VÄLKOMMEN TILL

EREB ALTOR



HELMGAST

ETT TILLBEHÖR TILL Drakar och Demoner

ASTROLAB
GAME STUDIO

BETA

VÄLKOMMEN TILL
EREB ALTOR

Text
Leon Or

Grafisk form
Måns Broman, Jonas Vije, Emil Gradén

Layout
Emil Gradén, Måns Broman, Jonas Vije

Illustratör
Emil Gradén

Kartor
Måns Broman, Map Effects Fantasy Map Builder

Producent
Anton Wahnström

Korrektur
John Park, Tobias Thryselius

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

Astrolab Game Studio AB
Måns Broman, Emil Gradén, Leon Or, Jonas Vije

Tryck
Balto Print, Litauen

ISBN 978-91-990382-2-3
© 2026 Astrolab Game Studio AB
Första tryckningen

BETA

Ereb Altor är en oberoende publikation av Astrolab Game Studio AB och Helmgast AB och har ingen koppling till Fria Ligan AB. Den är publicerad under tredjepartslicensen för Drakar och Demoner (version 1.1). Drakar och Demoner och Ereb Altor är registrerade varumärken tillhörande Fria Ligan AB. Ereb Altor ges ut under licens från Fria Ligan AB. Trakorien och Svavelvinter är varumärken som tillhör, och används med tillstånd av, Erik Granström. Alla rättigheter förbehållna.

VAD ÄR EREB ALTOR?

Ereb Altor – den kända världen – är en smältdegel av magi och äventyr. Det är en värld full av faror, hemligheter och skatter. Det är Drakar och Demoners första stora rollspelsvärld och släpps nu i en ny version, som en tredjepartsprodukt, av Helmgast AB och Astrolab Game Studio AB. Tycker du om vad du läser i det här häftet, leta då efter Ereb Altor: Världsboken i din lokala spelbutik.

Ereb Altor förenar fyra kontinenter kring det stora Kopparhavet:

- Ereb, i norr, en kontinent med vilda skogar, kalla högplatåer och karga bergstoppar. Här finns rivaliserande riken och barbariska stammar. Hela Ereb ingår i Ereb Altor.
- Akrogal, i öster, en kontinent med vilda stäpper och isiga ödemarker. Här ruvar forntida kungariken och försvunna civilisationer. De västra delarna av Akrogal ingår i Ereb Altor.
- Soluna, i sydöst, en kontinent med torra öknar och grönskande oaser. Här bor rika karavanfurstar och vilda orchstammar. Norra Soluna ingår i Ereb Altor.
- Samkarna, i sydväst, en kontinent med giftiga träsk och ångande djungler. Här tronar kaparkungar och Ereb Altors största stad – Krilloan. Endast den nordligaste delen av Samkarna ingår i Ereb Altor.

Vem är det här häftet till för?

Detta häfte ger en introduktion till Ereb Altor och dess stora regioner, samt stöd för att skapa en rollperson från Ereb Altor. Du som läser planerar kanske att spela i Ereb Altor. Då är detta häfte en utmärkt utgångspunkt.

För att kunna använda materialet behöver du Regelboken till Drakar och Demoner. Det kan också vara bra att ha Världsboken till Ereb Altor till hands. Om du vill fördjupa dig i att skapa rollpersoner från just Kopparhavsregionen kan du hitta mer utarbetat material i Ereb Altor: Hjältar från Kopparhavet (en del av Ereb Altor: Kopparhavet).

Vad innehåller häftet?

- En kort introduktion till var och en av de tio stora regionerna i Ereb Altor. Du kan slumpa region genom att slå T10 och jämföra med regionens nummer.
- Bakgrundstabeller för social stånd, extra tränad färdighet, minnessak och uppväxt för rollpersoner från de olika regionerna.
- Listor med typisk utrustning.



BETA

Hjältar i Ereb Altor

Din rollperson är en hjälte, oavsett ursprung. Den kan ha stigit upp från enkla förhållanen eller flytt adelsklassens krav. Många av äventyren, kampanjerna och krönikorna som utspelar sig i Ereb Altor är utmanande och kräver erfarna hjältar. Om du skapar en ny rollperson kan din spelledare (SL) låta dig välja ytterligare färdigheter och hjälteförmågor. Fråga din SL hur er spelgrupp hanterar detta. Varje socialt stånd erbjuder en extra tränad färdighet som rollperson kan få från spelstart med SLs medgivande, samt en Minnessak. Mer vägledning finns i kapitel 2 i Ereb Altor: Världsboken.

Livet i Ereb Altor

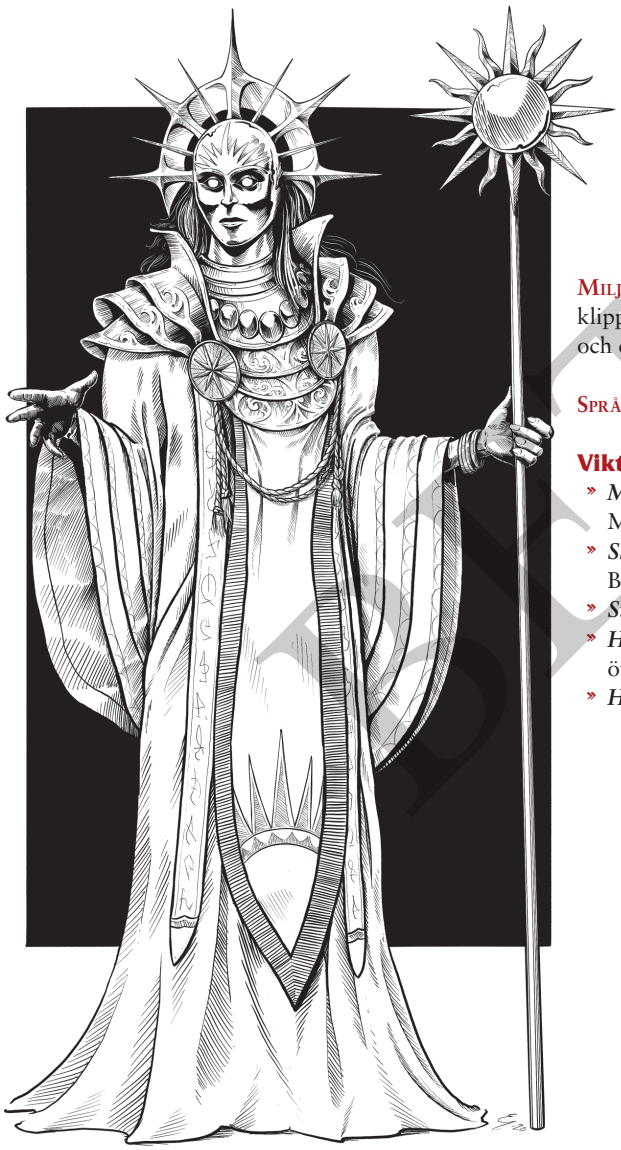
Ereb Altor är en smältdegel. Människor reser till, och känner till, fjärran länder. Exotiska folkgrupper finns i alla regioner – och tabellerna i häftet gäller för alla släkten. Magi finns överallt som ett hot eller ett löfte. Gudar, demoner och andra makter formar landet. Avancerad teknik, som plåtrustningar, kompasser, astrolabier och krut, är känd och används.



1. EREBOSISKA ARKIPELAGEN

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

– Ornaldo Mogger, luttrad piratanka om Erebosiska arkipelagen.



Miljö: Spridda ögrupper med laguner, rev och klippöar. Vita klippor och låga buskar. Pinjeträd och cypresser.

Språk: Jori, dalci och morëliska.

Viktiga aktörer:

- ***Magistrat Cosmo Gyllenbuk*** av huset Mogger.
- ***Skattmästare Rudolfissa den Äldre*** av huset Byades.
- ***Stortribun Lukia*** av huset Torrentakis.
- ***Hierofanten Utuma IX*** av huset Ursino, Utus överstepräst.
- ***Hyberia av Djupet,*** amiral av Vita eskadern.



BETA

FÖDD I EREBOSISKA ARKIPELAGEN

T6	SOCIALT STÅND	EXTRA TRÄNAD FÄRDIGHETER	MINNESSAK
1	**Slav**. Ex. *Roddarslav, flykting, gladiator.* Du växte upp under piskan, var dag var en kamp och du var tvungen att lära dig att klara dig själv.	SLAGSMÅL	En knotig klubba av drivved.
2	**Fiskare**. Ex. *Vrakplundrare, musselfiskare, korsar.* Den steniga stranden och den salta bränningen var ditt hem, och du lärde dig att segla.	SJÖ-KUNNIGHET	Fiskedon.
3	**Bonde**. Ex. *Mjölnare, vinodlare, sardinfiskare.* Som bondbarn fick du arbeta hårt på magra åkrar, valla boskap och samla bär och rötter under svältår.	VILDMARKS-VANA	Bredbrättad läderhatt.
4	**Borgare**. Ex. *Gesäll, krögare, kartograf.* Som utpräglat stadsbarn fick du lära dig föräldrars yrke.	HANTVERK	Personligt brev från en gillesmästare.
5	**Präst**. Ex. *Solpräst, spåman, mystiker.* Du har tjänat gudarna sedan barnsben och lärt dig din guds heliga myter.	MYTER & LEGENDER	Förgylld amulett med relik gömd i hemligt fack.
6	**Adel**. Ex. *Handelsfurste, kapten, solriddare*. Du har fått en sträng utbildning vid skärgårdens hov, tempel eller handelshus.	ÖVERTALA	Tjockt silverhalsband.

TYPISK UTRUSTNING

T4	FÖREMÅL	PRIS	VIKT	TILLGÅNG	EFFEKT
1	**Stråhatt**	5 silver		Vanlig	Fördel på UPPTÄCKA FARA vid resor genom öppen terräng.
2	**Luta**	185 silver	1	Ovanlig	Minskar VP-kostnaden för Tonkonst till 1.
3	**Fisknät**	20 silver	2	Vanlig	Ger T6 ransoner mat vid fiske.
4	**Åsna**	30 silver		Vanlig	Kan bära 10 viktenheter. Kan ej ridas.



BETA

2. AIDNEHALVÖN

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

– Bastiana Marrol, ärrad riddare, om Aidnehalvön.



Miljö: Höga berg och raviner, djupa skogar. Bördiga slätter och åkrar i söder, djup urskog i norr.

Språk: Jori, svartiska, narguriska.

Viktiga aktörer:

- ***Gudabenådade Maldixa I*** av huset Lotar, drottning av Kardunien.
- ***Landsfader Karel III***, av huset Artagon, hertig av Sarbon.
- ***Den lysande Balian VII*** av huset Valt-Zorac, solkung av Zorakin.
- ***Khatan Labohr Skifferskägg***, kung av Karad Batur.
- ***Stormästare Jara Häxbane*** av Tornväktarorden.
- ***Valder Landlös*** av huset Achant, den landsförvisade kungen av Kardien.

FETIA

FÖDD PÅ AIDNEHALVÖN

T6	SOCIALT STÅND	EXTRA TRÄNAD FÄRDIGHETER	MINNESSAK
1	**Vagabond**. Ex. *Laglös, gycklare, tiggare*. Du växte upp på resande fot, sov under broar och tiggde vid karavanserajer.	UNDVIKA	En flöjt med vackra blommotiv.
2	**Livegen.** Ex. *Jägare, småbrukare, tiggarpräst*. Du växte upp i en enkel stenstuga med en get på taket och en liten jordlott.	VILDMARKS-VANA	Välsnidd träsked.
3	**Markägare**. Ex. *Betodlare, mjölnare, nybyggare*. Du växte upp på en gård byggd av massiv kalksten, med kor, får och egna hästar.	RIDA	Tjock, vävd struthätta.
4	**Stadsbor**. Ex. *Snickare, värdshusvärd, silversmed*. Som ett äkta stadsbarn lärde du dig dina föräldrars yrke.	HANTVERK	Ett silverhalsband värt 30 silvermynt.
5	**Prästerskap**. Ex. *Solmunk, eremit, tempelpräst*. Du har tjänat gudarna sedan barndomen och lärt dig att tolka tecknen från solen och himlen.	OBSERVATION	Ett bärbart solur.
6	**Adel**. Ex. *Markis, greve, stormästare*. Du växte upp i en mäktig borg, omgiven av tjänare och vasaller.	TAKTIK	Stamtavla som visar din ätt i T6+1 släktled.

TYPISK UTRUSTNING

T4	FÖREMÅL	PRIS	VIKT	TILLGÅNG	EFFEKT
1	**Korg**	4 silver	1	Vanlig	Rymmer upp till 10 viktenheter.
2	**Flöjt**	10 silver	1	Vanlig	Minskar VP-kostnaden för Tonkonst till 2.
3	**Solamulett**	10 silver		Ovanlig	Identifierar bäraren som en dyrkare av någon av Altors solgudar.
4	**Pålyxa**	100 silver		Ovanlig	Se sida 60 i Ereb Altor: Världsboken.



BETA

3. ÖSTRA EREB & AKROGAL

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

– Molok, minotaurkrigare.



BETA

Miljö: Från Grynnerbergens väldiga toppar till Dammviddernas oändliga slättmark och den förtorkade Golwyndabotten – allt är storslaget och i enorm skala.

Språk: Akkariska, furgiska, yggoth, gryndur.

Viktiga aktörer:

- ***Kejsarinnan Sephide*** av Krun.
- ***Kyarxes X den Dådkraftige***, pojkkung av Furgia.
- ***Zarkhatan Dzam Dubbelyxa***, kung av Zar Khur.
- ***Härskarmagikern Vicotnik***.
- ***Drakfurstinnan Atar*** av huset Myale.

FÖDD I ÖSTRA EREB & AKROGAL

T6	SOCIALT STÅND	EXTRA TRÄNAD FÄRDIGHETER	MINNESSAK
1	**Paria**. Ex. *Roddarslav, kättare, fredlös*. Du växte upp förföljd och utstött av andra. Du lärde dig att ta för dig vad du behövde.	FINGER-FÄRDIGHET	En liten lerkruka.
2	**Tjänare.** Ex. *Trotjänare, lärare, palatstjänare*. Du växte upp bland tjänstefolket i ett hushåll och lärde dig att passera obemärkt.	SMYGA	En lertavla med en uråldrig dikt.
3	**Nomad**. Ex. *Karavanvakt, källprospektör, dammryttare*. På de torra stäpperna förlitade du dig på dina färdigheter för att överleva.	VILDMARKS-VANA	Ett kokkärl av svart järn.
4	**Handlare**. Ex. *Urmakare, kopparsmed, basarhandlare*. Du växte upp bland basarens trånga gränder och korridorer.	KÖPSLÅ	En vacker, fotsid kaftan med guldfärgad brokad.
5	**Magistrat**. Ex. *Tempelpräst, befälhavare, siare*. Sedan barndomen har du tillbringat många långa timmar i din kammare med tavlor och skriftrullar med forntida runor.	FRÄMMANDE SPRÅK	En ämbetsstav av elfenben med lamassu-huvud i kvarts.
6	**Härskarklass**. Ex. *Överstepräst, banérherre, satrap*. Du växte upp i slott och maktens korridorer, mitt bland komplotter och intriger.	HÖVISKHET	Din ätts, guds eller regions symbol på färggrant banér.

TYPISK UTRUSTNING

T4	FÖREMÅL	PRIS	VIKT	TILLGÅNG	EFFEKT
1	**Stor amfora**	15 silver	1	Vanlig	Rymmer upp till 10 viktenheter.
2	**Krunsk turban**	5 silver		Ovanlig	Varje krunsk medborgares prydnad, färgad efter ämbetsrang.
3	**Tabla / krunskt bräde**	2 silver	1	Vanlig	Används ofta i spel om pengar.
4	**Hornbåge**	190 silver		Sällsynt	Se sida 60 i Ereb Altor: Världsboken.



BETA

4. NORRA SAMKARNA

»Krilloan är mitt hem. Det är inte där jag föddes, men staden har välkomnat mig med öppna armar, liksom hundratusentals andra. Det är underverkens stad, där människor från hela Ereb Altor samlas på de smala gatorna, myllrande torg och oändliga basarer. Bortom Krilloan sträcker sig Samkarnas vildmarker långt västerut, över Drakryggens höga toppar mot de ångande djunglerna i Sanritradeltat och den laglösa piratkusten Morëlvidyn. Långt i väster öppnar den forntida stadsstaten Qart sina handelsvägar mot Västerhavet och bortom. Från toppen av Kristalltornet i hjärtat av Krilloan känns det ibland lätt att vända ryggen åt den vidsträckta kontinenten, men jag vet vilka hemligheter som döljer sig i dess djupa inre djungler.«

– Zosima, vis vargfolksmagiker om norra Samkarna.

Miljö: Täta, ångande djungler och träskmarker, som övergår i savann och ökenlikande slätter vid delar av kusten.

Språk: Morëliska, haddashi.

Viktiga aktörer

- ***Ärkemagikern Elyza***, konsul i Comitia Magus och ledare för Ordo Magus.
- ***Alven Tamaxa*** av Anxalis yngel.
- ***Korsarkungen Musir Malek***, furste av Dharba.
- ***Molossa av huset Assalon***, pasha av Marzouk.



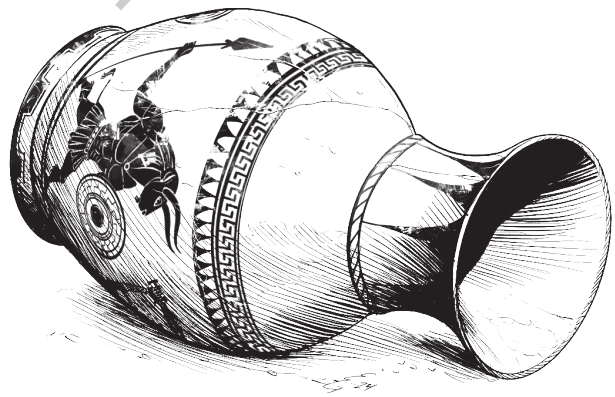
BETA

FÖDD I NORRA SAMKARNA

T6	SOCIALT STÅND	EXTRA TRÄNAD FÄRDIGHETER	MINNESSAK
1	**Träskbo**. Ex. *Flykting, kultist, ormjägare.* Du växte upp i de ångande träskmarkerna och djunglerna i Samkarna och lärde dig att överleva bland giftiga djur och reptiler.	VILDMARKS-VANA	En tom låda för gift.
2	**Tjänare.** Ex. *Trotjänare, lärare, palatstjänare.* Du växte upp bland tjänstefolket i ett hushåll och lärde dig diskretion.	UNDVIKA	Dekorerad kalebass.
3	**Nomad**. Ex. *Ödleryttare, bergsrövare, pilgrim.* Ett liv på ständigt resande fot genom träsk, djungel och savann förlitade du dig på dina färdigheter för att överleva.	UPPTÄCKA FARA	Liten bärkorg för en åsna eller ridödla.
4	**Korsar**. Ex. *Smugglare, sjörövare, slavjägare.* Havet och snabba felucker är ditt hem, och du har lärt dig att hålla utsikt efter segel, moln och nya hot.	OBSERVATION	Flätad skida för en sabel.
5	**Borgare**. Ex. *Gesäll, serajvärd, hälare.* Kommers är ditt livsblod, och du har växt upp bland basarer, karavaner och marknader.	KÖPSLÅ	En liten, tam bevingad ödla.
6	**Kapten**. Ex. *Kapare, kondottiär, kommendör.* Som medlem av en privilegierad skeppsägarfamilj växte du upp till havs.	SJÖKUNNIGHET	Mässingsinfattad kikarlins.

TYPISK UTRUSTNING

T4	FÖREMÅL	PRIS	VIKT	TILLGÅNG	EFFEKT
1	**Hängmatta**	5 silver	1	Vanlig	Kan i varma klimat ersätta sovfäll.
2	**Tångskrud**	10 silver		Ovanlig	Poncholiknande mantel av vävd kopparhavstång som håller bäraren torr. Nackdel på HOPPA & KLÄTTRA, men fördel på SMYGA i djungel.
3	**Ämbetstoga**	80 silver		Ovanlig	Tygsvepning som vanligen bärs av ämbetsmän i västra Kopparhavet.
4	**Felicisk huggare**	80 silver		Sällsynt	Se sida 60 i Ereb Altor: Världsboken.



BETA

5. JORIEN OCH TOLAN

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

– Oghul, dvärgspejare i exil.

Miljö: Varierade landskap, från de mörka Nidabergen och Landoris djupa skogar till Joriens ängar och Feliciens höga klippor.

Språk: Jori, haddashi, yggoth.

Viktiga aktörer:

- ***Kung Frekvand V*** av Berendien.
- ***Patia duBaldo***, Vattentiggarnas ledare.
- ***Rakallus Oxbringa***, rovriddare.
- ***Derekon***, ledare för Edsförbundet.



BETA

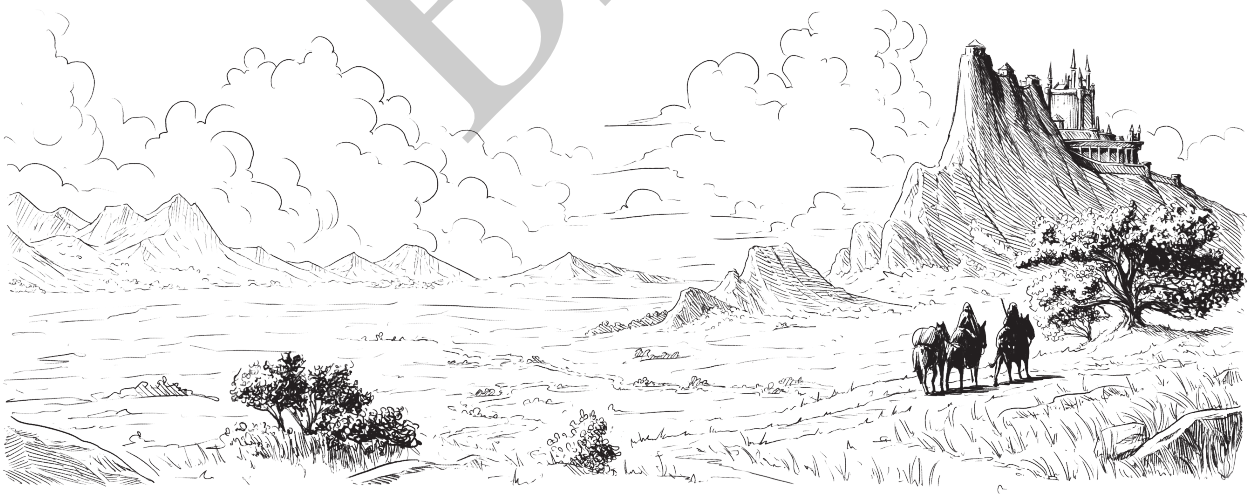
FÖDD I JORIEN OCH TOLAN

T6	SOCIALT STÅND	EXTRA TRÄNAD FÄRDIGHETER	MINNESSAK
1	**Slav**. Ex. *Roddarslav, flykting, krigsfånge*. Livet i fångenskap var hårt, och du lärde dig att ta hand om dig själv.	UNDRE VÄRLDEN	Tatuering föreställande en karta.
2	**Livegen**. Ex. *Tjänstehjon, torvbrytare, herde*. Du växte upp i en länsherres tjänst, och betalade både skatt och dagsverken.	VILDMARKS-VANA	Kort åsnepiska.
3	**Fribonde**. Ex. *Fiskare, bergsbonde, skattebonde*. Du växte upp vid bergen eller kusterna i Tolan och Jorien och lärde dig att hålla ett öga på horisonten.	UPPTÄCKA FARA	Vinkanna av lera.
4	**Stadsbo**. Ex. *Gesäll, hantverkare, skrivare*. Som ett äkta stadsbarn fick du lära dig dina föräldrars hantverk.	HANTVERK	Slöjdkniv
5	**Präst**. Ex. *Solpräst, tempelpräst, lärd*. Du har tjänat gudarna sedan barndomen och lärt dig den heliga läran.	MYTER & LEGENDER	En helig amulett.
6	**Adel**. Ex. *Baron, björnstjärneriddare, patricier*. Som en ung ädling utbildades du i krigskonst.	TAKTIK	Falkenerarhandskar.

TYPISK UTRUSTNING

T4	FÖREMÅL	PRIS	VIKT	TILLGÅNG	EFFEKT
1	**Fältsandal**	10 silver		Vanlig	Lädersula med skinnremmar som viras upp längs vaderna. Utmärkt för långvandring.
2	**Lod**	7 silver	2	Ovanlig	Mäter djupet från vattenytan till botten.
3	**Flaska drakvin**	120 silver	1	Sällsynt	Se vin på sida 80 i Regelboken.
4	**Glav**	40 silver		Ovanlig	Se sida 60 i Ereb Altor: Världsboken.

BETA



6. NORRA SOLUNA OCH GOLWYNDABOTTEN

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

– Qiri, nomadisk alv och tjuv.

Miljö: Torra öknar och prunkande oaser från Irbols välbevattnade fruktträdgårdar till vitnade benknotor i de Röda öknarna.

Språk: Efariska, akkariska.

Viktiga aktörer:

- ***Stordrottning Neferak Bronsnäve*** av Efaro.
- ***Ståthållare Amasis is Sahin***, pasha ib Sahin.
- ***Riddar Wara Enöga***, kommendör av Dromedarkåren.



BETA

FÖDD I NORRA SOLUNA OCH GOLWYNDABOTTEN

T6	SOCIAL RANK	EXTRA TRÄNAD FÄRDIGHETER	MINNESSAK
1	**Förseglad**. Ex. *Kannibal, besmittad, demontjänare*. Du har utstötts av samhället och förseglats i katakomber. Du tog dig fram trevande i mörkret.	FINNA DOLDA TING	Ett lerkärl innehållande mummia (mumifierade kvarlevor).
2	**Slav**. Ex. *Slavpräst, fottvättare, vattenbärare*. Du växte upp som en fattig tjänare med få rättigheter och lärde dig att manipulera din mästare för att överleva.	ÖVERTALA	Handduk av lin.
3	**Ökennomad**. Ex. *Sandkrigare, bandit, ökenvandrare*. Öknen och de dammiga slätterna är ditt hem. Du lärde dig navigera efter natthimlen.	VILDMARKS-VANA	Mumifierad katt.
4	**Krigare**. Ex. *Dromedarkårist, sjöman, ökenriddare*. Du föddes in i krigarklassen och uppfostrades i krigiska dygder samt tränades i prickskytte.	ELDVAPEN	Armring av brons.
5	**Skriftlärd**. Ex. *Tempelpräst, arkitekt, filosof*. Rikets främsta tänkare och oratorer har lärt dig om stjärnornas rörelser i palmbladens skugga.	OBSERVATION	En vaxplatta.
6	**Ökenherre**. Ex. *Stamhövding, serajprefekt, rövarkung*. Du växte upp med öknen som ditt rike och fostrades att kämpa och dö för varje droppe vatten.	JAKT & FISKE	Tekopp av mässing.

TYPISK UTRUSTNING

T4	FÖREMÅL	PRIS	VIKT	TILLGÅNG	EFFEKT
1	**Linnesärk**	5 silver		Vanlig	Slipp nackdel på KAR-baserade färdigheter.
2	**Kalebass**	4 silver	1	Vanlig	Rymmer en enhet vätska.
3	**Mantel**	8 silver		Ovanlig	Skyddar mot vissa missöden under utfärder.
4	**Kamel**	40 silver		Vanlig	Bär två personer eller en halv läst.



BETA

7. NORRA EREB

»Jag kan inte tänka mig bittrare vindar än de nordliga stormar som piskar de isiga kusterna i norra Ereb. Från vortigerns gripryttare i Ransard och sillfiskarna i Jordu Ashur till isbarbarerna i Orghin – alla har de formats av de hårda och obarmhärtiga elementen, så nära själva urisens hemvist vid den nordliga kalla polen. Men ingenstans blåser den nordliga vinden kallare än på de öppna slätterna bortom Bashkul. Jag reste dit genom djupaste Nargurs mörker, genom döda skogar och dimmiga dalar med mitt dvärgiska bälginstrument och min tappre svartalfsvän Skvilp. Tillsammans med en desperat skara blev vi insyltade i en kamp som gick långt över vad vi, dödliga dårskallar, kunde begripa. Jag kommer aldrig att glömma den stora, ylande cyklonen som en sur gammal magiker red på – och inte heller vad han lärde mig. Det var en öronbedövande upplevelse, men inte all vind blåser ont om man behärskar sina instrument!«

– Kvale, vindblåsare och magiker.

Miljö: Karga och klippiga kuster, och en blandning av djupa granskogar och vindpinade slätter in mot land.

Språk: Narguriska.

Viktiga aktörer:

- ***Argald av Rumin***, vortiger av Ransard.
- ***Stranne***, sillkung av Jordu Bryggö.
- ***Siratsia***, Besvärjerskan från norr.
- ***Ao Valätaren***, resehövding.



BETA

FÖDD I NORRA EREB

T6	SOCIALT STÅND	EXTRA TRÄNAD FÄRDIGHETER	MINNES SAK
1	**Träl**. Ex. *Slav, fånge, landsflykting*. Du har levt ett hårt och obarmhärtigt liv i den mest ogästvänliga delen av Ereb Altor.	UNDVIKA	En robust vandringskäpp av furu.
2	**Barbar**. Ex. *Säljägare, isbarbar, nomad*. Du har överlevt den ödsliga, kalla vildmarken i norr, enbart tack vare din uthållighet och styrka.	SLAGSMÅL	En pipa av valben.
3	**Bonde**. Ex. *Fiskare, småbrukare, av sardkast*. Du lyckades få groddar och frön att spira ur den karga jorden.	VILDMARKSVANA	Ett par varma ylleva ntar.
4	**Krigare**. Ex. *Av rankast, ishärjare, gripryttare*. Du fostrades till krigare och lärde dig att plundra och försvara din egendom.	SPJUT	Ett nitbälte.
5	**Lärd**. Ex. *Rådgivare, köldtalare, vindprästinna*. Du invigdes i den kalla nordens mysterier och lärde dig att lyssna till elementen.	MYTER & LEGENDER	En helig amulett.
6	**Ledare**. Ex. *Herre, klanledare, krigsherre*. Du fostrades till att leda din grupp genom i vått och torrt, i kamp mot elementen och obevekliga fiender.	TAKTIK	Ett diadem av brons.

TYPISK UTRUSTNING

T4	FÖREMÅL	PRIS	VIKT	TILLGÅNG	EFFEKT
1	**Sälskinnsrock**	8 silver		Ovanlig	Ger en fördel på VILDMARKSVANA för att motstå kyla och väta.
2	**Fisknät**	20 silver	2	Vanlig	Ger T6 ransoner mat vid fiske.
3	**Sovfäll**	10 silver	1	Vanlig	Slipp nackdel för slag mot VILDMARKSVANA för att slå läger.
4	**Ranslans**	80 silver		Sällsynt	Se sida 60 i Ereb Altor: Världsboken.

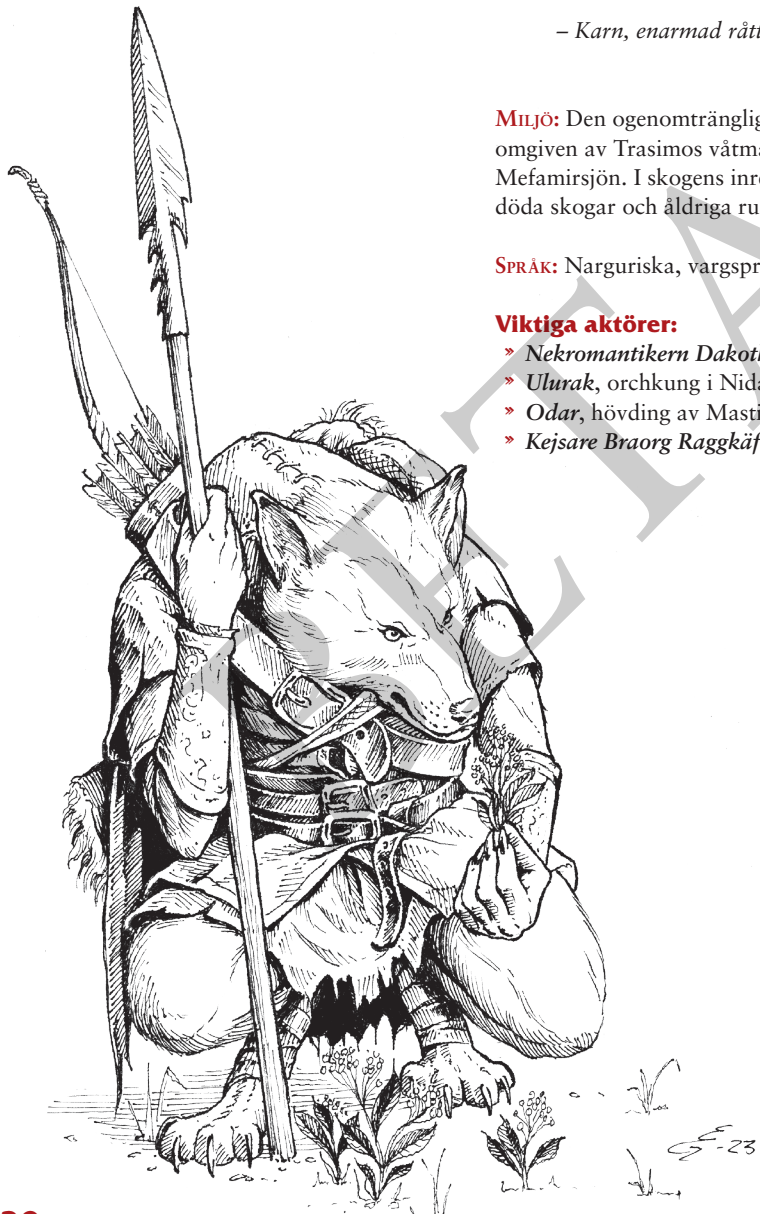


BETA

8. NARGUR & CENTRALA EREB

»Jag kommer alltid att minnas de mörka skogarna i Nargur med värme. Det var där jag föddes, en liten unge bland en stolt skara råttfolk som härjade fritt bland de knotiga grenarna och den täta undervegetationen. Visst, livet var tufft och farligt. Det fanns krokgäddor som kunde sluka dig i en enda tugga om du hamnade i floden, musteloner som slet dig i stycken om du trängde in på deras revir, nattfolk som förslavade dig eller kastade dig i sina kokkärl om du korsade deras härjarstråk. Men du visste vad som gällde. Och du hade en familj som tog hand om dig. Det kunde inte vara mer annorlunda jämfört med nu. Jämfört med döden och sveket i stridsgropen. Kanske jag är nostalgisk. Jag var en annan råtta då. Oskyldig. Lycklig med mina nära och kära. Och med båda mina tassar i bruk…«

– Karn, enarmad råttgladiator från Nargur.



Miljö: Den ogenomträngliga Nargurskogen, omgiven av Trasimos våtmarker och den väldiga Mefamirsjön. I skogens inre ruvar dimmiga dalar, döda skogar och åldriga ruiner.

Språk: Narguriska, vargspråk, yggoth.

Viktiga aktörer:

- ***Nekromantikern Dakoth***
- ***Ulurak***, orchkung i Nidabergen.
- ***Odar***, hövding av Mastika Agga.
- ***Kejsare Braorg Raggkäft***, vargfolkshärskare.

BETA

FÖDD I NARGUR & CENTRALA EREB

T6	SOCIALT STÅND	EXTRA TRÄNAD FÄRDIGHETER	MINNESSAK
1	**Utstött**. Ex. *Laglös, flykting, fånge*. Du lärde dig att överleva så gott du kunde i de ogästvänliga skogarna i centrala Ereb.	JAKT & FISKE	Vinare av trä.
2	**Vilde**. Ex. *Plundrare, jägare, nomad*. Ditt folk har gjort Nargur till sitt hem och lever av marken och ibland av sina svagare grannar.	SLAGSMÅL	Ett alvöra.
3	**Nybyggare**. Ex. *Pälsjägare, pionjär, markbrytare*. Du lärde dig att spjäla ben och göra omslag mot svullnad.	LÄKEKONST	En liten kniv med handtag av horn.
4	**Krigare**. Ex. *Bärsärk, stamkrigare, drakriddare*. Du högg dig fram genom Nargurs skogar med vapen i hand.	TAKTIK	Ett dryckeshorn.
5	**Visdomsman**. Ex. *Eremit, rotpräst, häxa*. Du fostrades i forntida mysterier och lärde dig skogens och dess varelsers hemligheter.	BESTIOLOGI	En fjädermantel.
6	**Ledare**. Ex. *Baron, hövding, gillesmästare*. Du växte upp i en av de få och spridda familjer med maktanspråk i vildmarken.	ÖVERTALA	Enkelt pannband i silver.

TYPISK UTRUSTNING

T4	FÖREMÅL	PRIS	VIKT	TILLGÅNG	EFFEKT
1	**Mantel**	8 silver		Ovanlig	Skyddar mot vissa missöden under utfärder.
2	**Rep, hampa (10 meter)**	10 silver	1	Vanlig	Fördelen på slag mot HOPPA & KLÄTTRA vid klättring, men kräver att repet är säkrat.
3	**Filt**	3 silver	1	Vanlig	Krävs för att slippa nackdel på slag för att uthärda kyla.
4	**Hesapiskt björnspjut**	35 silver		Sällsynt	Se sida 60 i Ereb Altor: Världsboken.

BETA



9. DE TRAKORISKA ÖARNA

»Jag har nyligen företagit en resa över de fyra huvudsakliga Trakoriska öarna – djärva Paratorna, grubblande Palamux, hetlevrade Trinsmyra och fogliga Saphyna. Även om jag stötte på en mångfald av folk och seder – från de ovårdade barbarerna i Kargom till de skrupelfria köpmännen i Tricilve – blev jag inte imponerad någonstans! Även om det korrupta Trakoriska riket är den obestridda härskaren över sina hav, det heliga Kishatet predikar sin sanning om Shamash och det forntida Lasemos fortfarande stolt hävdar sin självständighet, så värderas varken förfining, takt eller lärdom särskilt högt på dessa öar. Enkelspåriga sökare efter fara, möjligheter och rikedom kommer utan tvekan att få sitt lystmäte, men de som värdesätter andlighet och lärdom bör hellre söka sig någon annanstans! Var också varnade: min börs stals omedelbart vid ankomsten till huvudstaden Tricilve, medan någon medbrottsling avledde min uppmärksamhet genom att överväldiga mig med de mest avskyvärda förolämpningar. När det gäller min efterföljande resa till den isbundna helvetesön som kallas Marjura vägrar min hjärna helt enkelt att återkalla de ödesdigra händelserna som utspelade sig där. Jag ska bespara läsaren detta.«

– Brior Brådfot, lärd resenär.

Miljö: De Trakoriska öarna är lika mångskiftande som deras folk, från Trinsmyras karga klippor till Saphynas bördiga åkrar.

Språk: Öarnas jori, narguriska.

Viktiga aktörer:

- ***Kejsar Radabassar Allessela*** av det Trakoriska riket.
- ***Hertig Ialsop da Kamesti***, hertig av Kamest och ordensmästare av Nya Sfären.
- ***Admirata Vemsica***, piratplåga på Trakorisk sjö.
- ***Shar Kishati Manzonla***, det heliga Kishatets förste kristallokrat.



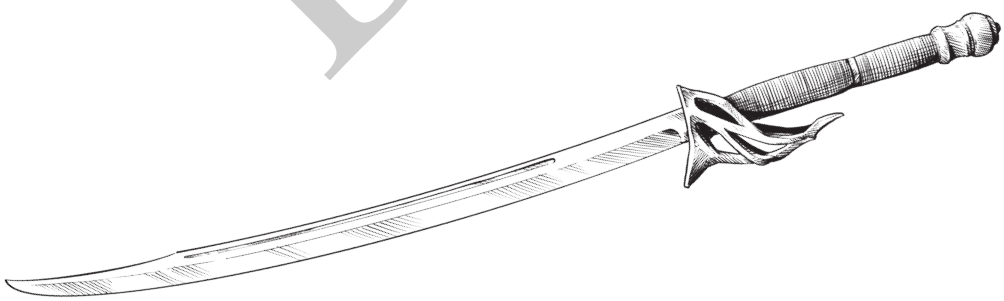
BETA

FÖDD PÅ DE TRAKORISKA ÖARNA

T6	SOCIALT STÅND	EXTRA TRÄNAD FÄRDIGHETER	MINNESSAK
1	**Slav**. Ex. *Krigsfånge, slavarbetare, arenaslav*. Du har lärt dig att överleva som en förbrukningsvara som sliter med blod och tårar.	HANTVERK	Lösa länkar från en järnkedja.
2	**Utblottad**. Ex. *Gatubarn, vagabond, tiggare*. Utan ett silver har du få eller inga rättigheter och är beroende av ditt förnuft och dina instinkter.	UPPTÄCKA FARA	En stadig käpp.
3	**Fattig**. Ex. *Arrendator, fiskare, lantarbetare*. Nere i samhällets botten är livet en daglig kamp, och de mäktiga trampar på dina rättigheter efter behag.	VILDMARKS-VANA	En dekorerad pipa
4	**Medelstånd**. Ex. *Hyresvärd, skeppare, legosoldat*. Du har det bättre än de flesta, men en enda olycka kan göra dig fattig.	ÖVERTALA	Ett brett nitbälte.
5	**Rik**. Ex. *Ceremonitra, köpman, syntald*. Genom tur, envishet och hänsynslöshet har du samlat på dig en viss förmögenhet och fått inflytande.	BLUFFA	Ett rekommendationsbrev från en beskyddare.
6	**Magnat**. Ex. *Kristallokrat, hertig, handelsfurste*. Du har fötts, växt upp och tränats för den blodiga sport som trakorisk politik är. Du ser på livet som ett parti smickelbräde.	TAKTIK	En tjock silverring.

TYPISK UTRUSTNING

T4	FÖREMÅL	PRIS	VIKT	TILLGÅNG	EFFEKT
1	**Kritpipa**	1 silver		Vanlig	Kan användas för att röka örter.
2	**Glasflaska**	10 silver	1	Vanlig	Rymmer en enhet vätska.
3	**Smickelbräde**	4 silver	1	Vanlig	Avgörs genom motståndsslag mot INT.
4	**Saryng**	150 silver		Sällsynt	Se sida 60 i Ereb Altor: Världsboken.



BETA

10. VÄSTERHAVETS KUSTER

»Västerhavets salta vindar piskar västra Erebs stolta och hävdvunna riken, som för evigt är fastlåsta i gamla fejder och en strävan efter nya bedrifter. Från nomaderna i de vitblekta Kalklanden till de anrika banzika-riddarna i Treipo och den desperata adeln i Magilre, överbelastad av titlar och traditioner, är alla intrasslade i en evig dans av krig och handel, allianser och svek. Till och med de mindre makterna, de längs Klomulkusten i Korald, eller de som härjar i de laglösa skurkarnas fristad, Staden O, följer samma dans. Om jag bara kunde beträda de där uråldriga, knarrande brädorna som utgör västerhavets stora dansgolv igen!«

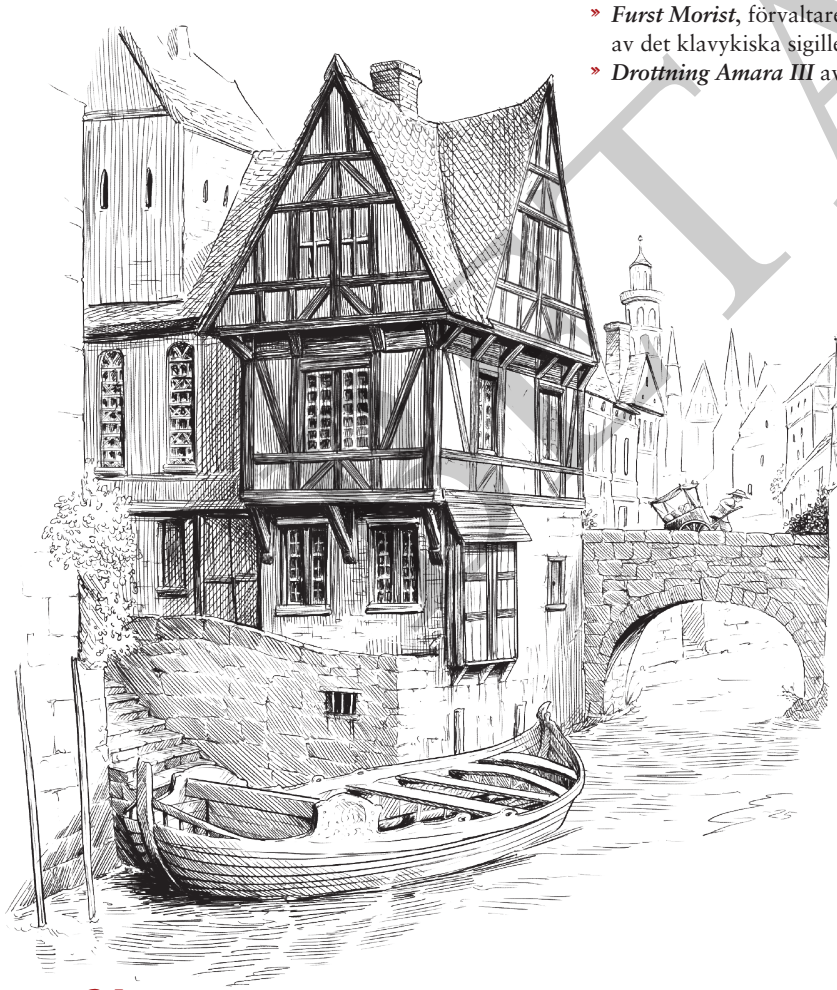
– Kyros, fäktmästare och munk.

Miljö: Västerhavets kuster är en blandning av bördiga åkrar, karga klippor och djupa träskmarker.

Språk: Jori, narguriska.

Viktiga aktörer:

- ***Ferhand Bobadilla av Antakyra***, kung över Kalklanden.
- ***Stora Sköldpaddan***, Klomulviskaren från Vassmarkerna.
- ***Furst Morist***, förvaltare av Treipo och väktare av det klavykiska sigillet.
- ***Drottning Amara III*** av Magilre.



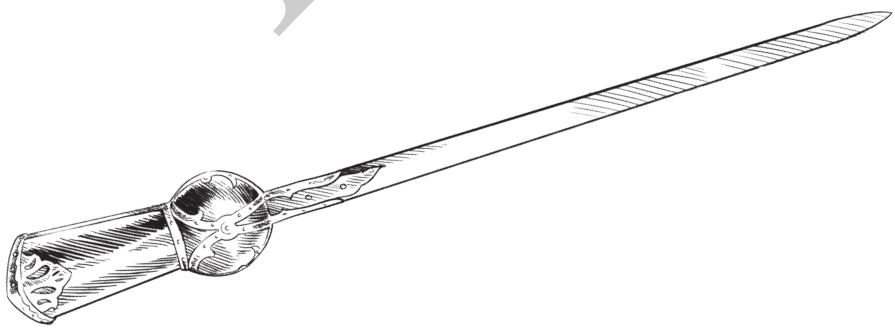
BETA

FÖDD PÅ VÄSTERHAVETS KUSTER

T6	SOCIALT STÅND	EXTRA TRÄNAD FÄRDIGHETER	MINNESSAK
1	**Slav**. Ex. *Livegen, fånge, hushållstjänare*. Du kämpade längst ner i samhället och har lärt dig att förlita dig på ditt eget förnuft för att överleva.	UNDRE VÄRLDEN	Örhängen gjorda av måsben.
2	**Utstött**. Ex. *Bandit, vilde, tiggare*. Livet i skogen och på klipporna vid kusten har varit hårt, du har överlevt på det naturen har att erbjuda.	JAKT & FISKE	En knöltuta snidd av drivved.
3	**Fattig**. Ex. *Småbrukare, hantverkare, daglönare*. Du föddes till ett hårt liv präglat av slit och fattigdom, och du har lärt dig att hålla huvudet kallt för att undvika faror.	UPPTÄCKA FARA	En trasig stråhatt.
4	**Medel**. Ex. *Bonde, småhandlare, nomad*. Du växte upp i en familj som kunde försörja sig genom hårt arbete och surt förvärvade färdigheter.	HANTVERK	En skål gjord av en rotknöl.
5	**Lågadel**. Ex. *Auktoriserad köpman, vandrande riddare, kunglig arrendator*. Du reste runt till hov, gilleshus och slott längs kusten i jakt på vinst eller beskydd, och lärde dig hur man uppför sig i de finare kretsarna.	HÖVISKHET	Ett tryck med Trocuspas grundprinciper.
6	**Magnat**. Ex. *Hertig, stadsfurste, baron*. Du har fötts, växt upp och tränats för ett liv av intriger, ränker och dueller.	MYTER & LEGENDER	En uråldrig mässingsring med Jorpagnas kejserliga sigill.

TYPISK UTRUSTNING

T4	FÖREMÅL	PRIS	VIKT	TILLGÅNG	EFFEKT
1	**Sammetshatt med fjäder**	50 silver		Ovanlig	Ger fördel på HÖVISKHET när SL finner det rimligt.
2	**Plåtplunta**	15 silver	1	Ovanlig	Rymmer 1 enhet vätska.
3	**Krutpåse**	30 silver	1	Ovanlig	Krävs för att avfyra eldvapen.
4	**Pata**	180 silver		Sällsynt	Se sida 60 i Ereb Altor: Världsboken.



BETA

Tideräkning

Erebs historiografer räknar tiden före och efter Odos uppenbarelse (före Odo (f.O.) och efter Odo (e.O.)). I skrivande stund är det år 610 e.O. Ett år i Ereb Altor är tolv månader, 48 veckor eller 340 dagar. En månad är fyra veckor – det vill säga 28 dagar.

Månadernas namn i den joriska traditionen är:

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

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

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



PREVIA

BETA