.
 - **Cell #18H:** Krika, lönnmördare av ansläktet tillhörande sekten Ank-Tar. Hon har tagits på bar gärning på väg in i drottens kvarter, men hittills vägrat avslöja sin uppdragsgivare, Plathyra Brednabb.
- ◆ **SÖDER:** Port till korridor till den Sista cellen (#19) från cell #18Y.
- ◆ **NORR:** Järnbeslagen ekdörr till fångvaktarens kammare (#17).

19. DEN SISTA CELLEN

Det är trångt, fuktigt, tyst och kallt. Tomma, rostiga bojor hänger från väggarna som i sin tur ser ut att bära spår av fångar som försökt gräva sig ut med sina fingrar. Det känns som en omänsklig plats att spärra in någon på.

- ◆ **Flykten:** Drakprinsessan Guendia har spenderat all sin tid i cellen med att förbereda sig på att fly. När hon hör rollpersonerna närma sig nedför trappan gömmer hon sig i taket ovanför dörren. Det krävs ett lyckat slag mot UPPTÄCKA FARA för att ana att något är fel. Så fort rollpersonerna är inne i cellen kommer hon att hoppa ned, dra igen dörren efter sig och försöka ta sig ut. Rollpersonerna kan försöka ÖVERTALA henne om att de är där för att hjälpa henne. Om de försöker kommunicera med henne innan de öppnar dörren kommer

hon inte att fly, utan talar med dem genom dörren. ÖVERTALA lyckas automatiskt om rollpersonerna är i sällskap av Dorthian Tasar eller Tatrios Dosar.

- ♦ **ÖSTER:** Låst celldörr av järn till korridor mot cell #18 i slottsängelset (#18).



OTHILIA

Othilia är en hårdhudad kvinna som tjänat i Elrita Blodögas sold under många år och tidigt visade sig ha en osviklig förmåga att få folk att dela med sig av sanningen. När Elrita valdes till drott blev Othilia det naturliga valet att ta över slottsängelset. Förutom att nå fram till sanningen så älskar Othilia livets goda. När hon inte roar sig med sina fångar så ser man henne ofta på Döden i djupet eller Spruckna pärlan. Efter ett par bägare delar hon ganska frikostigt med sig av information om vilka som suttit i fångelset tidigare och vilka som gör det nu. Hon är frustrerad över att hon inte är betrodd med kunskap om vem som Elrita och Lidorion håller inlåst i den sista cellen. Efter ytterligare några bägare kan hon dela med sig av den informationen (ÖVERTALA eller BLUFFA). Bjuds det upp till batalj svingar hon sin morgonstjärna med förödande precision samtidigt som hon överöser sina motståndare med föremål som hon hittar i sin närhet.

Förfl: 10 **SB STY:** +T6 **KP:** 20 **VP:** 12

Rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Bluffa 16, Finna dolda ting 14, Främmande språk 12, Köpslå 15, Slagsmål 15, Övertala 18

Förmågor: Järnnäve, Järngrepp, Kastarm, Två vapen, Tålig × 2

Vapen: Morgonstjärna (FV 15, skada 2T8)

Utrustning: Othilia bär alltid med sig nycklar till samtliga celler i slottsängelset (#18)



DRAKPRINSESSAN GUENDIA

Drakprinsessan Guendia har lämnat drakriket på andra sidan Drömmarnas hav på jakt efter sitt ursprung. Hon är i rakt nedstigande led släkt med Duendor och känner till legenden om hans dårskap och fall. Efter att ha sett drakarnas styre på nära håll är hon mycket intresserad av att ta vid där han slutade, för att befria människorna från drakarnas förtryck. Men hon vill också förstå vad som hände sin förfader så hon inte gör om samma misstag. Hon hade precis hört talas om ryktet om Drakkabinetet vid Arkands akademi och funderat på hur hon skulle kunna komma åt kunskapen där när Elrita Blodöga lät kidnappa henne och slänga henne i den Sista cellen.

Duendors kraft: Om Guendia är närvarande när rollpersonerna besegrar drakdrottningen Eriaks skelett (se *Drakryttarakademin* i kapitlet Underjorden) går Duendors kraft upp i henne och hon har därefter dessutom värdena inom parentes.

Förfl: 12 **SB SMI:** +T6 (**STY:** +T6) **KP:** 24 (32)

Rustning: – (vanligtvis nitläder) **VP:** 15 (25)

Färdigheter: Bestiologi 15 (17), Bluffa 13, Finna dolda ting 14, Främmande språk 10 (16), Köpslå 15, Myter & legender 12 (16), Rida 16 (18), Smyga 14, Undvika 16, Vildmarksvana 12, Övertala 13 (16)

Förmågor: Blixtsnabb, Dubbelhugg, Hal som en ål, Stridsrop, Tvillingpil, Tålig × 5, Två vapen

Vapen: Bredsvärd (FV 16 (18), skada 2T8), parerdolk (FV 15 (18), skada T6), lans (FV 17, skada 2T10), långbåge (FV 15, skada T12)

Utrustning: Ett gyllene pannband (STENHUD effektgrad 2, SIGILL, PERMANENS)



ANDRA VÅNINGEN

BRUSTNA VINGARS CITADELL

FÖRSTA VÅNINGEN



20. MURKRÖN

Utsikten från murkrönet är helt vidunderlig. Sikten mot horisonten är obruten och ni kan se havet i öster och söder. I norr och väster sträcker sig de mörka skogarna bort mot de avlägsna bergen. Och på andra sidan kreneleringen väntar ett brant stup mot en säker död mot klipporna för den som råkar tappa balansen ...

- ◆ **Slottsvakter:** Här finns alltid T3–1 slottsvakter.
- ◆ **ÖSTER, SÖDER, VÄSTER, NORR:** Portar till livgardets tornkammare (#6), trapphuset (#7), garnisonen (#21), vaktornet (#22) och Drottens sal (#23).

21. GARNISON

Det luktar smörj fett och svett. Två rader med ett dussin obäddade sängar med halmstrån spretande ur madrasserna står mot väggen. Bredvid varje säng finns det krockar

och ställ för vapen och rustningspersedlar. En soldat sitter på en trebent pall och polerar ett ovanligt brett bredsvärd med ena handen samtidigt som han höjer ett krus mot munnen med den andra.

- ◆ **Slottsvakter:** Här finns alltid T4 slottsvakter i färd med att vila, sova, utföra vapenvård eller spela tärning. Exakt vad de ägnar sig åt beror på tiden på dygnet. Om rollpersonerna lyckas SMYGA kan de undvika upptäckt.
- ◆ **ÖSTER, SÖDER, NORR:** Dörr till murkrönet (#20).
- ◆ **NEDÅT:** Trappa till arsenalen (#4).

22. VAKTTORN

Tre väl tilltagna kättingspel är det första som fångar blicken. Mot ena väggen står ett skevt bord med ett tätt ljus, ett krus, några bägare i mörk keramik och ett



antal stora tärningar. En stor gryta hänger över en eld och puttrar. Djupa, svärtade spår leder över golvet från eldstaden till runda hål, breda som en barnhand. Smala höga fönster vetter ut mot staden och nedanför dem står ett par tunnor.

- ◆ **Slottsvakter:** Här finns alltid T3+1 slottsvakter.
- ◆ **Vindbryggans kättingspel:** Härifrån höjs och sänks vindbryggan. Att höja den kräver ett slag mot STY. Att sänka den går på en runda och kräver inget slag.
- ◆ **Fällgallrens kättingspel:** Även fällgallren höjs och sänks med hjälp av vinschar som driver kättingar. Det finns ett kättingspel vid väggen närmast porten och ett kättingspel vid väggen som vetter mot borggården. Fällgallren fungerar som vindbryggan, men kräver två lyckade STY-slag för att höjas.
- ◆ **Grytan:** Grytan hålls ständigt kokande med olja som vakterna kan hålla över inkräktare som antingen fastnat mellan porten och det första fällgallret eller i passagen. Den olja som finns i grytan räcker till tre attacker.
- ◆ **Tunnorna:** Tunnorna innehåller gödsel, som vakterna gärna kastar på oönskade gäster som har svårt att ta en uppmaning att ge sig av.
- ◆ **ÖSTER, VÄSTER:** Dörr till murkrönet (#20).

23. DROTTENS SAL

Salen öppnar sig och avslöjar ett rum så stort att det är svårt att ta in utan att vrida huvudet. Tjocka pelare reser sig mot det välvda taket och bakom pelarraderna skönjer man rader med statyer, färggranna gobelänger och mörka målningar.

- ◆ **Tavlorna:** Tavlorna skildrar Arkands alla åldrar, inklusive Markoths fördrivning, Duendors fall, Svartnäbbs härjningar, det Stora skalvet och grundandet av det moderna Arkand av Avador Nording, den förste drotten.
- ◆ **Statyerna:** Statyerna som står i gallerierna föreställer Arkands drottare. Främst i ledet närmast entrén står statyn föreställande Avador Nording. Elrita Blodögas staty står närmast tronen.
- ◆ **Drottens tron:** Vid ena kortsidan står drottens tron. Det är endast drotten som får sitta på tronen och det anses vara en stor skymf för någon annan att sätta sig på den. När drotten sitter på tronen finns alltid minst två medlemmar ur livgardet närvarande, likaså vid offentliga tillställningar.
- ◆ **Gästbud och andra tillställningar:** Drottens sal är skådeplats för alla offentliga tillställningar som Elrita Blodöga står för. Här dukas det upp dignande långbord, här bjuds det upp till dans och gyckelspel. Hur salen är möblerad beror mycket på när rollpersonerna besöker den.

- ◆ **SYDVÄST, VÄSTER, NORR:** Dörr till murkrönet (#20).
- ◆ **NORDVÄST:** Dubbelport till borggården (#3).
- ◆ **UPPÅT:** Trappa upp till galleriet (#24).
- ◆ **NEDÅT:** Trappa ned till slottsköket (#10).

24. GALLERI

Från galleriets ena sida blickar porträtt av allvarsamma män och kvinnor ned mot er från de höga väggarna och från dess andra sida kan ni se rakt ned i en stor sal på våningen under.

- ◆ **Porträtt:** Porträtten föreställer Arkands tidigare härskare. MYTER & LEGENDER kan hjälpa rollpersonerna att identifiera de viktigaste.
- ◆ **Patrull:** Galleriet patrulleras vanligtvis av T4 slottsvakter. Vid bättre tillställningar finns även en eller flera representanter från drottens livgarde som bevakar händelserna från ovan. Om Elrita Blodöga är i sin kammare (#25) finns det alltid två livgardister här.
- ◆ **VÄSTER:** Järnbeslagen ekport till drottens tornkammare (#25). Om Elrita Blodöga befinner sig i tornkammaren står alltid två livgardister på vakt utanför dörren.
- ◆ **NORR:** Två portar till Högsta rådets kammare (#26).
- ◆ **NEDÅT:** Trappa ned till Drottens sal (#23).

SPEKTAKEL VID ARKANDS HOV

Den plats i Arkand där man verkligen vill ses och höras är givetvis vid Drottens hov. Det är här som man får möjlighet att frotera sig med stadens verkliga elit. Det finns några upplevelser som är särskilt populära.

- ◆ **Gillenas gille:** En gång om året bjuder drotten in stadens gillens förnämsta medlemmar till en riktig brakfest. Vid tillställningen delar även drotten ut utmärkelser till de av gillenas medlemmar som särskilt utmärkt sig under det gångna året.
- ◆ **Folkets audiens:** En gång i veckan tar drotten emot medlemmar av folket för att lyssna till deras tankar och åsikter. Åsikterna dryftas i Rådet och den som talat får återkoppling från det ansvariga gillet.
- ◆ **Drottens utmaning:** Vartannat år kan stadens gillen nominera en ny drott. Utmanaren möter då den sittande drotten i envig. Envigen äger rum på Drottens plats och pågår tills en av kämparna erkänner sig besegrad.

BRUSTNA VINGARS CITADELL

ANDRA VÅNINGEN



25. DROTTENS TORKAMMARE

Mot den borte vägg står en enorm himmelsäng med sängstolpar formade som spiraler av söndertrasade, förvridna drakvingar. Ett skrivbord nedtyngt av travar med skrifrullar och tjocka böcker inbundna i grovt läder med gyllene bokstäver längs ryggarna är placerat framför ett av fönstren som vetter ut mot himlen som skimrar förtrollande.

- ◆ **Elrita Blodöga:** Beroende på tid på dygnet är det fullt möjligt att man kan hitta Elrita Blodöga här, antingen

vid sitt skrivbord eller i sängen. Hon blir i sådana fall extremt överraskad och kommer att omedelbart tillkalla hjälp.

- ◆ **Himmelssängen:** Sängen beställdes av Avador Nording för att symbolisera det nya Arkands avståndstagande från drakarnas totalitära regim.
- ◆ **Skrivbordet:** Böckerna på skrivbordet inkluderar krönikor från de tidigare drottarnas styre. Låt rollpersonerna berätta vilken information de eftersöker. Ett lyckat slag mot MYTER & LEGENDER ger dem tillgång till lämpligt rykte eller annan information som du som SL anser att de kan ha nytta av. Här kan man bland annat läsa om den magiska kraften i Avador Nordings kröningskrona och valet att spärra in den i den hemliga skattkammaren (#15).
- ◆ **De skimrande fönstren:** Fönstren skyddas av en magisk barriär som får luften på andra sidan att skina extra klart. Den kan SKINGRAS med effektgrad 3.
- ◆ **Avador Nordings dagbok:** I ett lönnfack under sängen (kräver FINNA DOLDA TING om man letar under sängen) finns Avador Nordings dagbok. Den beskriver hans sista tid och hur han valde att ge sig ned i Underjorden för att hitta frid.
- ◆ **ÖSTER:** Järnbeslagen ekport till galleriet (#24).



ARKANDS HÖGSTA RÅD

Arkand styrs sedan många hundra år av Arkands högsta råd, eller Mästarna, som de kallas i folkmun. Mästarrådet består av de sex gillesmästarna samt hovmagikern och leds av drottens. Rådets roller är fördelade som följer:

- ◆ **Svärdsmästare: Bodrian Tornklyvare,** ledare för Klingornas gille som ansvarar för stadsgardet och organisationen av Arkands försvar.
- ◆ **Skattmästare: Plathyra Brednäbb,** ledare för Krämarens gille som ansvarar för Arkands finanser och även den som har högsta ansvaret för drottens hushåll.
- ◆ **Sanningsmästare: Mäster Akelius,** ledare för Luntornas gille som ansvarar för uttolkningen av Arkands lagar, formuleringen av nya dekret samt sjukvård.
- ◆ **Stormmästare: Brigador,** ledare för Vågornas gille som ansvarar för sjötullarna, hamnen och stadens försvar från vattnet.
- ◆ **Scenmästare: Adriana,** ledare för Lutornas gille som ansvarar för invånarnas välmående genom underhållning.
- ◆ **Stadsmästare: Delf Ragel,** ledare för Hammarens gille som ansvarar för stadens infrastruktur, gator och torg.



ELRITA BLODÖGA

Sedan hon föddes har Elrita Blodöga varit egensinnig och envig. Hon lärde sig tidigt att lycka är något man förtjänar och orättvisor är något som förlorarna mumlar om. Hon dömer folk efter deras förmåga att förverkliga sig själva och ser som sin uppgift att forma Arkand till en högborg för individualismen. Men hon vill att det ska förbli just hennes borg att skydda och är därför beredd att gå långt för att försvara sin position som drott, nästan så långt som de förhatliga drakriddarna en gång gjorde.

Förfl: 12 **SB STY:** +T6 **SB SMI:** +T4 **KP:** 26

Rustning: Plåtrustning (6)

VP: 22

Färdigheter: Bluffa 15, Finna dolda ting 14, Främmande språk 14, Köpslå 17, Rida 15, Simma 15, Sjökunnsighet 17, Undvika 16, Övertala 15

Förmågor: Blixtnabb, Fokuserad × 3, Hal som en ål, Stridsrop, Två vapen, Tålig × 5

Vapen: Stridsgissel (FV 17, skada 2T8), parerdolk (FV 18, skada T8)

Utrustning: Magiskt stridsgissel (FÖRTROLLA VAPEN effektgrad 3, PERMANENS)

BRUSTNA VINGARS CITADELL

ANDRA VÅNINGEN



26. HÖGSTA RÅDETS KAMMARE

Inget annat än himlen står att skåda genom de höga fönstren, vart man än vänder blicken. I rummets ena halva står sju stolar kring ett ovalt bord av massiv svart sten. Vid varje plats ligger tjocka, glänsande medaljonger.

- ◆ **Det Svedda bordet:** Den som granskar bordet noterar att det inte är naturligt svart, utan svett. Ett lyckat slag mot MYTER & LEGENDER kan berätta att Avador Nording lät bygga bordet av sten som svetts av drakeld under Arkands första förstörelse.
- ◆ **Medaljongerna:** Medaljongerna används vid röstning i Högsta rådet. De är precis så stora att de kan döljas i en hand. Medaljongernas framsida visar Avador Nordings siluett (om man röstat ja), medan deras baksida visar en brusten drakvinge (om man röstat nej).
- ◆ **SÖDER:** Två portar till galleriet (#24).

27. SKÅDANDETS TORN

Mot det välvda taket sträcker sig ett enormt rör av koppar monterat på en plattform i tornets mitt. En stor vev sticker ut från plattformens sida och likaså från kopparröret. Rummet är fyllt av bord på vilka det står fulla glaskärl, burkar, flaskor och krus med svårlästa etiketter.

- ◆ **Plattformen:** Den grova veven används med ett enkelt handgrepp för att höja och sänka plattformen. Om plattformen når mer än fyra meters höjd börjar taket på tornet öppnas och vid sex meters höjd är taket helt öppet och man kan blicka ut över hav och land och inte minst Arkand.
- ◆ **Demonisk kikare:** Den enorma förtrollade kikaren låter Sethius skåda efter demoniskt inflytande. En plats visar sig i olika typer av skimmer beroende på hur starkt och av vilken karaktär inflytandet är. För tillfället

SETHIUS

Till skillnad från många karkioner* njuter Sethius av att umgås med Arkands invånare och medlemmarna vid drottens hov. Deras fåfänga, begränsade intelligens och snäva perspektiv får honom att känna sig överlägsen, något han har svårt att låta bli att visa. Något som karkionen dock delar med sina släktränder är ett passionerat intresse för allting som rör demoner. Han är dessutom ett fysiskt praktexemplar, som lika gärna sätter skräck i sina fiender med sitt vrål och sitt slagsvärd som med sin magi. Sethius har varit hovmagiker och rådgivare åt Arkands sittande drott sedan Avador Nordings tid. Vissa menar att det egentligen är karkionen som styr staden, något som det finns dem som vill ändra på!

Förflyttning: I2 **SB STY/SMI:** +T6 **KP:** 26

Rustning: — **VP:** 24

Färdigheter: Animism I8, Bluffa I5, Finna dolda ting I6, Främmande språk I4, Hantverk I6, Köpslå I5, Mentalism I8, Smyga I5, Undvika I5, Övertala I6

Besvärjelser: Skingra, Antimagi, Kraftöverföring, Laddning, Sigill, Permanens, Förinta, Massförintelse, Fjärrsyn, Kraftnäve, Lyft, Stenhud, Fornsyn, Förtrolla vapen, Tankeöverföring, Varseblivning, Teleportera, Studsa, Osynlighet

Förmågor: Magisk talang, Falköga, Fokuserad × 3, Mästerbesvärjare, Tålig × 5

Vapen: Slagsvärd (FV I6, skada 2T8)

Utrustning: Det magiska slagsvärdet U'Baal (FÖRTROLLA VAPEN effektgrad 2, PERMANENS)

Ytterligare förmågor: Sethius kan använda magi utan begränsning av när han står i kontakt med metall.

* Karkioner beskrivs i detalj i Monsterboken. Det gör ingenting om du inte har tillgång till den, det ger bara lite mer information om släktet.



spenderar karkionen mycket tid med att rikta kikaren mot Ändlösa havets tempel (skimrar i blått-lila) och Oundvikliga ödets teater (skimrar i rött).

◆ **Sethius formelsamling:** Under ett bord (lyckat slag mot FINNA DOLDA TING) hittar man Sethius

formelsamling. Den innehåller samtliga besvärjelser som karkionen behärskar.

- ◆ **NEDÅT:** Trappa till trapphuset (#7).
- ◆ **UPPÅT:** Om kupoltaket är öppet är det fritt fram att lämna citadellet genom luften.



UNDERJORDEN





Underjorden är den mest mytomspunna delen av Arkand, en plats som alla har hört talas om, men som få har bevistat. I tavernornas öronbedövande sorl och i dammiga kammars dämpade ljus viskas och skvallras det om gamla Arkand, dolt under rasmassorna efter de katastrofer som drabbat staden. Det spekuleras om vilka dolda rikedomar som lämnades kvar av drakarna vid Drömmarnas hav, vad som hänt med Svartnäbbs piratskatt och om några av Duendors relikier fortfarande ligger och väntar på att befrias.

Genom åren har det dykt upp både en och annan grupp av hjältar och lycksökare som gett sig ned under staden på jakt efter de legendariska platser som gått förlorade. Vissa av dem har kommit tillbaka med föremål som de påstår härstammar från andra eller tredje åldern, men de flesta av dem kommer inte tillbaka utan slukas av Underjorden.

Just nu är det livligare än på länge i Underjorden. Dorild och hennes kompani dvärgiska stenhuggare har spenderat mycket tid på att kartlägga de vindlande gångarna. Glada kultister kilar fram och tillbaka i berget och lämnar levande tribut till sin härskarinna, spindel-demonen A'thana. Dessutom finns här resterna av det första draktemplet och Duendors drakryttarakademi. Alla är de platser som härbärgerar krafter som kan skifta maktbalansen i Arkand och väntar på att släppas lösa.

Det här är en stor möjlighet för dig som SL att fylla på med spännande äventyrsplatser från Arkands åldrar och regimer. Endast fantasin sätter gränserna!

ATT ORIENTERA SIG I UNDERJORDEN

Arkands underjord är ett fullkomligt virrvarr av gångar, grottor och sedan länge försvunna platser som dolts av jordens rörelser. När rollpersonerna rör sig genom Underjorden slår du ett slag på tabellen på sidan 150 varje kvart för att avgöra vart deras väg för dem. Förslagsvis ritas du

(eller spelarna, men bara om de själva tänker på det) en karta över deras väg genom Underjorden.

Ljuskälla: Om inget annat anges är det becksvalt i Underjorden, och rollpersonerna behöver facklor, en stormlykta eller annan ljuskälla för att orientera sig. Glöm inte att slå för att se om facklor slocknar. Läs mer om mörker på sidan 52 i Regelboken.

Följa spår: Om rollpersonerna försöker följa ett spår (efter exempelvis Dorilds dvärgar, A'thana-kultister eller trollet Pontibus) måste de lyckas med **VILDMARKSVANA** (bara stigfinnaren får slå, men andra kan hjälpa) vid varje vägska. Detsamma gäller om de vill följa sina egna spår tillbaka till utgångspunkten (om de inte ritat en karta).

DRAKRYTTARMEDALJONGER

Duendor lät göra sirliga medaljonger till sina drakryttare, som de bar som ett tydligt tecken på sin rang och status. Dessa medaljonger är ytterst sällsynta och eftertraktade av såväl samlare som lycksökare. Legenderna berättar att drakryttarmedaljongerna leder vägen för sin bärare och mycket riktigt, ibland blir drakryttarmedaljonger (sid 167) varma och vibrerar. När det sker får en rollperson som bär medaljongen slå mot **UPPTÄCKA FARA** för att välja en väg som för dem närmare Draktemplet eller Drakryttarakademin. Efter tre lyckade sådana slag hittar rollpersonerna fram till någon av dessa äventyrsplatser – välj själv vilken eller låt slumpen avgöra.

PASSAGER I UNDERJORDEN

T20 PASSAGE

- 1-3 **Grottgång:** En skrovlig grottgång fortsätter djupare in i Underjorden. Det är svalt, fuktigt och luktar förvånansvärt friskt.
- 4 **Fyrvägskorsning:** Grottgången delar sig i tre riktningar. En av dem leder brant nedåt, en lätt uppåt och en rakt fram.
- 5 **Gata från andra åldern:** Grottgångens klippväggar övergår i husväggar från Arkands andra ålder, prydda av drakryttarstatyer, och stengolvet byts mot en sliten stenläggning. Drakryttarmedaljonger börjar surra svagt och blir varma.
- 6 **Trång passage:** Den fuktiga gångens väggar sluter sig samman i en trång passage. Ett slag mot UNDVİKA krävs för att ta sig igenom passagen (fördel för halvlingar). Den som lyckas kan hjälpa dem som kommer efter.
- 7 **Klippvägg:** En brant klippvägg avbryter rollpersonernas väg. Du avgör om den leder uppåt eller nedåt. Man kan ana hur tunneln fortsätter bortom väggen. HOPPA & KLÄTTRA krävs för att ta sig upp/ned. Den som lyckas kan hjälpa dem som kommer efter.
- 8 **Trevägskorsning:** Grottgången delar sig åt höger och vänster. En sval bris blåser genom tunnarna i den riktning rollpersonerna kommer ifrån.
- 9 **Liten grotta:** Rollpersonerna kommer fram till en liten grotta. Det finns T3 utgångar från grottan, inklusive den som rollpersonerna kom från.
- 10 **Schakt:** Tunneln avbryts av ett djupt schakt som försvinner rakt ned och rakt upp. Rollpersonerna måste slå mot HOPPA & KLÄTTRA för att komma upp eller ned. Om det lyckas, slå för ett nytt vägval. Slå om resultatet Utgång (nedan) om de klättrade nedåt.
- 11 **Underjordiskt vattendrag:** Ett stilla porlande vattendrag korsar rollpersonernas väg genom underjorden. Det är vadningsdjupt.

T20 PASSAGE

- 12 **Återvändsgränd:** Färden ned i Underjorden slutar abrupt i en klippvägg! Det är bara att vända om.
- 13 **Övergivet torg:** Ett underjordiskt torg breder ut sig framför rollpersonerna. Raserade hus, med väggar och tak korsade av enorma klippblock, lutar in mot torget. Drakryttarmedaljonger börjar surra och blir varma. Det finns T4 vägar ut från torget, inklusive den rollpersonerna kom ifrån.
- 14 **Antik trappa:** En sliten stentrappa från Arkands andra ålder leder nedåt, djupare in i Underjorden. Duendors vapen finns inhugget i stenar varannan meter. Drakryttarmedaljonger vibrerar lätt och blir varma.
- 15 **Underjordisk kanal:** Vägen korsas av en djup kanal, kantad av byggstenar från den första åldern. Att hoppa över kanalen kräver ett slag mot HOPPA & KLÄTTRA. Den som misslyckas eller frivilligt hoppar i vattnet kan följa kanalen med ett slag mot SIMMA. Slå i så fall en T6 för att avgöra var rollpersonen kommer ut. 1-2: Hamnen, 3-4: Dyngen, 5-6: havet utanför stadsmurarna.
- 16 **Underjordisk sal:** En stor grotta vars tak och golv pryds av mäktiga stalagmiter och stalaktiter som likt enorma horn gör grottan till en enorm labyrint. Det finns T3 utgångar från grottan, inklusive den rollpersonerna kom från.
- 17 **Klyfta:** Vägen genom Underjorden bryts av en klyfta som försvinner ned i mörkret. Föremål som släpps studsar mot klippväggarna, men man hör inte när de når botten. Ett slag mot HOPPA & KLÄTTRA krävs för att ta sig över. En person som befinner sig på rätt sida kan hjälpa genom att ta emot.
- 18+ **Utgång:** En passage genom berget leder ut ur Underjorden, slå en T6 för att avgöra var. 1: Hamnen, 2: Dyngen, 3: Marknaden, 4: Drakklippan, 5: klippan utanför murarna högt upp över havet, 6: havet utanför stadsmurarna.

SLUMPHÄNDELSER I UNDERJORDEN

T20 HÄNDELSE

- 1-5 **Ingenting händer:** Vatten droppar från klipptaket. Små rännilar rinner längs golvet. Ljudet från rollpersonernas steg studsar mellan väggarna. Annars är allting lugnt!
- 6-7 **Dimma:** Inte ens Underjorden är fredad från dimman. Slå T6 för att avgöra dimmans täthet. 1-3: dimslöjor, 4-5: tjock dimma, 6: ogenomtränglig dimma. Se sidan 10 för dimmans effekter. Dimman varar i ett skift. Om du vill kan du välja att omedelbart slå ytterligare ett slag på tabellen för att låta rollpersonerna möta något spännande. Ett oväntat slumpmöte i dimman kan vara mycket rafflande.

T20 HÄNDELSE

- 8 **Ljud i tunnarna:** Rollpersonerna hör ljud av sten mot sten och spridda skratt och skrik. Att försöka följa ljudet mot dess källa kräver två lyckade slag mot UPP-TÄCKA FARA. Om man misslyckas får man en chans att återuppta spåret, annars upphör ljudet. Om man lyckas följa ljudet till källan, kommer man till äventyrsplassen *Draktemplet*, rummet Draktemplets tak (sid 162).
- 9 **Vampyrfladdermöss:** Det stegrande ljudet av frenetiska vingslag är det enda som förvarnar om att tunneln i nästa ögonblick ska fyllas av hungriga och vildsinta vampyrfladdermöss (sid 99 i Regelboken). Svärmen är enorm och har 36 KP.

T20 HÄNDELSE

10 **Trollet Pontibus:** Rollpersonerna kan om de lyckas UPPTÄCKA FARA höra ett klampande och släpande ljud som kommer mot dem genom tunnarna. Det är trollet Pontibus (sid 155) på väg hemåt släpande på ett nytt fynd från Arkands forntid. SMYGA tillåter dem att gömma sig för trollet när han passerar i gångarna. Om Pontibus upptäcker dem kommer han att försöka skaka av sig dem. Ett lyckat slag mot SMI krävs för att hålla jämn takt med Pontibus. Om rollpersonerna lyckas SMYGA tror Pontibus att han gjort sig av med dem, styr kosan hemåt och leder dem på så sätt till äventyrsplatsen *Pontibus boning* (sid 153).

11 **A'thana-kultister:** Rollpersonerna hör högljudda, grova skratt och skarpa ordväxlingar i munter ton. FRÄMMANDE SPRÅK låter lyssnaren känna igen nattfolkens tunga. Det är tre A'thana-kultister (en orch, en svartalf och en vätte) som skryter om vilket enormt kaos de tänker skapa på Enfaldiga enhörningen (sid 63) med sina tre burar med spindlar (se *A'thanas håla* på sid 156 för regler) som de har dolda under sina kläder. Rollpersonerna kan följa efter kultisterna till Enfaldiga enhörningen. Väl där är det upp till dem hur de vill agera – avslöjar de upptåget kommer Eliza och Mesk att vara dem evigt tacksamma.

12 **Jätteamöba:** Grottgången blockeras till stor del av en oformlig massa som blänker i ljuset från rollpersonernas lyktor. Det är en jätteamöba* som är upptagen med att sätta i sig den stackars A'thana-kultisten svartalfen Rofrigog. När den blir varse rollpersonerna vänder den sin uppmärksamhet mot dem. Om rollpersonerna lyckas besegra amöban inom fyra rundor har de möjlighet att rädda Rofrigog med ett lyckat slag mot LÄKEKONST. Rofrigog blir då mycket tacksam och undrar om rollpersonerna är intresserade av att följa med henne för att uppleva A'thanas storhet. Tackar de ja visar hon rollpersonerna till äventyrsplatsen *A'thanas håla* (sid 156).

*Jätteamöbor beskrivs i Monsterboken. Slå ett nytt slumpmöte eller välj ett annat monster om du inte har tillgång till den.

13 **Den vilsna fuskaren:** Rollpersonerna stöter ihop med människan Verania som fuskat på Spruckna pärlan (sid 70), något som hon berättar utan omsvep så fort hon möter rollpersonerna. Verania känner sig enormt orättvist behandlad ("*Alla fuskar och mitt fusk var inte särskilt farligt*") och vill låta klan Odråk smaka sin egen medicin. Hon har listat ut var kassavalvet ligger och erbjuder rollpersonerna hälften av bytet om de hjälper henne göra inbrott. Rollpersonerna kan följa Veranias spår tillbaka till Spruckna pärlan, med tre lyckade slag i rad mot VILDMARKSVANA.

14 **Råttsvärm:** En svärm av förvuxna råttor med bleka svansar väller fram genom grottgången rakt mot rollpersonerna. Låt rollpersonerna slå mot PSY för att motstå skräck. Råttorna attackerar inte utan springer bara rakt förbi, som om de flydde i panik från ▶

T20 HÄNDELSE

någonting. Om rollpersonerna väljer att fortsätta framåt, gå till slumpmötet *Jättespindel* (#18 nedan).

15 **Ras!** Tunneltaket rasar in! Varje rollperson måste slå mot UNDVIKA för att inte träffas av stenarna och ta T10 i krosskada. Slå T6 för varje rollperson för att avgöra på vilken sida av raset de hamnar. 1–3: bakom, 4–6: framför. Det tar ett skift och ett lyckat slag mot HANTVERK för att rensa raset (flera rollpersoner kan hjälpas åt) och återförenas, men man kan höra varandra om man ropar riktigt högt! Arbetet riskerar dock att dra till sig uppmärksamhet från andra i Underjorden. Slå fram ett nytt slumpmöte per skift. Avgör på vilken sida av raset det inträffar på samma sätt som för rollpersonerna.

16 **Hej hå!** Rollpersonerna kan på avstånd höra ljudet av en munter sång och ett taktfast stampande som fortplantar sig genom de underjordiska tunnarna. Det är tre glada dvärgar ur Dorilds stenhuggarkompani som är på väg mellan dvärgarnas tältläger vid Sanna eldens tempel (sid 120) och skattkammaren i Brustna vingars citadell (sid 140). Låt slumpen avgöra vilken riktning de går i. Vill rollpersonerna följa efter dem görs slag mot SMYGA med fördel då dvärgarna är koncentrerade på sin sång.

17 **Osalig ande:** "*Orättviiisst! Orättviiist! Jag är min-sann ingen fuskare!*" Rollpersonerna hör ett högljutt klagande. Om de fortsätter längre fram i tunneln får de syn på en blåskimrande skepnad klädd i slitna men exklusiva kläder. Det är spöket efter Adalia, som orättvist slängdes ut från Spruckna pärlan (sid 70) som fuskare, gick vilse i Underjorden och dog i ett ras. Hon kan få vila om en orch från klan Odråk går samma öde till mötes. Då visar hon som sista gärning rollpersonerna till Spruckna pärlans hemliga utgång.

18 **Jättespindel:** Rollpersonerna hör ett skrapande, knastrande ljud. När de svänger runt en krök i grottgången står de plötsligt öga mot öga med en jättespindel (36 KP) ur A'thanas flock. Gången är mycket trång, så endast en rollperson kan kämpa i närkamp mot spindeln åt gången (en till med långt vapen som står bakom kan också anfalla), och avståndsattacker får nackdel. Om jättespindelns KP halveras försöker den fly tillbaka till sitt hem. Rollpersonerna kan jaga efter den och kommer i sådana fall till äventyrsplatsen *A'thanas håla* (sid 156).

19 **Klan Odråks skatter:** Orchkrigare från klan Odråk (två fler än rollpersonerna) är på väg genom underjorden med en värdetransport från Spruckna pärlan till Brustna vingars citadell. Rollpersonerna kan följa efter dem på avstånd genom att SMYGA. Två lyckade slag låter rollpersonerna komma ut genom en nedgång till Underjorden på Drakklippan.

20 **Duendors huvud:** Ett stort stenhuvud blockerar nästan halva grottgången. Rollpersonerna har kommit till äventyrsplatsen *Pontibus boning* – se sidan 153.

T12 RYKTE

1 **Underjordens skatter och förbannelser:** "I Underjorden sägs det finnas enorma förlorade skatter från Arkands första och andra ålder. Men där finns också otaliga osaliga andar, oskyldiga offer för drakarnas förintande eld och den Stora vågens ofattbara förstörelsekraft. Vill man ge sig på jakt efter rikedomarna får man vara beredd att ställas öga mot öga med andar, gastar, spöken och ekon från det förflutna!"

2 **Ljuden från Underjorden:** "Den senaste tiden har det ibland varit ett förfärligt liv nattetid. Jag har svårt att sova, förstår ni, och tar ibland en promenad på Drakklippan. Flera gånger har jag hört knackningar från Underjorden, ibland runt Sanna eldens tempel, ibland vid berget vid Brustna vingars citadell. Man undrar om det är Duendor som håller på att vakna till liv!"

3 **Den begravda drakryttarakademin:** "När Duendor fullbordade sitt förräderi förintade drakarna hans drakryttarakademi med sin förgörande eld. Själv ska Duendor ha ställts öga mot öga med sin egen drake, drakdrottningen Eriak! Vad som hände är det ingen som säkert vet, men legenden säger att ingen av dem hann ut från akademien innan berget rämnade och den begravdes."

4 **Underjordens vålnader:** "Det sägs att tunnlarna, grottorna och ruinerna under staden är fyllda med osaliga andar, plågade av hur fruktansvärt deras liv avslutades. Det är inte vidare muntert att krossas av ett ras. Det kan verka obehagligt att höra, men tänk på vilka kunskaper om den gamla tiden de kan besitta!"

5 **Skuggornas vägar:** "Den som känner Underjorden känner Arkand! Kan man orientera sig genom Underjorden kan man hålla sig undan från rättvisan på ytan – stadsgardet vågar sig aldrig ner här. Det sägs att Arkands mer ljusskygga sällskap har markerat sina säkra vägar genom Underjorden, men vilka tecken som betyder vad har jag ingen aning om ..."

6 **Nedgångar till Underjorden:** "Hur man hittar ner i Underjorden? Är ni galna? Varför skulle någon vilja ta sig ner där! Men om ni insisterar så kan jag visa er hur det går till. Hur mycket tycker ni att det är värt?"

7 **Drakkyrkogården:** "När drakarna vid Drömmarnas hav bröt sig fria från Duendor och förintade akademien lämnade de efter sig sina gamla ▶

T12 RYKTE

döda – de drakar som somnade in under tiden som de tjänat människorna. Någonstans djupt under klipporna ligger kvarlevorna efter dem och väntar på att upptäckas. En drakfjällsrustning skulle nog kunna inbringa en rejäl slant. För att inte tala om tänderna ... de blir fantastiska pilspetsar!"

8 **De svartalfiska kidnapparna:** "Sedan en tid tillbaka har vi haft problem med ett gäng ohederliga svartalfer som dyker upp från ingenstans, slår till och försvinner. Ibland rövar de med sig helt oskyldiga personer som aldrig återses. Och de använder spindelnät för att fånga dem, stooooora spindelnät ..."

9 **Demondyrkarna:** "Arkand kanske verkar fritt från demondyrkare! Men tro mig när jag säger att under markytan, på tryggt avstånd från gatornas myller och torgens folksamlingar, där frodas demondyrkarna. Jag har hört helt vansinniga historier om vad de har för sig där nere. Men försök inte få mig att berätta något! Jag tar inte sådana ord i min mun!"

10 **Det första draktemplet:** "Folk pratar om att det var Duendors förräderi mot drakarna som blev slutet på den andra åldern. Men för en sån som jag, som läst legenderna noggrant och vet hur lömska präster och trollkunniga är, så är det självklart att det var hans översteprästs Wuden-dal som var orsaken till allt. Och han begravdes med templet. Om man bara kunde lägga beslag på hans trollstav kanske man kunde få lite ordning här i stan igen!"

11 **Avador Nordings försvinnande:** "När Arkands första drott närmade sig livets skymning förkunnade han att det var dags för honom att kliva åt sidan och lämna plats åt sina efterträdare, de som kunde förvalta hans arv bättre än han själv kunde. Det berättas att han gick in i berget för att ansluta sig till grundarna av den andra och tredje åldern – Duendor och Svartnäbb. Och sedan den dagen är det ingen som har sett honom och ingen vet om han fick ro ..."

12 **Svartnäbbs rikedomar:** "Svartnäbb var den främsta pirat som seglat på världshaven och den största ledare Arkand någonsin haft – han förstod vikten av frihet! När den Stora vågen sköljde över Arkand och klipporna rämnade begravdes hans skatter under staden. Jag undrar om de inte finns kvar därunder! Kanske Svartnäbb själv väntar där!"



PONTIBUS BONING



Långt under Dyngens trånga gränder och rangliga hus har trollet Pontibus gjort sig ett hem i resterna av källaren till ett ståligt hus som begravdes i det stora skalvet. Hit återvänder han när han tröttnat på att lyssna på folkets skvaller. Här kan han sitta i lugn och ro och betrakta sin samling av föremål från den gamla tiden samtidigt som han avnjuter en måltid på någon av de läckerbitar som han gött väl och sedan hängmörat ordentligt i sitt skafferi.

Rollpersonerna kan hitta hit antingen genom att följa efter eller spåra Pontibus eller genom ett slumpmöte i Underjorden. Du kan själv avgöra om Pontibus är hemma heller

inte, eller om han dyker upp när rollpersonerna är upptagna med att leta runt i hans boning. Är han inte hemma och rollpersonerna tar med sig någonting av värde ur hans samlingar eller befriar den fångade halvlingen så kommer Pontibus att söka upp rollpersonerna. Han har ett mycket gott luktsinne ...

I. DUENDORS HUVUD

Ett huvud av sten, lika högt som en reslig orchkrigare, ligger på ena kinden, lutat mot klippväggen. Det har en ornamenterad hjälm och brottytan på halsen indikerar att det en gång suttit på en mycket stor staty. En rännil med grunt, grumligt vatten porlar förbi i mitten av grottgången.

- ◆ **Duendors huvud:** Ett lyckat slag mot MYTER & LEGENDER låter rollpersonerna identifiera att stenhuset ser ut att avbilda Duendor.
- ◆ **ÖSTER:** Dold klippgång till Pontibus museum (#2). Ett vaket öga (FINNA DOLDA TING) noterar att det finns ett spår på golvet, ungefär lika brett som huvudet, på båda sidor av det. Spåret har uppstått under åren när Pontibus har rullat huvudet fram och tillbaka för att dölja ingången. För att rollpersonerna ska lyckas med samma konststycke krävs ett lyckat slag mot STY (flera kan hjälpas åt).
- ◆ **SÖDER:** Grottgång till Underjorden.
- ◆ **NORR:** Grottgång till Underjorden.

2. PONTIBUS MUSEUM

Nästan varje yta i det underjordiska rummet, från det spruckna golvet till det välvda, murade taket, är täckt med föremål från gamla tider. Statyer föreställande drakridare, personer av alla släkten i togor och drakar i olika storlekar, ställningar och med och utan ryttare står lutade mot väggar och staplade i travar. På sina ställen har väggarna rasat in och berget blottats.

- ◆ **Statyerna:** Pontibus samlar på statyer från den gamla tiden, och särskilt intresserad är han av drakar och av Duendor. Om rollpersonerna har något åtråvärt att erbjuda honom kan han tänka sig att dela med sig av kunskap om staden. Men han berättar absolut inte rykten om Duendor och drakarna. ▶

ÄVENTYRSFRÖN

- ◆ **En Norpsork på villovägar:** Eliza Kwickfots skyddsling Boldimus har varit försvunnen en tid. Hon har precis fått information om att han slitits ned under en bro av trollet Pontibus och fruktar det värsta. Nu söker hon efter några modiga äventyrare som kan återbringa Boldimus till Enfaldiga enhörningen. Hon kan berätta ryktet om *Trollet under broarna* (sid 24) för rollpersonerna, men tonar ned trollets farlighet. Mesk kan erbjuda rikligt med ransoner för rollpersonerna att använda som lockbete för att locka fram Pontibus.
- ◆ **Mästarens återkomst:** En av Pontibus främsta beundrare – exempelvis Akelius, Adriana eller Elrita Blodöga – vill se den formidabla kämpen återvända till Arenagolvet för att delta i Drottens spel (sid 96). Det blir rollpersonernas uppgift att söka upp trollet och ta reda på vad som kan få honom att ställa upp. Kanske krävs det en spännande motståndare som rollpersonerna måste infånga eller en sällsynt delikatess? Du avgör som SL!
- ◆ **Duendors huvud:** Slumpmötet *Duendors huvud* (sid 151) för rollpersonerna rakt in i trollets håla, oavsett om de letade efter den eller inte.



- ◆ **Drakryttarmedaljonger:** Pontibus har T3 drakryttarmedaljonger som en del av sin samling.
- ◆ **Drakryttarreliefen:** Om det passar din kampanj kan du även välja att placera en av de saknade delarna till reliefen på porten till Drakryttarakademin (sid 167) här. Det krävs i sådana fall något riktigt fint för att Pontibus ska vilja byta bort den.
- ◆ **Övriga skatter:** Pontibus har under åren också samlat på sig en hel del andra skatter, som han själv inte värderar lika högt men som likväl kan intressera rollpersonerna. De får slå FINNA DOLDA TING för varje kvart de letar här, och varje lyckat slag (upp till sex stycken) ger ett skattkort.
- ◆ **SÖDER:** Välvd öppning till Pontibus kammare (#3).
- ◆ **VÄSTER:** Klippgång till Duendors huvud (#1).

3. PONTIBUS KAMMARE

En murad trappa som leder upp i ett ras antyder att det här rummet en gång var en del av ett betydligt större hus. Vid trappans fot är det bäddat med en blandning av halm, fjädrar och djurfällar. Det är svalt, fuktigt och luktar gammalt djur.



- ◆ **Visslandet från skafferiet:** Ett lyckat slag mot UPPTÄCKA FARA låter rollpersonerna höra ett dämpat visslande från skafferiet (#4). Det är halvlingen Boldimus som försöker hålla humöret uppe.
- ◆ **VÄSTER:** Tung, trög ekdörr till skafferiet (#4). Det krävs ett slag mot STY för att dra upp den (40 KP, skyddsvärde 10 om man vill slå in den).
- ◆ **NORR:** Välvd öppning i husgrunden till Pontibus museum (#2).

4. SKAFFERIET

Två döda getter hänger från taket i det kalla källarrummet. I en järnbur på golvet sitter en huttrande halvling och visslar på en munter melodi.

- ◆ **Boldimus:** Halvlingen Boldimus har haft oturen att fångas av Pontibus för att gödas ordentligt innan han hängmöras och slutgiltigen blir en riktig festmåltid. Han tillhör Norpsorkarna och lovar rollpersonerna furstlig traktering på Enfaldiga enhörningen som belöning om de släpper honom fri.
- ◆ **Buren:** Buren är stängd med ett rejält klippblock som Pontibus placerat ovanpå den. Kräver ett lyckat slag mot STY med nackdel för att flytta. Att slå sönder buren är svårt (30 KP, skyddsvärde 18).
- ◆ **ÖSTER:** Tung, trög ekdörr till Pontibus kammare (#3).



PONTIBUS

Trollet Pontibus infångades för många år sedan på beställning av Akelius. Efter att ha vunnit sin frihet genom otaliga segrar i Spelen och blivit omåttligt populär bland stadens befolkning, valde trollet förvånansvärt nog att stanna kvar i staden. Han sitter ofta under broarna och kajerna och lyssnar på förbipasserande eller letar i Underjorden efter relikier från den gamla tiden. Pontibus är barnsligt förtjust i allt som har med den gamla tiden att göra, och särskilt besatt är han av Duendor vars storhetsvansinne han beundrar.

Pontibus kan berätta samtliga rykten om staden för rollpersonerna, men först måste de ha sett till att han är mätt och belåten eller har fått en tribut i form av ett föremål från den gamla tiden. Han måste ha ätit minst fyra portioner mat för att rollpersonerna ska kunna ÖVERTALA honom att dela med sig av sina

kunskaper. Om minst en portion är drackysst kött från Döden i djupet så får de fördel på slaget.

Om rollpersonerna vill försöka locka fram Pontibus kan de ställa ut något riktigt gott vid en bro i Dyngen efter solens nedgång. Slå T6 och lägg till antalet utlagda ransoner varje kvart som de väntar. Vid ett resultat på **8** eller högre dyker trollet upp.

Pontibus är en formidabel motståndare och har bättre värden än ett vanligt troll (sid 98 i Regelboken). Samtliga monsterattacker utom Trollspya gör T6 extra i skada. Han regenererar också T10 KP varje tur i stället för T6.

Handlingskraft: 3 **Storlek:** Stor

Förflyttning: 12 **KP:** 56

Skydd: Ringbrynja och öppen hjälm (5)

A'THANAS HÅLA

Djupt nere i klipporna under Arkand, i några enkla grottor, har spindeldemonen A'thana sin boning. Härifrån väver hon sitt inflytande tråd efter tråd, i hopp om att kanske en gång bli den första demon som sitter på tronen i Drottens sal.

SITUATIONEN

För länge sedan anlände en mycket liten demon till Arkand genom en trång spricka i väven mellan världarna. Först livnärde hon sig på små spindlar. Ju fler hon åt, desto mer blev hon som dem. Spindlarna började se henne som sin härskarinna och sakta började de väva ett nät av inflytande genom staden åt sin mästarinna. Efter årtionden av vävande började lättpåverkade personer från ytan att hitta ned till

hennes håla där de kunde inspireras av hennes väsande föreläsningar och välsignas med hennes gift. Ett gift som gjorde dem lite ivrigare, lite våldsammare och lite galnare.

En dag vandrade en förvirrad Avador Nordling in i A'thanas håla. Arkands förste drott var trött på bördan att härska och gick ned i Underjorden för att avsluta sitt liv i lugn och ro. Istället slukades han av A'thana som absorberade alla hans kunskaper. Spindeldemonen hade hittat en väg till ytan och började drömma om att en dag själv styra staden.

Nu rör sig A'thanas kultister i många salonger i staden. De skänker sin härskarinna glädje genom att skapa oordning och tumult där de finns och rekryterar fler och fler följeslagare. Särskilt lätt är det att locka följeslagare bland nattfolken där många ser sig som underprivilegerade samtidigt som de njuter av att ställa till elände. Och de som inte är mottagliga för budskapet kanske råkar försvinna ned i Underjorden för att föda spindelmodern.

När A'thana fått sin skara med följeslagare att växa tillräckligt planerar hon att röra sig upp till ytan för att utmana Elrita Blodöga om tronen och återigen göra Arkand till en frihetens stad. När den tiden kommer är upp till dig som SL. Kanske blir rollpersonerna en del i frihetskampen?

ÄVENTYRSFRÖN

- ♦ **I kultisternas spår:** Det finns ett antal slumpmöten som låter rollpersonerna följa efter A'thana-kultister till A'thanas håla. Några exempel är *Kanalkalabalik!* (sid 60), *Skenande hästspann* (sid 84) och *Kidnapping!* (sid 114).
- ♦ **Nyfiken på spindlar:** Vid ett besök på Själabläcket (sid 76) stöter rollpersonerna ihop med A'thana-kultisten Idra som bjuder in dem till ett besök hos spindeldemonen i Underjorden. Tackar de ja får de följa med och bevittna A'thana och en av hennes mässor!
- ♦ **Att följa en spindeltråd:** Odelion kontaktar rollpersonerna för att söka efter broder Einork och syster Raktelia som gav sig ut för att följa ett spår av spindeltråd ned i Underjorden. Han kan visa rollpersonerna vilken ingång till Underjorden som de använde. **VILDMARKSVANA** låter rollpersonerna följa spindelnätsspåret vid vägval i Underjorden. Efter fem lyckade slag står de vid mynningen till A'thanas håla.

SPINDELNÄT

Samtliga rum i A'thanas grotta har spindelnät på väggarna och på delar av golvet. Om man vidrör spindelnätet fastnar man om man inte lyckas med ett slag mot **UNDEVIKA**. Sitter man väl fast krävs ett lyckat slag mot **STY** med nackdel för att komma loss, av offret själv eller någon annan (en handling). Nätet kan också kapas av vapen som gör huggskada eller brännas av med eld (8 KP, inget skyddsvärde).

Förflyttning sker med halv hastighet i grottan om man vill vara säker på att inte fastna i spindelnätet. Att röra sig med full förflyttning kräver ett lyckat slag mot **UNDEVIKA** (ej handling) för att inte fastna.

I. FÖRMAK

Spindelnät börjar dyka upp här och där längs grottgångens väggar och tak. För varje steg ni tar ned i berget blir näten tätare och ni ser mindre och mindre av bergsytan. Ni kan ana knytnävsstora skuggor som rör sig bakom den mjölkvita väven. Glansiga nätslöjor svajar i en svag bris som för med sig muntra skratt från en grottöppning längre fram.

- ◆ **Spindlarna:** Skuggorna är T6 små spindlar (3 KP) som spanar åt sin härskarinna och omedelbart rör sig in i grottan för att berätta för A'thana om hon får oväntade gäster. Varje spindel kräver FINNA DOLDA TING för att upptäckas och är små mål (attackeras med nackdel). Det räcker att en av spindlarna kommer undan för att A'thana ska få veta att det finns inkräktare i grottan.
- ◆ **ÖSTER:** Klippgång till kultisternas grotta (#2).

2. KULTISTERNAS GROTTA

Ett mycket svagt ljus från en lykta med tjockt, vågigt glas lyser upp grottans väggar. Naket berg varvas med vita draperier av spindelväv och husväggar från den gamla tiden som försvunnit från ytan i någon av de många katastrofer som drabbat Arkand. Längs grottans väggar finns ljusa bäddar. På en av dem ligger en skrattande orch. En vätte står och river i en hög med vita kläder och i mitten dansar två svartalfer i vita kåpor i armkrok.

- ◆ **Kåporna och tofflorna:** Kåporna är vävda av spindelväv och finns i många storlekar. FINNA DOLDA TING tillåter rollpersonerna att hitta en som passar. Här finns också speciallackerade trätofflor som ger bäraren fördel på slag mot UNDVIKA när man rör sig över spindelvävsgolvet. ▶





- ◆ **Bäddarna:** Bäddarna är gjorda av tät spindelväv och att vila på dem är som att sova på moln. En kvarts vila motsvarar att vila ett helt skift.
- ◆ **Den skrattande orchen:** Den skrattande orchen Dakka från klan Odråk är helt uppslukad av en inre upplevelse som bara kan avbrytas av att han orsakas skada.
- ◆ **De dansande svartalferna:** De två svartalferna Grofir och Gnarg har fått varsitt uppfriskande spindelbett och är koncentrerade på sin muntra dans. Att SMYGA förbi dem görs med fördel.
- ◆ **Vätten Testi:** Vätten Testi är upptagen med att leta efter en passande kåpa. Detta tar henne två rundor och sedan går hon in till spindlarnas sal (#3).
- ◆ **Spindelburar:** På en liten hylla på söder sida om öppningen till spindlarnas sal (#3) finns 3T6 spindelburar. Detta är för de kultister som av en eller annan anledning vill ta med sig spindlar upp till ytan.
- ◆ **ÖSTER:** Klippgång till spindlarnas sal (#3).
- ◆ **VÄSTER:** Klippgång till förmaket (#1).

3. SPINDLARNAS SAL

Spindelväven blir tätare och täcker nästan hela salens väggar, tak och golv. Bara på några få ställen kan ni skymta det skrovliga, råa berget eller en murad vägg från den gamla tiden. Längs väggar och tak myllrar det av spindlar som rör sig in och ut genom väven. Gestalter i vita kåpor rusar runt i rummet och sträcker sig girigt efter de små varelserna.

- ◆ **Kultisterna:** Det finns lika många kultister som rollpersoner i rummet. De reagerar om någon utan vit kåpa kommer in. Annars utgår de från att det är likasinnade.
- ◆ **Spindlarna:** Spindlarna i salen har teckningar i olika färg på sina ryggar. Kultisterna söker lämpliga spindlar och låter dem bita sig för att uppnå önskade effekter (se tabellen över spindelgift på nästa sida). Men det är långt ifrån en exakt vetenskap och kan få mycket spännande konsekvenser. För varje runda i rummet måste varje rollperson slå en T10. **1-6:** inget händer, **7-8:** biten av gul spindel, **9:** biten av svart spindel, **10:** biten av vit spindel.
- ◆ **Jättespindlarna Ooth och Tooh:** Högt upp i skrevor under taket sitter jättespindlarna Ooth och Tooh (sid 91 i Regelboken) och övervakar allt som sker. Om någon kultist (eller rollperson) blir för entusiastisk och medvetet skadar en spindel agerar de omedelbart.
- ◆ **SÖDER:** Spindelvävsklädd tunnel till Vördnadens grotta (#4).
- ◆ **VÄSTER:** Klippgång till kultisternas grotta (#2).

4. VÖRDNADENS GROTTA

Tunneln av tjock, tät spindelväv leder in i en klippsal, dubbelt så bred som den är lång. På den bortre väggen breder

ett enormt spidelnät med trådar tjocka som armar ut sig i rummets hela höjd. Framför nätet knäböjer tre personer i vita kåpor. De håller varsitt föremål i sina händer som de har resta över huvudet.

- ◆ **Ceremonin:** Om inte rollpersonerna orsakat tumult i spindlarnas sal (#3) pågår här en ceremoni där tre kultister väntar på att få överrätta sin tribut till A'thana. T3 rundor efter att rollpersonerna kommit in i salen träder A'thana in i grottan från kokongernas kammare (#5) för att granska tributen.
- ◆ **Förkastade tribut:** Golvet framför det stora nätet är täckt med relikier från den gamla tiden som A'thana inte uppskattat. Om du vill kan du låta en av delarna från Drakryttarakademiens relief (sid 167) finnas här. Rollpersonerna får slå FINNA DOLDA TING för varje kvart de letar här, och varje lyckat slag (upp till tre stycken) ger ett skattkort.
- ◆ **Spindelvävsgolvet:** Spindelvävsgolvet är mycket tätt här och samtliga slag mot UNDVİKA för att inte fastna (sid 156) görs med nackdel.
- ◆ **SÖDER:** I mitten av det stora spidelnätet finns det en passage till kokongernas kammare (#5). Det krävs ett lyckat slag mot FINNA DOLDA TING för att hitta den och mot UNDVİKA för att ta sig igenom passagen, och den som misslyckas fastnar i spidelnätet.
- ◆ **NORR:** Spindelvävsklädd tunnel till spindlarnas sal (#3).

5. KOKONGERNAS KAMMARE

Grottans väggar och tak är täckta av spidelnät. Klasar av kokonger i olika storlekar hänger överallt. Vissa av dem rör sig sakta, som om de gungades av en stilla bris, och några av dem pulserar på ytan. Som hjärtslag.

- ◆ **Kokongernas invånare:** I kokonger förvarar A'thana personer och varelser som hon absorberar energi och kunskap från tills de slutgiltigt uppgår i henne och blir en del av demonen. Just nu finns här broder Einork och syster Raktelia från Jordebrödernas orden.
- ◆ **Spindelvävsgolvet:** Spindelvävsgolvet är mycket tätt här och samtliga slag mot UNDVİKA för att inte fastna (sid 156) görs med nackdel.
- ◆ **SYDVÄST:** Passage till A'thanas håla (#6).
- ◆ **NORR:** Passage genom spidelnät till Vördnadens grotta (#4).





A'thana

SPINDELGIFT

Till skillnad från vanliga gifter drabbas den som får spindelgift automatiskt av en effekt. Slå T6 för gul spindel, T8 för svart spindel och T12 för vit spindel.

SLAG EFFEKT

- 1 **Inget händer:** Det enda spåret av spindelns bitt är märket efter dess käkar på huden.
- 2 **Fnissattack:** Rollpersonen upplever allt som otroligt komiskt. Det går inte att göra något annat än att skratta. Åt allt. Effekten pågår i en kvart, men bryts om man tar skada.
- 3 **Serenad:** Den påverkade drabbas av en okuvlig vilja att brista ut i sång! Effekten pågår i en kvart, men bryts om man tar skada.
- 4 **Spindelfolk:** Den bitne tror sig vara en spindel och börjar agera som en sådan, exempelvis genom att försöka klättra på väggar och i tak eller spinna nät. Effekten pågår i en kvart, men bryts om man tar skada.
- 5 **Fulhetstävling:** Plötsligt framstår alla i omgivningen som fruktansvärt fula. Och man kan inte låta bli att berätta det för dem. Med eftertryck. Effekten pågår i en kvart, men bryts om man förlorar hälften av sina KP.
- 6 **Kärleksrus:** Den bitne känner en rogivande kärlek till allt och alla och kan inte motstå att dela med sig av detta kärleksrus genom att krama och kyssa alla runt omkring en. Effekten pågår i en kvart, men bryts om man förlorar hälften av sina KP.

SLAG EFFEKT

- 7 **Kraftprov:** Det är dags att visa världen sin förträfflighet och ta varje tillfälle i akt att demonstrera sin skicklighet, sin styrka, sin vighet och sin våghalsighet! Kanske genom att skalla sönder en dörr eller hoppa från hustak till hustak! Även om det blir riktigt farligt. Effekten sitter i en kvart eller tills man förlorat hälften av sina KP.
- 8–9 **Destruktiv:** Allt materiellt skall förgöras! Den påverkade börjar omedelbart krossa, knäcka, bryta och pulverisera allt som den kommer över med hjälp av huvud, händer, fötter och lämpliga tillhyggen! Effekten håller i sig i en kvart eller tills man når noll KP.
- 10–11 **Glädjefyllt raseri:** En lättsam vilja att orsaka andra skada infinner sig! Man attackerar närmaste mål med attacker som normalt inte är direkt dödliga – knytnävar, stolar, bord och annat som finns i närheten. Man fortsätter tills man blir stoppad. Effekten håller i sig tills man når noll KP.
- 12 **Besinningslöst raseri!** En fruktansvärd och ostoppar vilja att orsaka andra skada bryter ut! Den påverkade attackerar närmaste mål och fortsätter bekämpa det tills dess KP når noll och tar sig sedan an nästa fiende! Effekten håller i sig tills man når noll KP.

6. A'THANAS HÅLA

Det är som att träda in i en gigantisk kokong av spindelväv. Det finns inte en yta som inte är täckt av tät, tjock, klibbig spindelväv. Och överallt rör sig ett myller av spindlar som kilar in och ut genom nätet.

- ◆ **Spindelvävsgolvet:** Spindelväven täcker alla ytor i grottan. Samtliga slag mot UNDVİKA för att inte fastna (sid 156) görs med nackdel.
- ◆ **Spindlarna:** I A'thanas håla kryllar det av spindlar. För varje runda i rummet måste varje rollperson slå en T10.

1–4: inget händer, 5–6: biten av gul spindel, 7–8: biten av svart spindel, 9–10: biten av vit spindel.

- ◆ **SYDÖST:** Dold nödutgång till Underjorden. Att hitta den kräver ett slag mot FINNA DOLDA TING. Spindeldemonen använder sin nästa handling för att fly ut i Underjorden om hon förlorar hälften av sina KP. Om rollpersonerna väljer att jaga efter spindeldemonen kommer hon att lurpassa direkt utanför passagen, för att få möjlighet att bekämpa rollpersonerna en i taget.
- ◆ **NORDÖST:** Passage till Kokongernas kammare (#5).

A'THANA

A'thana är en märklig syn, hälften spindel och hälften humanoid, med många ögon där varje öga kommer från någon som hon absorberat in i sin varelse. Hon älskar oordning, förvirring och meningslöshet och ser det som sin uppgift att göra Arkand till en plats där inga lagar eller regler längre råder utan där allting rör sig fritt utan riktning, mening eller mål. För att uppnå sitt mål vill hon gärna addera en så brokig skara personer som möjligt till sin samling och rollpersonerna kan få väldigt specifika uppdrag på vad hon önskar

sig – just nu sukter hon särskilt efter Odelion, Sethius och Elrita Blodöga. Något hon kan belöna med i stort sett vilka rykten eller vilken information som helst, då hon tillgodogör sig all kunskap från de personer hon absorberar. Hon erbjuder så klart också rollpersonerna en plats vid hennes sida, när Arkand är hennes!

Handlingskraft: 3 **Storlek:** Stor

Förflyttning: 24 **Skydd:** 6 **KP:** 70

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Skräckinjagande tungotal!** A'thana släpper lös rösterna från alla som demonen någon gång absorberat i ett oförståeligt, väsande, kluckande, gurglande babblande som får blodet att isas. Alla inom 10 meter måste slå mot PSY med nackdel för att motstå skräck.
- 2 **Förödande nedslag!** Spindeldemonen kastar sig upp i luften för att slå ned på rollpersonen med högst STY inom 10 meter. Attacken gör 2T8 i krosskada och offret slås omkull.
- 3 **Tusen blickars bindning!** A'thana blickar mot rollpersonerna med alla sina ögon. Alla rollpersoner inom 10 meter måste klara ett slag mot PSY (ej handling) för att inte distraheras av spindeldemonens uppmärksamhet och förlora sin nästa tur.
- 4 **Spindelnätsinferno!** Spindeldemonen släpper lös en sex meter lång och bred konformad kaskad av vitt, tätt och extremt kletigt spindelnät. Alla inom området fastnar i

T6 ATTACK

- spindelnet enligt rutan på sidan 156 (om de inte lyckas ducka).
- 5 **Penetrerande klor!** A'thana attackerar i alla riktningar med sina sylvassa spindelben. Samtliga rollpersoner inom 4 meter utsätts för en attack som gör T12 i stickskada. Attacken kan pareras.
 - 6 **Absorberande förtäring!** A'thana greppar tag i rollpersonen med lägst antal KP. Spindeldemonen sluter sitt gap runt offret för att börja absorbera personen, vilket ger T10 i huggskada direkt och ytterligare T10 på varje påföljande tur för demonen – medan hon har ett offer i sitt grepp utför hon inga andra monsterattacker. Att bryta sig loss ur demonens grepp kräver ett lyckat slag mot SLAGSMÅL med nackdel. Om en rollperson når noll KP i demonens grepp börjar den absorberas, och fortsätter att ta skada. Om offret dör är personen helt absorberad och dess ögon framträder på demonens kropp.



DRAKTEMPLET



När Arkand grundades av Duendor dyrkades drakarna som gudar. Draktemplet restes för att vanliga dödliga skulle ha en plats att komma till för att känna närhet till de gudomliga varelserna och lyssna på Wudendal och hans präster förkunna deras ord.

ÄVENTYRSFRÖN

- ◆ **Dödens tårar:** Dvärgen Bodria från Dorilds stenhuggarkompani låter tårarna droppa obehindrat ned i ölen, en kväll på en taverna – exempelvis Enfaldiga enhörningen, Döden i djupet eller Skummande skägget – där rollpersonerna befinner sig. Hon kan dela med sig av hur det gick till när hennes vän Udrik fick sätta livet till i Draktemplet och dessutom lämnades kvar. Om rollpersonerna erbjuder sig att hämta tillbaka Udriks kropp, hjälper hon dem att hitta till Draktemplets tak (#1).
- ◆ **Draksmädarna:** Om rollpersonerna uppvisat tillräckligt förakt för drakarna och deras ryttares tyranni, dröjer det inte länge innan en grupp A'thana-kultister frågar om de är intresserade av att ge den gamla tiden det förakt den förtjänar. Visar rollpersonerna intresse får de följa med till Draktemplet för att delta i aktiviteterna i Vingslagens korridor (#2) och Drakarnas sal (#3). Kanske får de också möjlighet att se sig om.
- ◆ **Eldsdyrkarnas spioner:** Torthion vid Sanna eldens tempel (sid 120) har börjat bli frustrerad av att Dorild och hennes dvärgar inte kommit närmare att hitta Draktemplet. Den Härdade riddaren Ywa (sid 18) kontaktar rollpersonerna och ber dem undersöka vad dvärgarna håller på med, men utan att några spår kan ledas tillbaka till Sanna eldens tempel. Ett av spåren leder så klart rakt fram till Draktemplets tak (#1).

Samtidigt pågick bakom kulisserna ett hemligt arbete med att hitta ett sätt att förslava drakarna.

När schismen mellan drakarna och människorna nådde sin kulmen och Duendor stod öga mot öga med Eriak i drakarnas grottor i den slutgiltiga striden, tog Wudendal sin tillflykt till templet. Men drakarna hittade honom och brände honom till döds i den innersta kammaren. Det hemliga rum där den store magikern gjort sina efterforskningar blev också hans grav.

När Arkand sedan skakades av det stora skalvet sjönk templet ned i Underjorden. På några ögonblick gick det från att vara ett av den kända världens underverk till att bli en begravd legend.

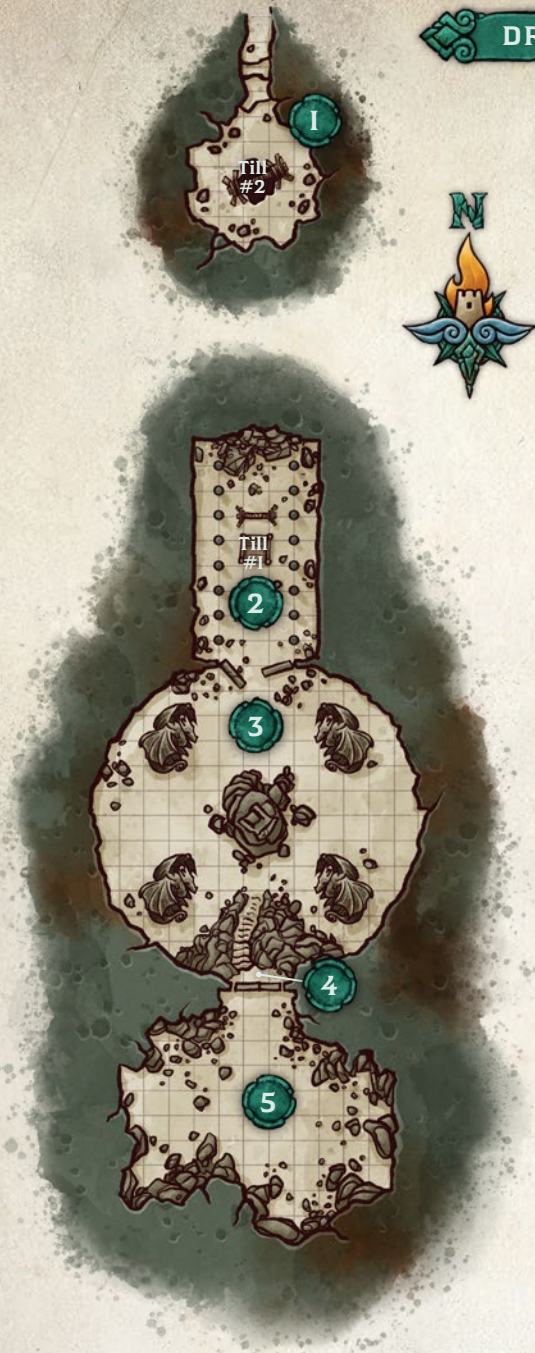
SITUATIONEN

För första gången på hundratals år har några nyfikna hittat fram till templet. Dorild och hennes flitiga dvärgar (sid 121) har lyckats ta sig ned genom Draktemplets tak och in i den stora tempelsalen. Några tidiga missöden har avskräckt dem från att fortsätta och de har övergivit sina utgrävningar av templet till förmån för mer lukrativa efterforskningar.

I stället har deras arbete upptagits av demonen A'thanas följeslagare, fast med en något annorlunda inriktning. I sann frihetsanda har templet kommit att bli en tummelplats för kultister. När andan faller på beger sig svartalfer, vättar och orcher till templet beväpnade till tänderna med tillhyggen som de använder för att gå loss på det som finns kvar och släpa hem resterna som tribut till sin härskare. Eller roa sig med att leka dödliga mandomslekar med den väktarstaty som dvärgarna väckt till liv.

Och i den innersta kammaren väntar Wudendals vålnad fortfarande på att förlösas av någon som hämnas honom genom att söka upp och nedgöra Othar, den drake som en gång brände honom till döds.





I. DRAKTEMPLETS TAK

Berget öppnar upp sig i en långsmal grotta. Plötsligt byts den ojämna stenen mot ett lätt sluttande golv av svarta, släta stenar som ligger om lott, som takpannor. Rummets bortre del lysas upp underifrån av ett ljussken som tycks komma ur ett hål i golvet. En märklig konstruktion av trä står gränslös över hålet. Svag sång, som påminner om dryckesvisor ni hört sent om nätterna på sämre tavernor, hörs nedifrån.

- ◆ **Hissen:** Den märkliga konstruktionen är en hiss som dvärgarna konstruerat för att underlätta för transport upp och ned till Vingslagens korridor (#2). Att vinscha upp eller ned hissen (med upp till fyra personer

ombord) kräver ett slag mot STY. Andra kan hjälpa till, men man kan inte vara i hissen när man vinschar. Det går också att klättra längs repet. Hela sträckan kräver två lyckade slag mot HOPPA & KLÄTTRA. När rollpersonerna anländer är hissen nere i korridoren.

- ◆ **NORR:** Grottgång mot Underjorden.
- ◆ **NEDÅT:** Hål och hiss mot Vingslagens korridor (#2). Rollpersonerna kan spana ned dit från kanten på hålet. Från hålets kant går det att utföra avståndsattacker mot mål i korridoren med fördel. Attacker från korridoren görs med nackdel mot mål vid kanten av hålet.

2. VINGSLAGENS KORRIDOR

Pelare formade som drakvingar reser sig från golvet och får det att kännas som att ni är i en tunnel under drakarnas vingspänn. I båda ändarna av korridoren ser ni stora portar. Genom den norra porten väller det in ett ras och ena halvan av porten ligger krossad under rasmassor. Från den andra porten blinkar det till av ett rött ljus, följt av rop och skratt.

- ◆ **Kultisterna:** I korridoren finns lika många nattfolkskultister som rollpersonerna i full färd med att rasera och besmutsa detta monument över drakarnas storhet. Om rollpersonerna bär tydliga draksymboler attackerar de, annars kan de bjuda in rollpersonerna att delta, men inte förrän de visat sig värdiga – se Drakarnas sal (#3).
- ◆ **UPPÅT:** Hiss till Draktemplets tak (#1). Vinschen kan manövreras även härifrån.
- ◆ **SÖDER:** Enorma, svedda dubbeldörrar i sten till Drakarnas sal (#3).
- ◆ **NORR:** Portar mot ett ras som leder till Underjorden. En ensam rollperson behöver arbeta i tjugo skift med lämpliga redskap för att ta sig igenom raset och ut i Underjorden. Upp till två rollpersoner kan hjälpas åt.

3. DRAKARNAS SAL

Ur rasmassorna reser sig fyra mäktiga kolsvarta drakstatyer med vidöppna gap som lätt skulle rymma en storväxt orchkrigare. Ett ras i salens mitt bildar ett märkligt torn, som att världen ovanför rasat in genom taket och krossat det en gång uppenbart vackra golvet. Ni hör upphetsade, gälla skratt följda av ett isande vrål.

- ◆ **Drakstatyerna:** Drakstatyerna är svedda av den eld som en gång förgjorde templet. Om rollpersonerna har studerat i Drakkabinettet vid Arkands akademi (sid 128) eller hört ryktet om Draktemplet, låter ett lyckat slag mot MYTER & LEGENDER dem minnas att statyerna sägs ha haft ögon av ädelstenar. Detta bekräftas om man putsar dem (HOPPA & KLÄTTRA krävs för

att ta sig upp på deras huvuden). Då väcker man också drakstatyerna till liv. Drakstatyerna vaknar också om man försöker orsaka dem skada.

- ◆ **Den väckta statyn:** Den sydvästra statyn är redan väckt av en girig dvärg som oturligt nog putsade dess juvelögon. Det kostade två dvärgar – Udrik och Dvorik – livet (något som Dorild bortförklarade som en olycka för Torthion). De brända liken ligger kvar nedanför statyns fot. För den som återför liken till Dorild finns det möjlighet att vinna en lojalitet för livet. Statyn är fortfarande helt oskadd.
- ◆ **Kultisterna:** Numera fungerar den sydvästra drakstatyn som mandomsprov för A'thanas nattfolkskultister. När rollpersonerna kommer hit är ett antal (lika många som rollpersonerna) nattfolkskultister i färd med att pröva sitt mod genom att reta statyn. Om rollpersonerna önskar och inte är hotfulla kan de få delta. Provet går ut på att lyckas provocera fram en attack från drakstatyn och sedan snabbt ta sig i säkerhet. Det isande vrålet som rollpersonerna hör när de kommer in i rummet är monsterattacken med samma namn (se tabellen till höger). Börja med att låta rollpersonerna drabbas av effekten från attacken.
- ◆ **SÖDER:** Gång genom raset till Drakporten (#4).
- ◆ **NORR:** Enorma, svedda dubbeldörrar i sten till Vingslagens korridor (#2).

4. DRAKPORTEN

En trång grotta som grävts ut ur rasmassorna leder fram till en port av sten. På porten kämpar en långhalsad drake mot en demon med skruvade horn, som står täckt till axlarna av våldsamma vågor på ett stormande hav. Uråldriga tecken pryder portens karmar, men vissa av dem döljs fortfarande bakom raset.

- ◆ **NORR:** Gång genom raset till Drakarnas sal (#3).
- ◆ **SÖDER:** Port till Draktemplets hjärta (#5). Porten är nästan helt frilagd ur raset, men visst arbete återstår fortfarande. Dvärgarna avbröt hastigt arbetet med att ta sig djupare in i templet när en av dem råkade aktivera en av drakstatyerna i Drakarnas sal (#3). Den synliga delen (tyds med FRÄMMANDE SPRÅK) lyder: "... drakarnas ... förkasta ... an ... och finn meningen här". Med lämpliga verktyg tar det två hela skift med ett lyckat slag mot HANTVERK under vardera (flera rollpersoner kan hjälpa till) för att knacka loss tillräckligt med stenar för att man ska kunna läsa hela inskriptionen som lyder: "Bekänn drakarnas ordning, förkasta demonernas anarki och finn meningen här". Om man på samma språk (FRÄMMANDE SPRÅK) lyckas formulera och uttala en fras som bekräftar att man bekänner drakarnas ordning och förkastar demonerna öppnas porten.

DRAKSTATY

När Duendor och Wudendal reste det första templet skapade de drakstatyerna för att vaka över det. De förtrollades för att attackera otrogna. Så länge soten täcker drakarnas juvelögon kan de inte se något och deras väktarfunktion aktiveras inte. Drakstatyerna attackerar inte direkt personer med Duendors sigill (exempelvis en synlig drakryttarmedaljong eller en av Duendors rustningar), så länge de inte attackerar dem. En nedkämpad drakstaty efterlämnar 2T6 ädelstenar till ett värde av T10 guldmynt styck (hittas med FINNA DOLDA TING). Endast ett slag får göras per rollperson.

Handlingskraft: 3 **Storlek:** Stor

Förflyttning: 4 **KP:** 70

Skydd: I6 (halverat mot krossvapen)

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

1–2 **Isande vrål!** Drakstatyn ger ifrån sig ett blodisande vrål. Alla inom 10 meter måste lyckas med slag mot PSY eller drabbas av skräck.

3 **Fribrytningsförsök!** I en enorm kraftansträngning får drakstatyn klippblocken kring sig att vibrera och taket att skaka. Stora stenar lossnar från taket och rollpersonerna måste ducka eller ta T10 i krosskada.

4 **Brutalt bett!** Drakstatyn gör ett utfall mot en rollperson och gör 2T8 i huggskada. Om ingen rollperson finns inom räckhåll klappar den med käkarna i luften och väser hotfullt.

5 **Drakblick!** Drakstatyn riktar sina juvelögon mot en rollperson som måste göra ett slag mot PSY med nackdel för att inte förhåxas av draken och vända sin nästa attack mot en vän.

6 **Förödande eldkvast!** Drakstatyn öppnar sitt väldiga gap och riktar en eldkvast som gör 4T6 i skada mot den rollperson som den uppfattar som största hotet (högst KP).

5. DRAKTEMPLETS HJÄRTA

Vad som säkerligen en gång var en praktfull plats för vördnad är i stort sett fullständigt raserad. Ovanför rasmassorna skyntas delar av ett målat tak. Där golvet inte är täckt av sten och grus kan man ana en stenvägg med små åttkantiga stenar. Raset formar en gång mot det som kanske en gång var rummets mitt där en brinnande gestalt svävar över marken. "Drakälskare?" väser varelsen.

- ♦ **Wudendals vålnad:** Hur vålnaden agerar beror helt på vad rollpersonerna svarar på dess fråga. Om

WUDENDALS VÅLNAD

När Arkand förgjordes av drakarna var Wudendal ett av deras första offer. I sitt dödsögonblick svor Wudendal att inte vila förrän drakarna och deras anhängare var fördrivna från den kända världen. Vålnaden visar sig som Wudendal såg ut i sitt dödsögonblick samt med präststaven i högsta hugg.

Handlingskraft: 3 **Storlek:** Normal

Förflyttning: 16 **Skydd:** — **KP:** 54

Resistent: Tar bara skada från magiska vapen och eld. Om vålnadens KP reduceras till noll drar den sig tillbaka, men återkommer efter ett skift med full styrka.

Slutgiltiga vila: För att slutligen förgöra Wudendals vålnad och ge honom ro måste han ges bevis på att hans nemesis draken Othar har besegrats. Om rollpersonerna för hit Othars skalle, som finns i Drakkabinettet i Arkands akademi (sid 128), finner han vila och lämnar efter sig sin drakpräststav som han ber rollpersonerna svinga i kampen mot de fjälliga tyrannerna.

WUDENDALS DRAKPRÄSTSTAV

En lång stav krönt med två drakhuvuden. Bäraren tar halv skada från eld (vilket tyvärr inte var nog för att rädda översteprästen från Othars flammor). Förtrollad med ELDFÄGEL effektgrad 2 (visar en drake i stället för en fågel), SIGILL och PERMANENS.

rollpersonerna visar sig lojala mot drakarna kommer vålnaden att attackera dem med all sin kraft. Om de däremot hävdar att de vill bekämpa drakarna och deras följeslagare krävs ett lyckat slag mot BLUFFA eller ÖVERTALA (slaget görs med nackdel om rollpersonerna har draksymboler, exempelvis drakryttarmedaljonger, synliga) för att övertyga vålnaden. Om slaget lyckas berättar vålnaden om sveket från drakarna och ber dem att återvända när de funnit och nedgjort Othar, den drake som blev Wudendals bane. Vålnaden kan också berätta att Othar känns igen på sina tre horn. Om de lyckas ska han belöna dem rikligt och skänka dem krafter som kan hjälpa dem i deras fortsatta kamp.

- ♦ **NORR:** Drakporten (#4).

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1–2 **Drakens vingslag!** Vålnaden höjer sin präststav vars drakhuvuden växer till drakar, vecklar ut sina vingar och slår kraftiga slag i luften. Alla rollpersoner inom 6 meter slås omkull om de inte duckar undan attacken.
- 3 **Drakeld!** Drakarna på vålnadens stav öppnar sitt gap och skickar iväg en eldkvast i riktning mot en rollperson inom 10 meter, som tar 4T6 i skada.
- 4 **Wudendals predikan!** Vålnaden blickar mot rollpersonerna och skanderar: "Frukta drakarnas tyranni! Död åt de fjällprydda styggelserna!" Alla rollpersoner inom 10 meter måste slå mot PSY. De som misslyckas börjar känna hat mot drakar. Efter att vålnaden utfört den här attacken kan rollpersonerna återigen försöka ÖVERTALA Wudendals vålnad om sina tankar kring drakarna och deras följeslagare.
- 5 **Smattrande drakkäftar!** Wudendals vålnad sveper med sin präststav runt sig, drakhuvudens käftar klappar högljutt och biter och sliter i allt de når. Alla rollpersoner inom 4 meter utsätts för en bettattack som gör 2T8 i skada.
- 6 **Eldhav!** Vålnaden ger upp ett vrål, fattar sin stav med bägge händerna och slår den i marken. Vågor av eld rullar fram över golvet mot alla rollpersoner inom 6 meter. Attacken gör 3T6 i skada.





DUENDORS DRAKRYTTARAKADEMI



I Eledains kejsardöme var hans son Duendors drakryttarakademi en av de viktigaste institutionerna, ett maktens högsäte vars rykte nådde långt utanför rikets gränser. Efter kejsardömets fall levde legenden om Duendors uppgång, hans hybris och fruktansvärda fall vidare. Lycksökare lockas fortfarande till Arkand för att försöka hitta drakryttarakademin och dess mytomspunna skatter.

Drakryttarakademin har skakats i sitt fundament ett flertal gånger. Först efter Duendors förräderi och drakarnas skoningslösa hämnd, när stora delar av byggnaden brändes och förstördes. Därefter i det stora skalvet efter att demonen Brakynth försökte bryta Sigillet på havets

botten, då akademien begravdes än djupare i berget genom förskjutningar i klippan.

SITUATIONEN

När Duendors drakryttarakademi rasade ned i Underjorden förstördes den vackra relief som prydde dess port, vilket gjorde att dess magiska lås gick i baklås. Delarna som lossnade från porten blev souvenirer för äventyrare som hittade hit, men inte kom längre, och kom att spridas över Arkand. För att återigen kunna öppna porten krävs att de saknade delarna återbördas.



♦ **Pontibus högsta önskan:** Trollet Pontibus (sid 155) är djupt fascinerad av Duendors tidevarv. Om rollpersonerna lyckas bli bekanta med honom och han får förtroende för dem, kan han dela med sig av sin stora frustration. Han har hittat en port i Underjorden som han är säker på döljer rejäla skatter från forntiden, men han har inte listat ut hur man ska öppna den. Däremot har han en bit av porten som han visar för rollpersonerna (detta är en av de tre delar av reliefen (nedan) som måste återbördas för att porten ska gå att öppna)! Lovar

rollpersonerna att hjälpa honom så visar han dem till raset (#1), som han själv stängt igen för att han inte vill att någon annan ska hitta dit.

♦ **Drakryttarmedaljongen visar vägen:** Är rollpersonerna i besittning av en eller flera drakryttarmedaljonger (sid 149) kan dessa leda dem rätt i Underjorden. Resultaten *Gata från andra åldern*, *Antik trappa* och *Övergivet torg* när man orienterar sig i Underjorden (sid 150) aktiverar drakryttarmedaljongerna och ger rollpersonerna möjlighet att hitta fram till raset (#1).

Innanför portarna pågår fortfarande kampen mellan Duendor och Eriak, drakarnas drottning, låsta i en evig strid bortom döden, som ingen av dem kan vinna utan hjälp. I hallarna och korridorerna irrar vilsna, sönderbrända ekon från det förflutna. Vissa sörjer sin herres hybris, andra föraktar drakarnas maktfullkomlighet. Men samtliga söker de förlösas från sin förbannelse.

Och allra längst in i grottorna ligger tre drakägg, som väntar på att väckas, ruvas och ge liv åt nästa generation drakar att vaka över Drömmarnas hav.

I. RAS

Grottgångens golv övergår från skrovliga klippblock, som överlappar varandra, till en stenläggning med ljus gatsten. Vissa av stenarna har inristade tecken, symboler och figurer. Ett tiotal meter in i tunneln blockerar ett ras vägen fram.

- ♦ **Drakryttarmedaljong:** Om någon i sällskapet bär en drakryttarmedaljong börjar den vibrera lätt, glöda med ett svagt ljus och alstra värme.
- ♦ **NORR:** Passage genom raset till Drakryttartorget (#2). Ett lyckat slag mot FINNA DOLDA TING eller om rollpersonerna uttryckligen letar längst uppe under taket avslöjar passagen genom raset. Att sig genom raset kräver ett lyckat slag mot HOPPA & KLÄTTRA för att inte bli Utmattad.

2. DRAKRYTTARTORGET

Ett underjordiskt torg breder ut sig framför er. I den ljusa stenläggningen finns det insprängda mosaiker som föreställer drakburna riddare. På tre sidor kantas torget av rasmassor, som sluttar uppåt mot det höga grottaket. På den fjärde sidan reser sig en bred trappa mot en enorm stenport, som räcker nästan hela vägen upp till grottans tak. Även porten smyckas av en relief av en stor drake och dess ryttare.

- ♦ **Mosaikerna:** Den som studerar mosaikerna noggrant ser att det är samma ryttare och drake som upprepas

i samtliga bilder. Ett slag mot MYTER & LEGENDER avslöjar att det är Duendor och drakdrottningen Eriak.

- ♦ **SÖDER:** Passage till raset (#1).
- ♦ **NORR:** Port till pelargången (#3). En stor, på sina ställen sprucken, relief föreställande Duendor och Eriak pryder porten. Genom åren har tre delar försvunnit: Eriaks högra öga, Duendors högra ben och Duendors vänstra näve, knuten runt hjaltet på hans svärd. Detta har gjort att den magiska låsmekanismen gått i baklås. För att porten ska kunna öppnas igen, måste de tre delarna återbördas till sina rätta platser. Se rutan intill. När en del återförs, surrar det till i porten och en våg av blått ljus pulserar genom ytan. När samtliga delar återförts sker detsamma och samtliga sprickor i porten sluts. Porten går nu att öppna!

För att göra det krävs dock ytterligare två saker – först att en drakryttarmedaljong placeras på portens högra sida där det finns en nedsänkning i vilken en drakryttarmedaljong passar perfekt (kan upptäckas med FINNA DOLDA TING) och sedan att Duendors valspråk uttalas. På den vänstra sidan finns en inskription på drakspråk som lyder "Buren av svurna vingar | Spridare av renande eld | Ordningens sista beskyddare". FRÄMMANDE SPRÅK krävs för att tyda och uttala. Porten öppnas när en drakryttarmedaljong placeras i nedsänkningen samtidigt som Duendors valspråk uttalas av bäraren.

RELIEFENS FÖRLORADE DELAR

Du som SL kan själv välja hur du vill att rollpersonerna kommer över de tre förlorade delarna från reliefen. Några förslag på platser där de kan hitta dem är: i trollets Pontibus samling, utställd i Drakkabinettet i Akademien, i Hynchos galleri på handelshuset Vita fjädern, i Sanna Eldens tempel, hos klan Odråk på Spruckna pärlan eller i Sethius kammare.

3. PELARGÅNG

En bred, sluttande gång kantad av skruvformade pelare leder djupare in i berget. Vissa av pelarna är trasiga, delar av dem ligger spridda över golvet och ovanför er sviktat taket betänkligt. Allt är täckt av sot. Förkolnade rustningar ligger spridda längs vägen och någonstans ifrån hör ni någon viska samma fras, gång efter gång efter gång.

- ♦ **De döda drakriddarna:** Längs gången finns resterna efter ett halvt dussin drakriddare som brändes till döds när drakarnas eld smälte deras rustningar.
- ♦ **Tvivelaren drakriddare Wideans vålnad:** En av drakriddarna kom att klamra sig fast i icke-livet, frustrerad över sin herres fåfänga. Han uppenbarar sig som en blåskimrande skepnad som svävar över ett av drakriddarliken, där han upprepar frasen "Duendors dårskap, vår orättfärdiga död" (vilket var det som rollpersonerna hörde när de först kom in i rummet). Om rollpersonerna vill tala med honom berättar han gärna om sitt glödande hat mot Duendor och hur missledda han och hans vapenbröder blev. Om Duendor besegras och rollpersonerna kan bevisa detta (exempelvis genom att uppvisa Duendors kranium och hjälm) så finner Widean till slut ro. Han har spelvärden som ett spöke (sid 96 i Regelboken), men attackerar bara om han blir attackerad eller rollpersonerna väljer Duendors sida i diskussionen om drakarnas självständighet.
- ♦ **Drakryttarmedaljongerna:** Två av de döda drakryttarna bär drakryttarmedaljonger under sina rustningar som mirakulöst klarat sig från drakarnas förödande eld. Kan hittas med FINNA DOLDA TING.
- ♦ **SÖDER:** Port till Drakryttartorget (#2).
- ♦ **NORR:** Port till Drakryttarsalen (#4).

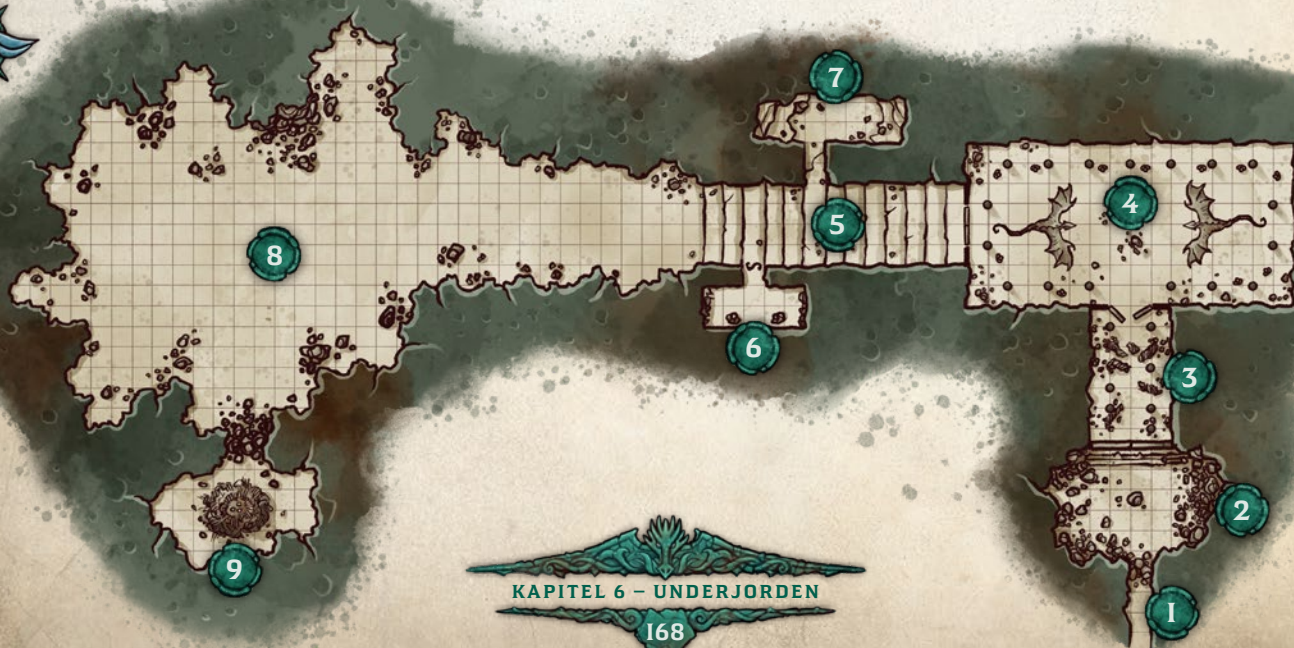
4. DRAKRYTTARSALEN

Skruvformade pelare bär upp taket även i denna avlånga sal som domineras av två drakskelett som hänger från taket i en häpnadsväckande konstruktion. Mellan pelarna ser ni ett dussintal humanoida gestalter. På det ena drakskelettets rygg sitter en blåskimrande riddare och skanderar: "Ge mig bara en chans, så ska jag visa er vad jag går för!"

- ♦ **Drakskeletten:** Drakskeletten är faktiskt inte skelett, utan mekaniska drakar, konstruerade åt Duendor av dvärgarna, så att drakriddarna skulle kunna öva sina färdigheter. De drivs runt i varsin elliptisk bana genom två vevspel som finns på de plattformar som finns vid respektive ände av salen och används för på- och avstigning.
- ♦ **Gestalterna:** De humanoida gestalterna är i själva verket måltavlor som drakryttarna tränat skytte mot. Flera av dem är genomborrade av skäktor och pilar. Detta inser rollpersonerna automatiskt om de kommer nära (inom 4 meter).
- ♦ **Drakryttaren Wiedala:** Den entusiastiska drakryttaren är spöket efter den nyrekryterade alven Wiedala som brändes till döds mitt under pågående drakryttarträning. Hon är frustrerad över att inte ha fått fullfölja sin träning och kan lösas från sin förbannelse genom att en av rollpersonerna låter sig besegras av henne i envig. För att lyckas med detta måste en rollperson ta sig upp på den andra mekaniska draken (HOPPA & KLÄTTRA efter att den vevats fram till plattformen) och sedan frivilligt ramla av draken när Wiedala träffar med sin spöklans. Fallet på 4 meter ger 2T6 i krosskada, vilket sänks till T6 med ett lyckat HOPPA & KLÄTTRA. När Wiedala försvinner lämnar hon efter sig en mästernmidd alvisk lans.



DUENDORS DRAKRYTTARAKADEMI





- ◆ **SÖDER:** Öppen port till pelargången (#3).
- ◆ **VÄSTER:** Olåst port till drakryttargången (#5).

5. DRAKRYTTARGÅNGEN

En bred, lätt sluttande korridor leder djupare ned i berget, med djupa trappsteg ungefär varannan meter. Väggarna pryds av målningar och mosaiker som föreställer drakriddare på sina drakar i våldsamt kamp mot till synes ändlösa horder av demoner. På sina ställen är väggarna svedda och täckta av sot. En bit ned i gången blir luften fuktigare, korridoren övergår i en klippgång och vidgas gradvis.

- ◆ **ÖSTER:** Olåst port till Drakryttarsalen (#4).
- ◆ **SÖDER:** Låst, dold port till Duendors rustkammare (#6). Det är lätt att missta porten till Duendors rustkammare för en del av väggmålningarna. Den pryds av ett porträtt av drakryttarprinsen i helfigur där han håller upp sin vänstra hand i hälsning. För att hitta porten krävs ett slag mot FINNA DOLDA TING och den kan endast öppnas genom att Drakryttarprinsen själv eller någon av hans blod (exempelvis Guendia) möter hälsningen med sin hand. Den högra handen från Duendors skelett fungerar också utmärkt.
- ◆ **VÄSTER:** Bred öppning till Drakarnas sal (#8).
- ◆ **NORR:** Smält, sprucken passage till drakryttarnas rustkammare (#7).

6. DUENDORS RUSTKAMMARE

Det uråldriga dammet virvlar upp från golvet när den tunga stenporten glider upp. Det luktar gammalt och instängt. Här har ingen varit på många sekler. Rakt fram står två glänsande plåtrustningar med drakformade hjälmar. På väggarna hänger enorma sadlar, betsel och rikligt med vapen.

- ◆ **Duendors rustningar:** Rustningarna är mästerverk och magiska och täckta med intrikata mönster. De har skyddsvärde 8 och är oerhört lätta att röra sig i, vilket gör att de inte ger nackdel på HOPPA & KLÄTTRA eller UNDVIKA.
- ◆ **Drakryttarutrustningen:** Det finns två sadlar (passar ung eller medelålders drake), två betsel (dito), tre uppsättningar stigbyglar samt sporrar (fästs på rustningarna). All utrustning är av yppersta kvalitet och rikligt utsmyckad. Om man flyger på en drake med en full uppsättning (sadel, betsel, stigbyglar och sporrar) får man fördel på alla färdighetsslag som kan anses vara beroende av hur väl man manövrerar sin drake.
- ◆ **NORR:** Port till drakryttargången (#5).

7. DRAKRYTTARNAS RUSTKAMMARE

Det ser ut som att en enormt het eld har smält en passage rakt genom väggen. Rummets sotsvarta väggar är deformerade och taket har på sina ställen buktat sig inåt, vilket skapat förbrända stalaktiter. Det är svårt att avgöra exakt vad de förkolnade resterna som täcker golvet en gång varit. En svartbränd arm sträcker sig upp mot taket ur en hög av rasmassor.

- ◆ **Drakryttarutrustning:** Den som petar runt bland de rester som lämnats efter drakarnas ödeläggelse kommer att hitta spår av drakryttarutrustningar, sadlar, betsel och annan utrustning, men allt är förstört bortom räddning.
- ◆ **SÖDER:** Smält passage genom väggen till drakryttargången (#5).

8. DRAKARNAS SAL

”B-R-R-I-I-I-N-N-F-Ö-Ö-R-R-Ä-Ä-Ä-D-A-R-E-E-E.” Ljudet som kommer ur den enorma, blåskimrande drakens mun är fullständigt öronbedövande. Den har uppmärksamheten riktad mot en likaledes blåskimrande riddare som backar undan med höjd sköld och sänkt svärd. Innan ni hinner reagera har draken öppnat sitt gap och riddaren kastar sig framåt. Samtidigt som riddaren slukas av drakens övernaturliga eld driver den sitt svärd upp genom drakens huvud. De faller båda till marken. Och allt blir stilla.

- ◆ **Den sista kampen:** I denna sal stod kampen mellan Duendor och hans drake Eriak. Den slutade med att de båda dödade varandra, något som frustrerade dem så till den milda grad att ingen av dem kunde lämna jordelivet. Istället blev de kvar, dömda att utkämpa den sista kampen tills en av dem vinner, vilket inte kommer att ske utan att någon bryter in. Och det är här rollpersonerna har möjlighet att påverka utgången. Vilken sida kommer de att välja? Så länge rollpersonerna inte ger sig aktivt in i striden kommer den att börja om och avslutas på i stort sett samma sätt – med Duendors och Eriaks ömsesidiga förgörande. Rollpersonerna väljer sida genom att utföra en attack mot antingen Duendors dödsghost eller Eriaks skelett. Så fort detta sker spelar ni striden som vanligt.
- ◆ **Duendors dödsghost:** Så fort rollpersonerna ger sig tillkännan kommer Duendor att uppmana dem att sluta sig till hans sida, genom att överösa dem med ord om drakarnas maktfullkomlighet, samtidigt som han fortsätter sin eviga kamp mot sin nemesis.
- ◆ **Eriaks skelett:** Eriak är lika angelägen som Duendor att få rollpersonerna att ansluta till hennes sida. Hon kommer att vädja till rollpersonernas fredliga sida och förklara att Duendors planer kommer att leda till ett förödande krig mellan drakar och människor. ▶



DUENDORS DÖDSGAST

Duendors dödsghost är till förväxling lik den person drakprinsen var i livet och lätt att känna igen från avbildningar (fördel på MYTER & LEGENDER). Det enda som skiljer dem åt är den breda raden av djupa hål över bröstkorgen där Eriaks käkar slöts samtidigt som Duendor drev sin klinga genom drakens huvud, samt det ljusblå skimret som omsluter honom. Han är stor, ståtlig och har ett bekymrat uttryck i ansiktet.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Normal

Förflyttning: 10 **Skydd:** 8 **KP:** 64

Resistent: Tar halv skada av icke-magiska vapen (efter avdrag för rustningen), förutom eld som ger normal skada.

Slagsvärdet Ivodril: mästersmitt och med FÖRTROLLA VAPEN effektgrad 2 med PERMANENS, men enbart mot drakar (även odöda sådana). Skada 2T8.

Magisk sköld: Mästersmidd (BV 21) och kan parera drakeld. Om detta lyckas blockeras eldkvasten och ingen bakom bäraren skadas.

- ◆ **Duendors seger:** Om rollpersonerna hjälper Duendors dödsghost att förgöra Eriaks skelett lägger sig ett lugn över grottsalen. Duendor tackar rollpersonerna för deras hjälp och erbjuder dem att hjälpa honom att göra Arkand till huvudstad i ett nytt drakkejsardöme, genom att hitta en direkt ättling till honom. Är Guendia med rollpersonerna kommer Duendors dödsghost att upplösas med vapen och allt, och det blåa skimret att sugas in genom Guendias mun. Drakprinsessan skakar till och får ny energi i blicken. Duendor lever vidare – redo att utmana Elrita Blodöga om makten i Arkand!
- ◆ **Eriaks seger:** Väljer rollpersonerna Eriaks sida och besegrar Duendors dödsghost så kommer draken att förhöra rollpersonerna om deras åsikter om drakarnas och människornas relationer. Om rollpersonerna visar tecken på att förstå att drakarna är överlägsna kommer hon att låta dem gå, men själv dröja kvar i grottan för att bevaka den dolda ingången till ruvkammaren (#9).
- ◆ **På förlorarnas sida:** Om rollpersonernas sida förlorar kommer deras motståndare att fortsätta att kämpa mot dem till dess att den eller rollpersonerna förgörs!
- ◆ **ÖSTER:** Bred öppning till Drakryttargången (#5).
- ◆ **SÖDER:** *Blockerad passage mot ruvkammaren (#9). Från en glipa i ett ras i salens hörn kan man ana en kallare, fuktigare luft och en tydligare doft av svavel (lyckat slag mot FINNA DOLDA TING). För varje kvart man spenderar med att försöka röja en väg genom raset*

MONSTERATTACKER

Om dödsghosten kämpar tillsammans med rollpersonerna utför den automatiskt attack #6 mot drakskelettet på varje tur.

T6 ATTACK

- 1 **Drakföraktande vrål!** Dödsghosten väser fram sitt förakt för drakälskande, svaga varelser och förklarar hur de alla ska få möta döden snarast om de inte ansluter sig till honom. Samtliga rollpersoner måste slå mot PSY för att inte använda sin nästa handling för att attackera Eriaks skelett. Slå om i fall Eriaks skelett är besegrat.
- 2 **Isande beröring!** Duendor lägger sin hand mot en rollpersons kind och en våg av kyla fortplantas genom kroppen, som om muskler och tankar frös till is. Offret förlorar T6 KP och T6 VP (rustning skyddar inte) och blir nerkyld enligt sidan 54 i Regelboken.
- 3 **Sköldattack!** Dödsghosten tar spjörn och sveper sedan med sin sköld runt sig. Samtliga fiender inom 4 meter tar T6 i krosskada och slås till marken.

T6 ATTACK

- 4 **Blixtsnabb attack!** Duendor rör sig blixtsnabbt i en rak linje mot den fiende inom 10 meter som står längst bort och attackerar målet och alla fiender längs vägen med hugg så snabba att slagsvärdet Ivodril blir till ett tunt streck i luften. Attacken gör 2T8 i huggskada men kan pareras (inte bara duckas).
- 5 **Svepande hugg!** Gasten drar sitt svärd längs marken så att det slår gnistor om det. Samtliga fiender inom 4 meter tar 2T8 i huggskada.
- 6 **Dödsföraktande utfall!** Duendor drar till sig sin närmaste fiende med sköldarmen och ränner Ivodril genom målet med en fruktansvärd hastighet och kraft samtidigt som han ger ifrån sig ett isande skrik. Offret tar 3T8 i stickskada. Offret är därefter greppat och måste klara ett slag mot SLAGSMÅL med nackdel för att komma loss. Så länge offret är greppat utför Duendor samma attack igen på varje tur.

får man slå mot HANTVERK (endast en rollperson får slå, men andra kan hjälpa). Det krävs tre lyckade slag för att öppna upp en passage som är tillräckligt bred för att det ska gå att komma in i ruvkammaren.

9. ERIAKS RUVKAMMARE

Era steg ekar tillbaka mot er från grottans höga tak. Det luktar fränt, skarpt och instängt. En hög av grenar och stammar från små träd tornar upp sig i rummets mitt. Över hela golvet ligger blekta skelettdelar utspridda.

- ◆ **Skelettdelarna:** Skelettdelarna är rester från Eriaks måltider. Här kan man hitta allt från tjuvar och kor till getter och får, kanske en och annan människa, som inte behagat Duendor.
- ◆ **Drakägg:** I det enorma redet finns tre okläckta drakägg, som legat i dvala sedan deras moder, Eriak, dog i kampen mot Duendor. Ett lyckat slag mot **BESTIOLOGI** låter rollpersonerna veta att äggen kan väckas ur sin dvala och slutgiltigen kläckas genom att först värmas med en drakes eld eller en annan magisk eld och sedan fortsatt hållas varma under en längre tid. Sedan kläcks en nyfödd drake (se sidan 124 i Monsterboken), som omedelbart präglas till den första person den ser.
- ◆ **NORR:** Passage mot Drakarnas sal (#8).

ERIAKS SKELETT

Drakarnas drottning Eriak var en imponerande och fruktansvärd syn när hon levde. Som odöd är hon om möjligt ännu mer skräckinjagande. Det går att känna igen henne från väggmålningar eller böcker (**MYTER & LEGENDER**) på de två skruvade hornen i pannan. Det enorma drakskelettet skimrar och sprakar i blått. Hennes enda mål är att förgöra Duendors dödsghost och på så sätt hoppas sätta ett slutgiltigt stopp för människornas fåfänga försök att förslava drakarna.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Enorm

Förflyttning: 20 **Skydd:** 8 **KP:** 96

Resistent: Tar halv skada av icke-magiska vapen (efter avdrag för rustningen), förutom eld som ger normal skada.

Regenerera: Eriaks skelett håller sig kvar vid den här världen och kan välja att istället för att utföra en attack återfå 2T8 KP.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Klapprande käkars förtrollning!** Drakskelettet klappar med käkarna i luften, blåser ut isblå rök ur sina näsborrar och väser mot rollpersonerna att vända sig mot förrädaren. Samtliga rollpersoner inom 10 meter måste lyckas med ett slag mot **PSY** eller attackera Duendors dödsghost med sin nästa handling. Slå om i fall Duendors dödsghost är besegrad.
- 2 **Svansattack!** Eriaks skelett sveper med sin taggiga svans i en halvmåne bakom sig. Alla inom 8 meter tar 2T10 i krosskada och slås omkull.
- 3 **Krossande hopp!** Den odöda draken kastar sig upp i luften, tar sikte mot den som den ser som största hotet (rollperson eller Duendors dödsghost) och landar med ett öronbedövande dån på marken. Målet tar 3T10 i krosskada. Alla inom 6 meter slås omkull.
- 4 **Käftarnas fånge!** Skelettet öppnar sitt enorma gap och sluter sina käkar om den inom 4 meter som utgör det största hotet. Attacken gör 4T10 i huggskada och om offret träffas blir personen fången i drakens käkar. Ett lyckat slag mot **STY** krävs för att bryta sig fri. Så länge en rollperson sitter fast i käftarna kan Eriak inte utföra denna attack mot någon annan (slå om).
- 5 **Mäktiga vingslag!** Eriaks skelett fäller ut sina beniga vingar i deras fulla längd och sveper med dem längs grottans golv. Varelsor upp till människostorlek inom 10 meter slungas 2T6 meter bort, tar lika mycket i krosskada och landar liggande.
- 6 **Isande eld!** Skelettet öppnar sitt väldiga gap och spyr ut en lång kvast av isblå, magisk eld i riktning mot det största hotet (Duendor om han inte är besegrad). Elden skapar en kon som är 10 meter lång och vars bredd vid varje given punkt är lika med avståndet från drakens käftar. Alla som träffas av elden tar 3T10 i skada och förlorar T6 VP. Endast magisk rustning skyddar. Den som träffas av elden blir också nerkyld enligt sidan 54 i Regelboken.



EFTERORD

”Hit, men inte längre”, som Bogrod och Dogrob kan tänkas säga till överförfriskade gäster på Enfaldiga enhörningen, innan de med ett fast grepp i deras öron kastar ut dem i Dyngen.

Det här är den sista sidan som jag skriver i boken om Arkand, vågornas och flammornas stad. Men jag hoppas att det kommer att skrivas betydligt fler sidor av alla er när ni utforskar Arkands gränder på egen hand och tar berättelserna och intrigerna om stadens invånare i riktningar som jag aldrig kunnat föreställa mig.

Tveka inte att utnyttja Fria Ligans öppna licens för *Drakar och Demoner* och dela med er av det ni skapar, så att andra kan ta del av det och infoga det i sina äventyr.

Vem vet, kanske till och med jag får för mig att återvända till Arkand. Det finns många personer och platser som jag skulle vara nyfiken på att få veta mer om, som Quarelia vid Trasornas tempel och bryggmästarinnan Borinda på Skummande skägget.

Och jag skulle också vilja veta vem som kommer att ta Elrita Blodögas plats på tronen i Brustna vingars citadell. Blir det Plathyra Brednäbb eller kanske någon av era rollpersoner?

– JOHAN SJÖBERG, LIDINGÖ, FEBRUARI 2026

REGISTER

A

Adriana (SLP) 104
Adriatika (SLP) 56
Agritho (SLP) 17
Akelius menageri och
kuriositeter 87–94
Akelius (SLP) 89
Anatalia (SLP) 55
Anemius (SLP) 37
Arkands akademi 123–132
Arkands fyra lagar 126
Arkands Gastronomiska
sällskap 39
Arkands högsta råd 144
Arkands strupar 96
A'thana (monster) 160
A'thanas håla 156–160

B

Badhuset Svett och fröjd 22
Belia (SLP) 17
Bodrian Tornklyvare (SLP)
108
Bogrod (SLP) 65
Bostäder i Arkand 11
Botbacken 84
Brakytth (monster) 33
Brigador (SLP) 57
Brodina Bestviskare (SLP) 93
Brustna vingars citadell
133–147
Budorin (SLP) 17

D

Dimman 10
Dirthild (SLP) 56
Döden i djupet 35–40
Dogrob (SLP) 65
Domidia Drivved (SLP) 38
Dominus Skaup (SLP) 45
Dorild (SLP) 121
Dorthian Tasar (SLP) 38
Drakprinsessan Guendia.
Se *Guendia*
Drakprinsessans återkomst
14
Drakryttarmedaljonger 149
Drakstaty (monster) 163
Draktemplet 161–165
Drottens torg 84
Duendors dödsghost (monster)
170
Duendors drakryttarakademi
166–171
Dülbak (SLP) 101
Dundios träckimporium 59

E

Eliza Kvickfot (SLP) 66
Elrita Blodöga (SLP) 145
Enfaldiga enhörningen
63–69
Eriaks skelett (monster) 171

F

Feroxia Rostrum (SLP) 68

G

Gastronomiska sällskapet.
Se *Arkands Gastronomiska
sällskap*
Gathar (SLP) 17
Gideril (SLP) 75
Glödande eggen 84
Goeveli (SLP) 138
Gori (SLP) 92
Grinande galtens handelshus
59
Guendia (SLP) 141
Gyllene nålen 84

H

Haliphonitius (monster) 31
Hammarens gille 83
Handelshuset Tre månår 22
Hantverkare i Arkand 85
Hjältarnas parad 113
Hortculus (SLP) 91
Hovtraktör Goeveli.
Se *Goeveli*

I

I fördrivarnas tjänst 15
Indoril (SLP) 17
Ivilia (SLP) 17

J

Jordebröderna 130

K

Kadrak Odråk (SLP) 73
Kapten Blodnäbb. Se *Plathyra
Brednäbb*
Khee'Paars (monster) 102
Klingbrev 106
Klingornas gille 106
Klingornas gille
(äventyrsplats) 105–111
Konstadin Krumhorn (SLP)
67
Kontar (SLP) 76
Kraftmätningar 66

L

Lekamensbehandlingar 81
Lidorion (SLP) 137
Luntornas gille 124
Lutans gille 97

M

Mallardus III (SLP) 127
Mantikorans sång 12
Markoths märke 32
Mäster Akelius. Se *Akelius*
Mesk (SLP) 68
Missdådarnas marknad 106
Mortilara Rostrum (SLP) 68

N

Nonar (SLP) 17

O

Odelion (SLP) 129
Odúduk (SLP) 17
Othilia (SLP) 141
Oundvikliga ödets teater
95–104
Ovilium (SLP/monster) 81

P

Passager i Underjorden 150
Persongalleri 16–19
Plathyra Brednäbb (SLP) 47
Pontibus boning 153–155
Pontibus (monster) 155

R

Rykten om Arkand 7
Rykten om Drakklippan 115
Rykten om Dyngen 62
Rykten om Hamnen 24
Rykten om Marknaden 86
Rykten om Underjorden 152

S

Sanna eldens tempel 116–122
Sethius (SLP) 146
Själabläcket 76–77
Skrovklyvaren. Se *Vita
fjädern IV*
Skuggornas gille 61
Skummande skägget 84
SLP. Se *Spelledarpersoner*
Slumphändelser i Dyngen
60–61
Slumphändelser i Hamnen
22–23
Slumphändelser i Marknaden
84–85

Slumphändelser i

Underjorden 150–151
Slumphändelser På
Drakklippan 114–115
Soldrian och söner 22
Spektakel vid Arkands hov
143
Spelledarpersoner 16–19
Spruckna pärlan 70–75
Störten 113

T

Tatrios Dosar (SLP) 38
Tatueringar 77
Tavernan Sjöormen 22
Thodira (SLP) 17
Tjuvarnas tron 14
Torthion (SLP) 120
Trasornas tempel 59
Tvillingtornen 22
Typiska spelledarpersoner
18–19

U

Umiel (SLP/monster) 34
Unika spelledarpersoner 17

V

Vägornas gille 54
Vägornas gille (äventyrsplats)
54–57
Valineria (SLP) 46
Vanador (SLP) 29
Vederkvickelsernas palats
78–81
Viandra (SLP) 17
Vingar och horn 75
Vita fjädern IV 50–53
Vita fjäderns handelshus
41–49
Viviana (SLP/monster) 79
Vivianas tinkturer 80

W

Wudendals vålnad (monster)
164
Wylda Vildklo (SLP) 39

Y

Ywerg (SLP) 17

Ä

Ändlösa havets tempel 25–34



Badhuset
Sveit och fröjd

Handelshuset
Tre mänar

H ä m n e n

Döden
idsjupet

Tavernan
Sjöormen

Soldrian
och söner

Vågornas
gille

Vitåfjäders
handelshus

Tvilling-
tornen

Ändlösa havets
tempel

D r ö m m



Själ-
bläcket

D y n g e n

Spruckna
pärlan

Enfaldiga
enhörningen

Nederkvickelsernas
palats

Trasornas
tempel

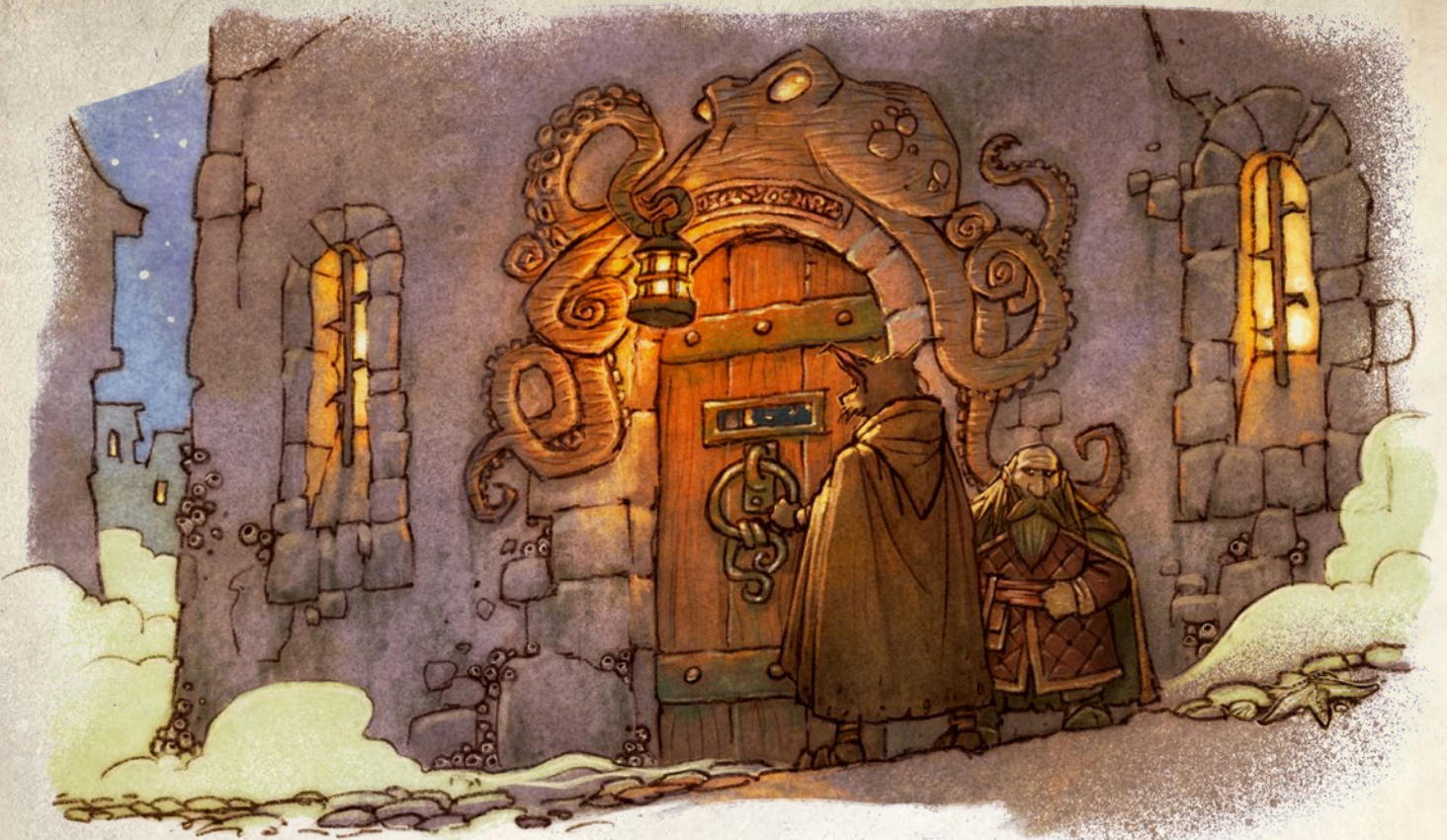
Grånade galtens
handelshus

Dundios
träckimportium

a r n a s h a v

Markoths djuphavsgrav





*“Nykomlingar? Välkomna till Arkand – vågornas och flammornas stad!
Här kommer ingenting att saknas er!*

*Blodiga gladiatorspel med fantastiska bestar och sena nätter med
förtrollande sång? Det har vi. Skumma tavernor, dunkla spelhålor och
ännu dunklare fängelsehålor? Absolut. Världens yppersta skräddare,
flinkaste smeder och skickligaste besvärjare? Definitivt. Begravda
artefakter från drakkejsardömet, förlorade piratskatter och nyskapade
förmögenheter som bara väntar på att befrias från sina ägare? Garanterat!*

*Men var försiktiga med vilka stenar ni lyfter på ... Arkand har vassa
tänder! Och ni kommer inte vara ensamma i er jakt!”*

Från Brustna vingars citadell och Sanna eldens tempel på Drakklippans topp till
tavernan Enfaldiga enhörningen och spelhålan Spruckna pärlan nere i kåkstaden
Dyngen – staden Arkand vibrerar av spänning, konflikter, rykten och löften om
äventyr, rikedom, makt och ära!

Denna bok innehåller hela 20 äventyrsplatser spridda över fem stadsdelar och flera
kampanjuppslag. Rollpersonerna får uppleva en intensiv maktkamp i stadens undre
värld, ikläda sig rollerna som demonjägare och slutligen avslöja hemligheter om
Arkands mytomspunna förflutna som kan komma att förändra staden för alltid.

Arkand – vågornas och flammornas stad är författad av Johan Sjöberg, illustrerad
av Johan Egerkrans och David Brasgalla och innehåller en stor färgkarta i format
432 × 558 mm ritad av Francesca Baerald.



FRIA LIGAN

Drakar och Demoner är ett registrerat varumärke
tillhörande Fria Ligan AB. ©2026 Fria Ligan AB.

Fria Ligan AB, Nytorgsgatan 15, 116 22 Stockholm, Sverige

TRYCKT I LITAUEN

ISBN 978-91-90079-07-2



9 789190 079072 >