

EREB AITOR

TORSHEN

barbarernas skogar



Drakar och Demoner

EN ÄVENTYRSMODUL TILL **EXPERT**

TORSHEN



KONSTRUKTION

Anders Simonsson, Anders Blixt
Henrik Strandberg

OMSLAG

Ken Kelly

REDIGERING

Anders Blixt, Henrik Strandberg
Olle Salin

GRAFISK PRODUKTION

Stefan Thulin,
ORIGINAL

Stefan Thulin, Tony Darwiche

ILLUSTRATIONER

Stefan Nagy, Tony Darwiche

TRYCK

Tryckproduktion, Västerås 1989



INLEDNING

Torshem är en äventyrsmodul som utspelar sig i vildmarken. Spelledaren kan med hjälp av modulens kartor och information och sin egen fantasi skapa ett helt land där spelarnas rollpersoner kan äventyra.

Torshem innehåller ett stort och flera små äventyr som SL kan använda till att sätta upp en kampanj i vildmarksområdet. Det innehåller dessutom tillräckligt med material och nyheter för att hålla även de mest äventyrslystna rollpersoner sysselsatta en längre tid. Spelledaren måste ha tillgång till Drakar och Demoners Expertregler för att kunna använda den här modulen till fullo. Även de bägge Monsterböckerna och Gigantreglerna är bra att ha.

INFORMATION TILL SL

BESKRIVNINGAR AV RUM, GROTTO OCH ANDRA PLATSER

Alla rum, grottor och andra platser i den här modulen beskrivs på ett sätt som skiljer sig en del från tidigare moduler. Beskrivningarna har delats upp i två textavsnitt, ett kursiverat och ett icke-kursiverat. De kursiva textavsnitten skall SL läsa upp för spelarna. De innehåller enkla beskrivningar av de platser som deras rollpersoner befinner sig på för tillfället och de föremål eller varelser som eventuellt också finns där. SL bör dock själv läsa igenom textavsnitten innan han använder dem och bestämma om han vill ändra på något i beskrivningarna.

De icke-kursiva textavsnitten innehåller beskrivningar av särskilda detaljer som inte upptäcks omedelbart, instruktioner om hur SL skall hantera vissa situationer, etc. De skall endast läsas av SL.

ÄVENTYR

I det här avsnittet beskrivs flera äventyr. Spelledaren bör läsa igenom dem noga innan spelet börjar och han måste också ägna några timmar åt att förbereda varje äventyr, göra SLP, golvplaner, kartor, etc.

1. BLODSOFFER

Följande avsnitt bör läsas upp för spelarna innan äventyret startar. Avsnittet innehåller all information som spelarnas rollpersoner behöver känna till innan äventyret börjar.

Ni har under en längre tid rest omkring i världen och upplevt märkliga äventyr tillsammans. I djupa skogar, fuktiga grottor och mörka gravkamrar har ni upptäckt fantastiska skatter och utkämpat strider mot fruktansvärda monster. Under er tid tillsammans har ni lärt känna varandra väl och ni är nu ett sammansvetsat sällskap äventyrare.

För att par veckor sedan berättade en av er för sällskapet, att han var tvungen att resa hem till sin hemstad Torsborg för att delta i en viktig religiös högtid som skulle hållas i Torsborgs tempel. Han tyckte att det skulle vara synd att splittra sällskapet och föreslog därför att ni skulle slå följe med honom. Han berättade att det fanns ett utmärkt värdshus i Torsborg som hette "Blå draken" och var känt för sitt goda mjöd. Ni skulle kunna hyra ett par rum på värdshuset och bo där till ceremonierna var över och därefter skulle hela sällskapet kunna ge sig ut på vägarna igen. Han berättade också att det fanns gott om troll och orcher i skogarna och bergen i Torshem. Efter en kort diskussion beslöt ni er för att göra som han föreslog.

Resan till Torsborg är tämligen händelserös. Ni anländer till staden ett par dagar innan högtiden skall börja och söker omedelbart upp Blå draken. Värdshusets ägare heter Bern Armstarke och är en vänlig och

gladlynt man i 60-årsåldern. Bern har känt rollpersonen sedan han var liten grabb och blir mycket glad då han får återse honom igen. Bern hyr ut ett par av sina bästa rum till er och senare på kvällen bjuder han er allesammans på en festmåltid i värdshusets gillestuga.

De följande dagarna tillbringar ni på värdshuset och berättar om era tidigare äventyr för Bern som är en ivrig lyssnare. När den religiösa högtiden är över återvänder rollpersonen till Blå draken och berättar att kyrkans ledning givit honom ett uppdrag att utföra:

"Som jag kanske berättat för er någon gång, kära vänner, finns det ett litet kloster i bergen i nordost, i Nidabergen, ni vet...ja...klostret är inte mycket att tala om, de Wegilsmunkar som sitter där och torkar ut är kända för att de inte ens dricker svagdricka... ha, ha, ha... I vilket fall, de är mycket gästfria och vänliga och allt sånt där, och de brukar alltid skicka hit några stackars munkar till högtiderna för att visa att de åtminstone lever. Problemet, kära vänner, problemet är att den här gången kom inte en enda och Karn... ni vet Karn Lendur, abotten som snubblade ner i öltunnan utan annat än kåpan på krop-

pen... ja, just han, han har inte ens skickat något meddelande. Alltså, jag med min blygsamma visdom tror förstås att de bara somnat ifrån det hela där uppe, men Ignatius och Herkin, översteprästerna, är ordentligt skärrade och tyckte att jag skulle svänga förbi och kolla läget. Så, kära vänner, så ligger det till, jag reser i morgon bitti... kan jag räkna med er???"

2. KASHIMS HÄMND

Om spelarnas rollpersoner i ovanstående äventyr har upptäckt Kashims tempel eller dödat någon av dess tjänare så har de gjort sig till Kashims fiender för all framtid. Det finns flera hemliga tempel spridda över Ereb och dess tjänare kommer förr eller senare att höra talas om rollpersonerna och deras bedrifter. Huruvida de bestämmer sig för att hämnas på dem eller ej bestämmer naturligtvis SL, men rollpersonerna bör emellanåt få små varningar om att Kashims tjänare inte glömt dem helt och hållet. SL kan om han vill bygga ut denna kampanj och rita kartor över fler tempel runt om på kontinenten och låta rollpersonerna få vetskap om deras existens. Det tempel som beskrivs i denna modul är ett av de större.



3. STRÅTRÖVARNAS NÄSTE

"Efterlysning! Duglige män med stridsvagnar önskas för eskortuppdrag. Väl betalt. Fullst. diskretion. —Köpmännens skrå, Torsborg"

Detta anslag finns en vacker dag att läsa på flera ställen på Torsborgs gator. Om rollpersonerna nappar på erbjudandet och söker upp köpmännens skrå får de träffa Niels Gellek, en fetlagd och rödblommig köpman från orten. Han granskar er uppifrån och ned och börjar tala med släpande röst:

"Ja, mja... man får väl ta vad som bjuds då... Godmiddag, mina herrar, ni var tydligen intresserade av vårt lilla... hrm... erbjudande... Kan ni hantera ett gott svärd?... Utmärkt, utmärkt... Kan ni svepa en god bägare vin?... Nå, så ta då för er på bordet där borta... slå er ned, vetja... Så här ligger det alltså till. Flera av köpmännen norrifrån har de senaste veckorna kommit hit... ja, tomhänta skulle man kunna säga... .efter att ha blivit... tja, rånade är nog det rätta ordet. Detta kan vi naturligtvis inte tolerera, mina herrar!... .Så därför har jag och mina kollegor... fattat det beslutet att något måste göras för att... åtgärda missförhållandet... I

morgon avreser ni med välborne Herr Kristiern Långes karavan mot... länderna i norr... Håll ögonen öppna och... om ni ser något... .slå till som blixten! Ni skall bli generöst lönade om ni finner... och överlämnar... hrm... rövarnas byte... och rövorna själva, levande eller... .nej, levande! De skall minsann få sona sina brott... Godmiddag, mina herrar, hoppas vinet smakade... God jakt".

Stråtrövarna kan antingen vara grupper som beskrivs i modulen, t ex Svirk Långskäggs svartalfer, eller sådana som SL hittar på själv. I det senare fallet behöver SL beskriva hela fästet, alla de olika stråtrövarna och allt byte de tagit. I vilket fall som helst kommer Kristiern Långes karavan att bli överfallen och rollpersonerna får därmed möjlighet att spåra rövorna tillbaka till deras fäste, alternativt kan de bli tillfångatagna och förda dit.

4. GRÅ HÅR

På någon resa genom Torshems skogar, antingen på väg till eller från ett äventyr, råkar rollpersonerna en natt stöta på en gammal skruttmagiker som haltar fram stödd på en krokig stav. Så fort de ser den gamle mannen i utkanten av gläntan höjer



han sina händer mot den stjärnklara himlen och börjar nedkalla en fruktansvärd förbannelse över rollpersonerna. Då dessa äntlingen återfår sin handlingsförmåga och störtar emot honom faller han gråtande på knä och ber dem ivrigt att skona hans liv. han förklarar att han tog rollpersonerna för de lömska svartalfer som bara några dagar tidigare överfallit, rånat och bränt hans lilla stuga i skogen. Inte förrän det var för sent upptäckte han att han hade slängt förbannelsen på fel personer.

Då rollpersonerna ber honom återkalla förbannelsens effekt säger han bara att "Ack! Det går icke, ty alla de nödvändiga formlerna finns i min bok och den har svartalferna knyckt ifrån mig..." varpå han åter faller i gråt. Rollpersonerna lyckas dock få ur honom att om de bara lyckas återta hans formelsamling kan han återkalla förbannelsen, som annars kommer att göra att de åldras tolv gånger så fort, dvs ett år på en månad. Redan efter några dagar tycker rollpersonerna att de börjar upptäcka grå hårstrån på varandra.

Magikern, vars namn är Vlempi Malcus har naturligtvis räknat ut det hela själv. Endast han kan återkalla förbannelsen och han tvingar därmed i princip rollpersonerna att återfinna hans stulna böcker.

5. KUNGSHÖGARNAS HEMLIGHET

Ett ungt par som vill gifta sig mot sina föräldrars vilja har rymt hemifrån och begivit sig ut i vildmarken. Deras respektive fäder är allvarligt bekymrade och ryktesvägen får rollpersonerna höra att de betalar bra om någon återfinner dem. Om någon av rollpersonerna är från trakten kan en av de försvunna vara ett syskon.

Efter diverse efterforskningar kan man komma fram till att de troligen givit sig ut i vildmarken mot Kungshögarna. Tyvärr har de blivit offer för likätarna där, men denna bittra sanning måste rollpersonerna upptäcka själva. Ledtrådar som leder mot Kungshögarna är bl a kamrater som hört den unge Gawan berätta om hur

mycket villebråd det finns i trakterna runtomkring och hur fina trädhus man skulle kunna bygga där. Föräldrarna kan bekräfta att han ofta jagat i de trakterna.

6. BORGRUINEN

Spelarnas rollpersoner kontaktas av en gammal lärd man vid namn Håkon Nardus. (Om rollpersonerna tidigare träffat Vlempi Malcus kan SL låta det vara han som kontaktar dem istället). Håkon (eller Vlempi) har fått reda på att det för ca 500 år sedan bodde en trollkarl i en borg som låg någonstans i markerna mellan Trollskogen och Gamla skogen. Trollkarlen lär ha gått upp i rök en dag när han utförde något slags magiskt experiment. Efter trollkarlens försvinnande övergavs borgen och den har av allt att döma stått tom sedan dess.

Det ryktas dock att trollkarlen hade ett väldigt stort bibliotek och att flera av dess böcker fortfarande ligger gömda i vad som finns kvar av borgen. Det är dessa böcker som uppdragsgivarna vill komma över. Han kan betala rollpersonerna en mindre summa pengar om de hjälper honom att leta upp och undersöka borgen.

7. I TROLLSKOGENS MÖRKER

I något av sina tidigare äventyr har rollpersonerna kommit över en mycket gammal bok där det berättas om en legendarisk rövare vid namn Khelltor. Denne samlade på sig enorma rikedomar både genom röveri och genom fredlig handel men boken förtäljer inte vad som hände sedan. Den nämner dock i förbigående att "Khelltore war en goder frände medh Trollen och han sade att han skole skjänke disse sin hemtrevlige lye".

Antingen rollpersonerna är ute och reser i Trollskogarna eller om de är någon annan stans i något annat ärende så träffar de en kvinnlig skogsalt vid namn Aria. Hon berättar att hon är på väg för att befria sin Elthalion som har tagits tillfånga av en trollstam i Trollskogen. Då hon säger att de håller till i vad som kallas

Gelto-kullen går det förhoppningsvis upp ett ljus för rollpersonerna.

8. ANKANS ANKOMST

Upp för Leipter stävar en dag en främmande flodbåt med handelshuset Dlurings banér vajande vid aktern. Handelshuset Dluring drivs av vita ankor i Erebos och är mycket större än de lokala handelshusen Vedort och Sagbon. Ombord finns köpmannen Constantin Dluring, hans bror mästare Deobald (mästare i stridskonsten quack-fu) och tio bruna ankor som livvakter.

Constantins uppdrag är att undersöka om handeln med dvärgarna vore något att satsa på. Han och hans följe tar in på Blå draken (med tillstånd att bära vapen) och börjar tala med borgmästaren, skråäldsten i handelsmännens skrå, huvudmännen i husen Vedort och Sagbon och andra viktiga personer i staden. De gör också en utflykt till Kvizur Kan för att möta dvärgarnas ledare.

Om huset Dluring bestämmer sig för att satsa på handel i det här området så kommer både Vedort och Sagbon att få stora problem eftersom de saknar resurser att konkurrera med Dlurings. Istället får de försöka hitta en annan lösning.

Här har du många möjligheter för äventyr. De två husen spionerar givetvis på Dluring. Någon kanske vill anordna en olycka för honom då han åker iväg för att möta Kvizur Kan. Constantin vill säkert få fram hemlig information om både Vedorts och Sagbons aktiviteter. Detta kan leda till stadsbaserade spionageäventyr med dolkar som glimmar i månskenet...

Det går även att vända på intrigen och låta spelarnas rollpersoner befinna sig i Dlurings roll. Detta skulle kunna vara ett intressant sätt att få dem till Torsborg och dra in dem i andra äventyr. En spelare kan vara köpmannen som leder expeditionen och de andra kan vara hans livvakter.



ÖVERLEVNAD I VILDMARKEN

När spelarnas rollpersoner färdas i vildmarken så har spelledaren mycket att tänka på. Han måste bestämma hur långt rollpersonerna lyckas resa på en dag, han måste avgöra vad som händer under dagen, han måste veta om de möter någon eller något under resan, och så vidare.

LÄGER

TÄLT

En grupp brukar bo i flera tält. Man bör resa dem i något slags cirkelform med tältöppningarna mot mitten. Kamouflera gärna tälten för att minska risken för upptäckt av ovälkomna besökare.

LÄGERELD

Lägerelden har många fördelar; den sprider ljus och värme, rollpersonerna kan laga mat över den och den håller vilda djur (vargar, vildhundar, etc) på avstånd. Nackdelen är att många andra varelser dras till ljuset och gärna vill ta sig en närmare titt på de som tänt eldarna.

VAKT

Man bör ha vakter runt lägret, åtminstone nattetid. Vakten ser till så att lägerelden inte slocknar medan hans kamrater sover och håller också utkik efter vilda djur och varelser. En vakt sitter dock inte uppe själv hela natten, då skulle han bli alltför trött och inte orka göra något nästa dag. Man brukar därför dela upp vakthållningen i pass och turas om att hålla vakt. När en vakt har slutfört sitt pass väcker han en av sina kamrater och går själv och lägger sig. Ett pass brukar normalt vara 2-4 timmar, men detta beror förstås på hur många man är som delar på det. De första vaktpassen på natten brukar vara populärast, eftersom man då kan få hela sin nattsömn i ett sträck.

LARM

Skog är svåröverskådlig terräng och därför kan det vara en god idé att bättra på bevakningen med olika slags larm. Man bör dock tänka på att även ofarliga djur kan utlösa larm och rollpersonerna måste vara beredda på att de väcks av falska alarm två eller tre gånger per natt.

Magi: SIGILL kombinerat med SPÖKRÖST, BLIXT eller liknande besvärjelser som hörs eller syns kan vara mycket effektiva. Magikern kan antingen upprätta larm på platsen eller ha med sig ett antal förberedda larmamuletter som placeras ut dolda på lämpliga platser runt lägret.

Fällor: Runt lägret är det möjligt att rigga upp snubbeltrådar som vållar oljud om de utlöses, t ex genom att kasta omkull en kruka fylld med småsten. I mån av tid kan en person kunnig i fällor rigga upp rännsnaror, gräva fallgropar och bygga andra obehagliga anordningar runt lägerplatsen, men detta är ett grovt slöseri med tid om man inte skall stanna en längre tid i lägret, t ex för att vårda en skadad rollperson.

TIDER

Den tid som rollpersonerna kan vara på resande fot per dygn varierar naturligtvis, men om man räknar efter lite kommer man fram till att det inte är så länge. Minst åtta timmar måste gå till sömn (man blir ganska trött av att vara ute och resa) och om man dessutom räknar med två timmars vakthållning och minst en timme för kvällsmat och frukost kommer man fram till att nattuppehållet måste vara minst tolv timmar. En timme måste avsättas för lunch och dessutom man måste vila minst 5 minuter per timme vare sig man går eller rider. Totalt blir detta tio timmars färd och fjorton timmars vila per dygn, vilket de flesta vanliga människor klarar av i två-tre dagar i sträck eller kanske till och med en vecka, men knappast i tre eller fyra veckor på rad. Å andra

sidan är äventyrare inte vanliga människor.

Att färdas i mörker är omöjligt i skogsmarker eftersom alla snår och dolda håligheter utgör en ständig risk för att snubbla och göra sig illa. Man kan inte heller tända några facklor i skogen utan risk att hela skogen skall brinna upp. På en väl röjd väg eller stig är det teoretiskt möjligt att färdas nattetid, åtminstone på sommaren. I bergen är det omöjligt att färdas efter mörkrets inbrott, förutom på breda stigar. Sommartid är det ljus ute minst halva dygnet, men vintertid kan det å andra sidan bara vara några få timmars ljus.

HYGIEN

Om man skall stanna en längre tid på en lägerplats måste man gräva två gropar, en latringrop och en avfallsgrop, för att undvika sjukdomar på grund av dålig hygien. Dessa gropar måste ligga strax utanför lägret och den som skall besöka dem ensam bör bära något slags vapen. När gruppen sedan överger lägret fylls groparna igen med jord.

STRIDSBEREDSKAP

Det är omöjligt att få en tillfredsställande vila om man har rustning på sig och en person måste därför ta av sig rustningen då han skall sova. Vidare är det omöjligt att slå läger iförd rustning och stora vapen; det finns alltför många ansträngande sysslor som kräver rörelsefrihet. Att sätta på sig rustningen när det är ens egen tur att ha ett vaktpass kan vara en god idé i teorin, men om man tänker på det jobb som det innebär att sätta på sig rustningen kan man glömma det. En ringbrynja med all polstring under tar minst 20 minuter att sätta på sig om man har en medhjälpare och en hel plåtrustning tar minst den dubbla tiden i anspråk. En sköld tar ungefär en minut att dra på sig. Att färdas till fots i rustning en hel dag är totalt uteslutet; rustningen är tung, otymp-

lig och mycket varm. Om man skall ha rustningen på sig då man reser kan man på sin höjd ha dagsetapper på fyra timmar. Måste man dessutom själv bära en ryggsäck eller annan packning kan man förmodligen inte färdas mer än en eller två timmar per dag. Till häst är det lite lättare och en krigare med plåtrustning är nästantvungen att ha en. Det är mycket tyngre att bära en plåtrustning i en ryggsäck eller packväska än att bära den på kroppen.



De flesta former av benskydd omöjliggör mer omfattande förflyttningar till fots. Om man har en sluten hjälm utan visir kan man nästan inte andas, inte höra något och sikten är mycket begränsad. Är det soligt ute kan man vara förvissad om att man kollapsar av värmeslage efter några timmar.

En god stridsberedskap innebär sålunda att en person arbetar eller sover med en dolk vid sin sida och övriga vapen och hjälmen inom räckhåll. Att ta på sig en rustning, vilken som helst, tar minst fem minuter och är omöjligt vid ett överraskande angrepp. Om man har en öppen hjälm är det dock inga större problem att sätta den på huvudet, men för att sätta på sig t ex en tunnhjälm bör man ha bägge händerna fria och ha gott om tid. Om rollpersonerna inte har hästar finns det i stort sett bara två alternativ; att inte ha metallrustningar och benskydd eller att bara färdas några timmar per dag.

NYA DROGER OCH VÄXTER

I det här avsnittet beskrivs ett par nya droger och växter som förekommer i denna modul. Drogerna och växterna kan även användas i spelledarens egna äventyr.

GULT MENNONPULVER

Effekt: 1 dos läker 1T6 KP.
Form: Gult pulver.
Konsumtion: Inhaleras eller blandas i alkoholfri vätska och drickes.
Väntetid: 1T10 minuter.
Verkningstid:—
Väntetid:—
Efterverkningsstid:—
Efterverkningar:—
Ingredienser: Roten av gul Mennonblomma (en rot ger en dos pulver).
Färdighet: Drogkunskap, Låkeörtskunskap.

SVART MENNONPULVER

Effekt: 1 dos pulver höjer PSY med 1T6 poäng under drogens verkningsstid.
Form: Svart pulver.
Konsumtion: Inhaleras eller blandas i alkoholfri vätska och drickes.
Väntetid: 1T10 minuter.
Verkningstid: 60 minuter.
Väntetid: 1T10 minuter.
Efterverkningsstid: 30 minuter.
Efterverkningar: Yrsel och huvudvärk. Förflyttningssförmågan minskas med 2 poäng, SMI och alla SMI-baserade färdigheter halveras.
Ingredienser: Roten av svart Mennonblomma (en rot ger en dos pulver).
Färdighet: Drogkunskap.

RÖTT MENNONPULVER (GIFT)

Effekt: 1 dos orsakar fullständig blindhet under drogens verkningsstid.
Form: Rött pulver.
Konsumtion: Inhaleras eller blandas i alkoholfri vätska och drickes.
Väntetid:—
Verkningstid: 60 minuter (halveras om man klarar giftslaget).
Väntetid:—
Efterverkningsstid:—
Efterverkningar:—
Ingredienser: Roten av röd Mennonblomma (en rot ger en dos pulver).
Färdighet: Drogkunskap, Giftkunskap.
Drogens styrka är lika med användarens FV-grupp +10.

MENNONBLOMMA

Typ: Ört.
Vanlighet: Sällsynt.
Klimatzon: Tempererad.
Växtplats: Lövskogar.
Lövform: Stipelförsedda blad.
Lövfärg/höstfärg: Grön/Grön.
Blomtyp: Viol.
Blomfärg: Gul, svart eller röd.
Blomningstid: Sommar.
Frukttyp:—
Fruktfärg:—
Frukttid:—
Delar som används till droger: Roten.

DROGER		
Namn	Chans (a)	Pris
Gul Mennonblomma, rot	15%	200 sm/st
Gult Mennonpulver	10 %	300 sm/dos
Svart Mennonblomma, rot	15%	200 sm/st
Svart Mennonpulver	10%	350 sm/dos
Röd Mennonblomma, rot	05% (b)	400 sm/st
Rött Mennonpulver	03% (b)	550 sm/dos

(a) Chans att drogen eller ingrediensen finns hos en ört/droghandlare. I ett samhälle brukar det finnas ungefär en örthandlare per 1000 innevånare.

(b) Röd Mennonblomma och rött Mennonpulver får inte säljas öppet i de flesta städer eftersom den räknas som ett gift och därmed är olaglig. Det är dock möjligt att köpa dessa droger svart av mindre nogräknade örthandlare. För att hitta en sådan måste man dock först lyckas med ett Undre Världen-slag.

NYA HJÄLMAR

Det förekommer två helt nya hjälmtyper i Torshem, konhjälmen och vendelhjälmen.

HJÄLMAR				
Namn	Kroppsdel	Pris (sm)	Abs.	Vikt
Konhjärm	Huvud	150	5	2
Vendelhjärm	Huvud	200	6	3

Konhjärm: En konhjärm är (såsom namnet antyder) konformad och erbjuder ett utmärkt skydd mot svärd- och yxhugg som helt enkelt glider åt sidan då de träffar hjälmen. Konhjälmen lämnar ansiktet och nacken helt oskyddade. Vissa hjälmar är dekorerade med horn och vingar och väger då 2,5 BEP.

Vendelhjärm: En vendelhjärm är rund till formen och försedd med en nässkena, bågar runt ögonen och ringbrynja som hänger ned från hjälmens undre kant och skyddar nacken, huvudets sidor och ansiktet. Vissa vendelhjälmar har, istället för ringbrynja, nackplåtar, nässkena och ett metallparti som skyddar kinderna och hakan.

GUDAR

Beskrivningarna av gudarna koncentrerar sig på deras läror och tillbedjare och innehåller inga grundegenskaps- och färdighetsvärden. Anledningen till detta är att sådana värden helt enkelt inte behövs. Spelarnas rollpersoner lär aldrig hamna i en situation där de måste konfrontera en gud personligen. Både spelarna och deras rollpersoner bör snarare betrakta gudarna som gåtfulla väsen och aldrig komma i direkt kontakt med dem. Religioner förklaras mer ingående i ett kapitel i Gigant.

I varje beskrivning står uppräknade ett antal "levnadsregler" som gudarnas tillbedjare måste följa. Guden Wegils tillbedjare måste t ex hjälpa de svaga och behövande och de får inte hänge sig åt överdrevet våld. De här levnadsreglerna påminner mycket om de olika Livsmål som beskrivs i Expertreglerna och de fungerar på samma sätt som dem. En person som bryter mot levnadsreglerna drabbas av samvetsqual och skuldkänslor som bara försvinner om han genomför ett botgöringsuppdrag som främjar hans gud eller religiösa organisation. Spelarna bör se till att deras rollpersoners livsmål stämmer överens med deras religion. En person som har "Den starkes rätt" som Livsmål tillber t ex *inte* Wegil.

WEGIL

Wegil kallas även för Ljusets Herre. Han tillbes främst av människor och han betraktas allmänt som en god gud. I legender och sagor brukar han avbildas som en medelålders man med väldig kroppsbyggnad, ädla ansiktsdrag, långt helskägg och en genomträngande blick. Han avbildas ofta beväpnad med en stridsklubba och ett långspjut och han brukar också bära en kort ringbrynja av mithril.

Wegil tillskrivs många egenskaper, bl a lär han kunna byta skepnad, väcka döda,



tala med döda, påverka vädret och läsa människors tankar. Guden vill sprida civilisation, lag och ordning i världen och hans tjänare uppmanas att vara tappra då de konfronterar mörker, barbari och kaos.

Många sagor handlar om hur Wegil utkämpar strider mot guden Kashim och tillintetgör dennes planer på herravälde. Eftersom Wegils och Kashims respektive läror strider fundamentalt mot varandra så betraktar även deras anhängare varandra med stor fientlighet. Rollpersoner som tillber de olika gudarna skulle t ex aldrig kunna samsas i en grupp äventyrare under någon längre tid. Förr eller senare skulle någon av dem få reda på vilken gud den andre tillber och då skulle de antagligen ryka ihop och börja slåss mot varandra.

Wegil är en gudom från det gamla Jor-pagna och dyrkas främst av jorer. Han är staden Torshems skyddsgud och hans tempel är stadens praktfullaste och största. I Torshem dyrkas också många andra gudar, t ex de Unga Gudarna som beskrivs i modulen Kandra.

Det finns tre olika typer av religiösa organisationer som tillber Wegil: kyrkan (icke att förväxla med en kristen kyrka), munkkloster och ordenssällskap. Kyrkan är den utan tvekan mest utbredda av dessa. Många städer har Wegilstempel där dyrkarna brukar samlas i regelbundna gudstjänster. Kyrkans präster brukar klä sig i ljusblå dräkter och långa mörkblå mantlar.

Munkklostren ligger på avlägsna och ensliga platser där dess munkar kan leva i ostörd frid. Man ägnar dagarna åt bön, meditation, kopiering av gamla skrifter och arbete för klostrets försörjning. Munkarna brukar klä sig i fotsida kåpor som är mörkblå till färgen.

Ordenssällskapen håller till i borgar och slott. Varje ordensgrupp består av 40-50 djupt religiösa riddare som har svurit att bekämpa Wegils fiender och deras tillbedjare. Ordensriddarna brukar klä sig i

tunga rustningar och hjälmar och de bär vanligtvis långa ljusblå mantlar och ljusblå vapenrockar.

LEVNADSREGLER

Wegils tillbedjare följer ett antal levnadsregler för att visa vördnad och respekt för sin gud. Den som råkar bryta en av dessa regler kan räkna med att Wegil ser det.

- *De måste hjälpa svaga och behövande.* Den här hjälpen kan ta sig många olika uttryck. En del nöjer sig med att behandla svaga och behövande med vänlighet och skänker dem några slantar, medan andra donerar stora pengasummor till välgörande ändamål och finansierar byggandet av sjukstugor och fattighus.
- *De får inte hänge sig åt överdrivet våld och dödande.* Dyrkare får naturligtvis försvara sig utan att behöva drabbas av samvetsqual och skuld-känslor. Anhängare som muckar gräl och oprovocerat angriper andra varelser kan dock räkna med att bli utstötta av Wegils övriga anhängare och de drabbas med största sannolikhet av skuldkänslor. Jakt för att försörja sig är dock tillåten.
- *Lag och ordning är kännetecknet för civilisation och fred.* En dyrkare skall inte bryta mot världsiga lagar utan alltid sträva efter att upprätthålla dem, undantaget sådana lagar som står i strid mot Wegils lära. Guden anser det vara helt i sin ordning att försvara lagen och civilisationen med vapen i hand.

GUDAGÅVOR

Detta är ett avsnitt för de som använder Gigant. Wegil Eiron kan skänka ett sändebud någon av följande gåvor.

Oräddhet: Personen behöver aldrig slå på Skräcktabellen eller påverkas av skräckmagi, vare sig nekromantisk eller annan.

Ljus: Sändebudets stav kan börja lysa som om den hade LJUS E5. Detta drar en

PSY per 5 SR från sändebudet. Sändebudet får dessutom förmågan att kasta BLIXTar. Detta kostar en PSY per blixtpär E. Poängen återvinns på vanligt sätt.

Stålblick: Sändebudet får hjälteförmågan Stålblick.

KASHIM

Kashim kallas även för den Härskande Flamman och Livsherren. Han tillbes främst av människor. De personer som inte tillber Kashim brukar betrakta honom som en ond gud. Varifrån Kashimdyrkan kommer vet ingen idag, men man vet i varje fall att han inte kommer från Jorpagna.

Kashim brukar avbildas som en väldig, kraftfull och mäktig varelse med lysande röda ögon, kloförsedda händer och svartbränt, skrovligt skinn. Han brukar vara beväpnad med ett brinnande svärd och en stor rundsköld av brons. Kashim har flera magiska egenskaper, han lär bli kunna väcka döda, tala med döda, kasta eldklot på sina fiender och sprida dödliga sjukdomar bland de som inte tillber honom. De sagor som handlar om Kashim beskriver honom som en målmedveten och maktlysten gud vars främsta mål är att få alla levande varelser att dyrka honom och därmed få slut på alla strider. Han vill bekämpa alla andra gudomar och själv härska över en perfekt värld utan svaga och defekta individer. I alla kända sagor har Kashim stoppats av Wegil, som naturligtvis är Kashims mest hatade rival och fiende.

Kashims lära är enkel men brutal. Den främjar den starkes rätt och menar att ett beständigt samhälle endast kan byggas upp då de svaga individerna rensats ut. Till de Svaga räknas bli alver och invalider. Genom att dyrka Kashim och blidka honom kan man själv få den styrka som behövs för att bli en av de Starka. Då de Svaga rensats ut kommer världen att få fred eftersom en terrorbalans råder och alla vet sin plats i samhället. Innan detta



tillstånd uppnåtts är ljuset en fiende eftersom det skyddar de svaga men då Kashim väl har fått herraväldet skall han klä sig i en vit skrud och lysa upp världen med sin visdom.

Kashims tillbedjare är inte särskilt populära bland allmänheten eftersom den gud de tillber är mörk och våldsam. De brukar därför sluta sig samman i små sällskap och sällan visa öppet vem de tillber. De klär sig inte på något särskilt sätt till vardags, men när de besöker tempel och deltar i högtidliga ceremonier bär de fotsida svarta kåpor med vinrött foder. De hemliga sällskapen brukar hålla till i ensligt belägna tempel eller i underjordiska kryptor. Dessa mötesplatser är oftast hårt bevakade eftersom ingen av tillbedjarna vill att deras religiösa övertygelse och vanor skall bli avslöjade för den oförstående allmänheten.

I dyrkandet av Kashim ingår bl a offrandet av djur och människor för att blidka och mätta honom. Offren brukar levande föras fram till ett altare på vilket en liten staty av Kashim står. Prästerna håller fast offret och en av dem dödar honom med ett snabbt dolkhugg. Blodet samlas därefter upp i en bronsskål och hälls över statyn och altaret. Därefter förtärs den nu värdelösa kroppen i någon av de eldgropar som brukar finnas bredvid altaret. Kashimstatyn är ofta smyckad med stulna juveler och ädelstenar. Dessa olagliga inslag tjänar både till att störa Wegil och att knyta sällskapets medlemmar ännu hårdare till sig.

LEVNADSREGLER

Kashims tillbedjare håller sig bland annat till följande regler:

- De skall minst fyra gånger om året besöka ett tempel och framföra ett offer. Ett av dessa offer skall vara en otrogen människa.
- Om de upptäcker att de Svagas spioner eller andra inkräktare nästlat sig in i sällskapet måste de snarast möjligt av-

slöja detta för sällskapets prästerskap. Detsamma gäller om de upptäcker att en medlem har svikit eller förrått sällskapet.

- Närmare kontakter med Ljuset och de Svaga skall helst undvikas då detta leder till att man själv försvagas. Om det ändå är nödvändigt bör man genomgå stärkande ritualer före, under och efter.

GUDAGÅVOR

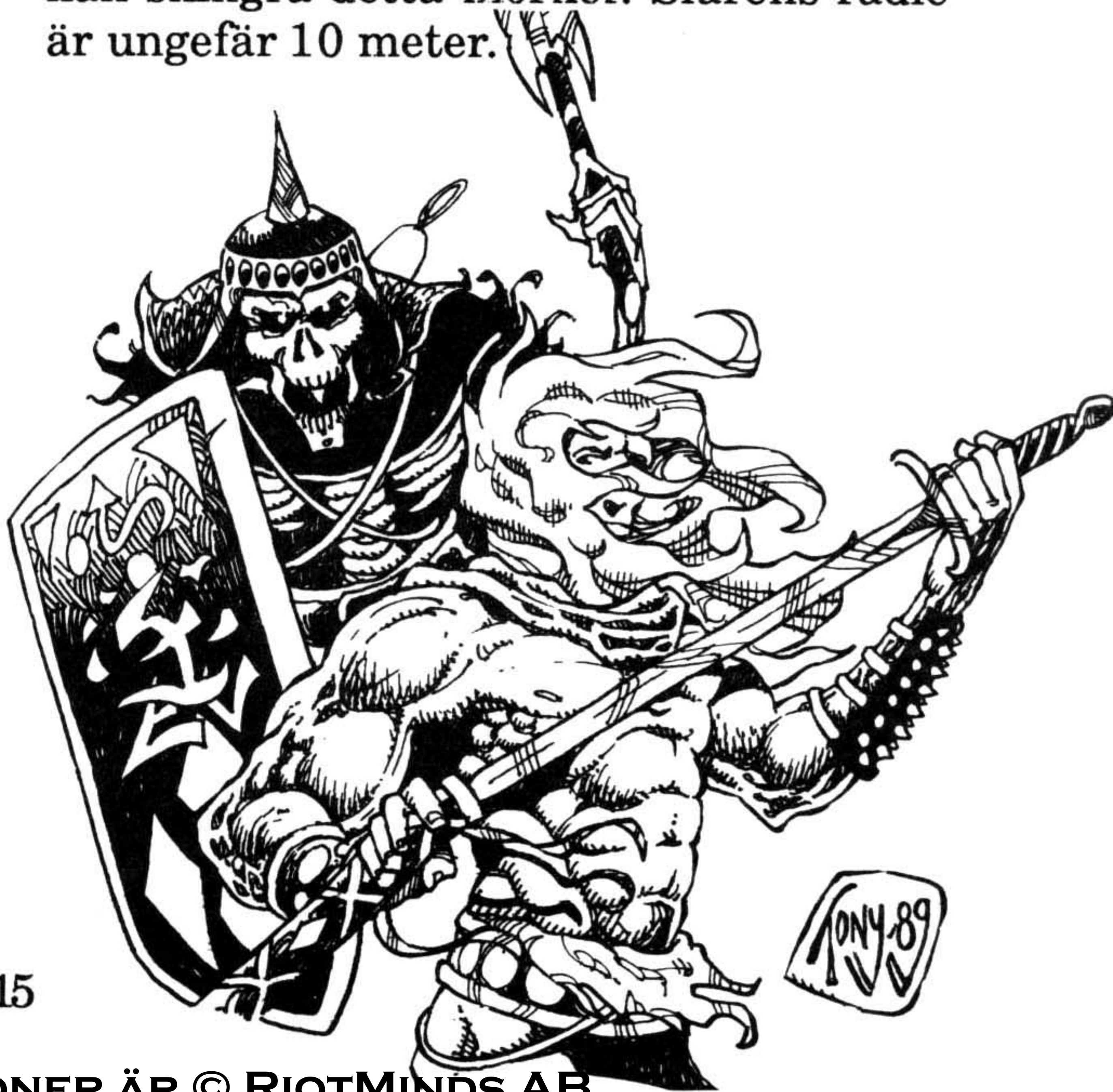
Detta avsnitt används tillsammans med Gigant. Kashim kange ett sändebud någon av dessa gudagåvor.

Eldskydd: Sändebudets kropp kan inte skadas av vare sig naturlig eller magisk eld.

Oräddhet: Personen behöver aldrig slå på Skräcktabellen eller påverkas av skräckmagi, vare sig nekromantisk eller annan.

Gastskydd: Sändebudet påverkas inte av sådana gastattacker som reducerar grundegenskaperna (de beskrivs närmare i Monsterboken II).

Mörker: Sändebudet omges av en skyddande sfär av mörker inom vilken allt ljus, såväl naturligt som magiskt, slocknar. Endast sändebudet själv kan se någonting inom sfären. Endast Wegils gudagåva Ljus kan skingra detta mörker. Sfärens radie är ungefär 10 meter.



TORSHEM

Torshem, den region som omfattar Torsborg med omnejd, ligger i det stora skogsbälte som dominerar centrala Ereb. Områdets centrum är staden Torsborg som är en knutpunkt för handeln mellan länderna i söder vid Kopparhavet och dvärgarna i Nidabergen. Staden ligger på Storsjöns östra sida. Invånarna livnär sig främst på handel men även på fiske och jordbruk.

BERGEN

Längst uppe i norr ligger de väldiga Nidabergen. De högsta bergstopparna sträcker sig flera tusen meter upp i skyn och är snötäckta året runt.

I väster delas bergskedjan av Nidapasset. Under sommarhalvåret färdas karavaner med köpmän genom passet till Nargurs skogar där de byter sina tyger och metaller mot pälsverk. Under vinterhalvåret brukar passet fyllas med snö och blir väldigt svårframkomligt.

Vid passets västsida finns en relativt stor fyndighet av värdefulla malmer och ädla stenar. Dvärgklanen Kvizur bedriver gruvdrift i bergen och lär ha grävt ut stora områden djupt inne i bergen i sina försök att hitta ännu större och rikare fyndigheter.

FLORA

Bergskedjan består av urberg som ofta går i dagen. De är bevuxna av gräs, ljung, mjuk mossor samt en hel del lavar. Ett flertal arter av små blommor lyser upp landskapet, som annars bara bryts av de vindpinade dvärgbjörkar som kryper längs bergssidorna. Det finns gott om ätliga bär, t ex blåbär, slånbär och hjortron.

FAUNA

Bergens storvuxna fauna är tämligen begränsad. Där finns stengetter av olika slag, hjortar och bergsfår. Vargar, grottlejon och grottbjörnar livnär sig på de min-

dre bytesdjuren, lämlar, hermeliner, harar och råttor. Många rovfåglar lever i bergen och jagar i skogarna. Bergsfloderna är rika på lax som björnarna fångar.

FLODERNA

Tre större floder har sin upprinnelse i Nidabergen: Gipul-, Hrid-, och Hrönnfloden. Gipul rinner ganska långsamt och det är möjligt att färdas på den med kanot eller flotte. Floden mynnar ut i Silversjön i Gamla skogen och fortsätter sedan söderut.

Hrid och Hrönn rinner båda mycket snabbt. Det är möjligt att färdas på dem med kanoter, men det är långt ifrån ofarligt och många båtar har gått under i de strida strömmarna. Hrid och Hrönn är båda ganska smala och slingrande och mynnar ut i Storsjön.

Från Storsjöns södra del fortsätter sedan Leipterfloden söderut. Den rinner ganska långsamt och är både bredare och djupare än de andra floderna, vilket gör att man utan svårigheter kan färdas ända till havet på den.

SKOGEN

Det finns tre stora skogsregioner i Torshem: Järnsbogen, Trollskogen och Gamla skogen. De är en del av det enorma skogsbälte som sträcker sig i öst-västlig riktning över hela kontinenten. Järnsbogen och Gamla skogen avskiljs från varandra av Leipter, medan Trollskogen är en avvikande del av Gamla skogen.

FLORA

De vanligaste träslagen är bok och lönn, men här finns också ek och lärkträd. Eftersom de stora trädens kronor lägger marken i skugga är undervegetationen ganska sparsam och det är lätt att ta sig fram. Bok och lönn har höga, raka stam-

mar med en stor krona högst upp vilket leder till att skogen får ett lövsalsliknande utseende. En vandrare strövar mellan pelarlika stammar och har ett lövtak högt över sitt huvud. Trädens kronor gör att det är mycket lungt och vindstilla i skogarna. Endast trädens sus och ett och annat knak från ett kringströvande djur stör friden.

Här och var finns lummiga ängar och sankar myrar där terrängen är helt öppen. Det finns mycket svamp i skogarna, men bortsett från dessa och ett fåtal blomarter finns det bara träd så långt ögat når.

FAUNA

I skogarna lever de väldiga kronhjortarna, rådjur, uroxar, ullhåriga jättenoshörningar, brunbjörnar, vargar, lokatter, järvar och vildhundar. Det finns mycket gott om insekter och smågnagare, t ex ekorrar och hasselmöss. De otaliga småfåglarnas sånger och kvittranden får hela skogen att leva upp och då och då kan man höra en hackspetts ettriga trummande eller en göks enformiga galande.

TROLLSKOGEN

Denna mörka och dystra region skiljer sig totalt från den övriga skogen. Det är ett bergigt område bevuxet av knotiga svarttallar. Detta är ett mycket mörkt talliknande träd som gärna växer i torr och stenig terräng. Trädet är lågt och knotigt och omges ofta av vassa törnsnår. Det är mycket svårt att ta sig fram i Trollskogen på grund av den kraftiga undervegetationen, den kuperade terrängen och den totala avsaknaden av stigar. Denna avskildhet har gjort skogen till en tillflykt för svartfolk i form av troll, orcher, svartalfer och resar. Totalt bor mellan två- och trehundra individer i Trollskogen.

Trollskogens invånare ger sig ibland ut på härjningståg och angriper både vandrare, friliggande gårdar och skogshuggares stugor. Det går rykten om att Trollskogarnas invånare är ofantligt rika och under årens lopp har otaliga äventyrare försökt

kontrollera om det är sant. Så vitt man vet har dock ingen ännu lyckats återvända med bevis.

KLIMAT OCH VÄDER

Detta regelavsnitt är anpassat till Gigants regler. Om du bara har Expert kan du ignorera detta och ge Torhem ett klimat som är något varmare och torrare än Sveriges, då väderförhållandena i Torshem påminner mycket om de som råder i Frankrike och Västtyskland, dvs tempererat inlandsklimat.

Tänk på att skogen dämpar vindarna. Bland träden är vindens styrka alltid en nivå lägre än i fri luft. Vindarna är huvudsakligen sydliga, vilket gör det möjligt att segla upp för Leipter.

HÖST OCH VÅR

Nederbörd: Kraftig nederbörd, Lätt nederbörd, Mulet, Växlande molnighet, Växlande molnighet, Klart.

Vind: Blåst, Blåst, Bris, Bris, Bris, Stiltje.
Stabilitet: 86%. Dimma är mycket vanligt som udda väder. Åska är ovanligt.

SOMMAR

Nederbörd: Lätt nederbörd, Lätt nederbörd, Mulet, Växlande molnighet, Klart, Klart.

Vind: Blåst, Bris, Bris, Bris, Bris, Stiltje.
Stabilitet: 90%. Dimma och åska är vanliga som udda väder.

VINTER

Nederbörd: Kraftig nederbörd, Lätt nederbörd, Mulet, Mulet, Växlande molnighet, Klart.

Vind: Blåst, Blåst, Blåst, Bris, Bris, Stiltje.
Stabilitet: 80%. Dimma är mycket vanligt som udda väder.

KARTOR

”Spelledarens karta över Torshem” beskriver ett relativt stort vildmarksområde och det är meningen att spelledaren

skall använda den här kartan under äventyrets gång. De olika platserna på kartan beskrivs närmare i sina respektive kapitel.

"Spelarnas karta över Torshem" skall spelarna ha under äventyrets gång. Skillnaden mellan spelarnas och spelledarens kartor över Torshem är att det finns fler platser utmärkta på spelledarens karta. Anledningen till detta är att spelarnas rollpersoner inte känner till alla dessa platser. De platser som finns utmärkta på spelarnas karta är de som de borde känna till.

TORSHEMS HISTORIA

Tideräkningen som används är den dalkiska och den som används i de flesta delarna av Erebs. Man räknar tiden i år före eller efter det att profeten Odo började predika om den Lysande Vägen. Förkortningarna blir fO = före Odo och eO = efter Odo.

EREBS BRONSÅLDER

1500 FO CA. HOWATHERNAS ANKOMST

Man vet inte exakt när howatherna kom från norr och man vet heller inte vilka — om några — som har bott här dessförinnan. Howatherna lever på stenåldersnivå; metallsmide finns endast i högkulturererna söderut.

JORPAGNAS TID

912 FO MÖTET I GRAFFERBURG

Kejsar Thamsun I av Jorpagna sammankallar Nargurbarbarernas hövdingar till ett rådslag. Hövdingarnas talesman kallar kejsaren "en söderns hund och käring". Kejsaren inleder ett krig mot barbarerna för att hämnas skymfen.

900-700 FO CA. KRIGSTIDEN

Ständiga strider rasar mellan Jorpagnas vältränade härar och barbarernas starka stammar. Nidapasset är strategiskt myck-

et viktigt och många slag utkämpas i Torshem. Jorernas disciplinerade falanger kan inte hålla ihop i skogarna där de hemtamade barbarerna ligger i ständiga bakhåll.



600-TALET FO BYTIDEN

Krigen upphör på grund av utmattning i slutet av 700-talet. Howatherna är försvagade och deras land är förhärjat. För att kunna bygga upp något slags välstånd börjar man handla med Jorpagna. Pälsverk byts mot metaller och hantverksföremål. Joriska handelsmän dyker upp i området år 676 och med tiden försvinner missämjan. Istället påverkas howatherna av Jorpagnas kultur. Skrivkonsten introduceras och den joriska runraden modifieras för att passa det howathiska språkets krav.

Barbarerna blir bofasta sedan de lärt sig bättre jordbruksmetoder än svedjebruk. Byar växer upp här och där bland gläntor och röjningar som skänker perioden sitt namn: "Bytiden".

599 FO KONFLUXEN

En konflux är en tidpunkt då stjärnorna ställer sig i ödesdigra positioner. Då inträffar stora händelser som kommer att få avgörande följder för framtiden. Stjärnornas inflytande kan vara koncentrerat till en enda plats eller vara mer obestämt vad gäller rummet. Den tredje konfluxen förutsågs med bävan av astrologer över hela Altor, men ingen visste vad den skulle innebära mer än att mäktiga riken hotades.

Mitt på en sommardag 599 fO förmörkades sydhimlen över öarna i Kopparhavet. Från södern kom ett moln av miljarder köttbitare, en armlång gräshoppsart som äter levande varelser. Man räknar med att överfallet halverade centrala Erebs befolkning inom ett par veckor eftersom inga varningar hann före svärmen till icke-drabbade områden. Fyra femtedelar av husdjuren gick åt.

Köttbitarnas härjningar pågick under ett par månader vartefter de försvann norrut mot ett okänt öde. En märklig detalj är att varje insekt bar en blå sten mellan sina bakben så att marken lyste av blod och turkos där de drog fram. Man har tolkat detta som ett medvetet beteende

och anser att köttbitarnas räd var ett kollektivt utslag av primitiv religion, ett insekternas korståg mot förintelsen.

Jorpagna och howathernas kultur föll samman för att aldrig återuppstå. De närmaste seklen kom att betecknas 'Mörkertiden'.

599 FO- 0 CA. MÖRKERTIDEN

Howathernas fåtaliga överlevande återvänder till sina skogar, fast beslutna att leva enligt förfädernas sedvänjor och inte ånyo bli beroende av fasta bosättningar. Bytiden blir till en svaghetstid i sagorna. Man återgår till stenåldersteknik på grund av metallbrist; howatherna är okunniga i gruvdrift. Skrivkonsten överlever dock. Man överger jordbruket allt mer och försörjer sig på jakt, skogsbruk och fiske.

Denna era präglas av en långsam återhämtning och innehåller få betydande händelser. Den viktigaste är att svartfolken kom ned från Nidabergen och befolkade de tämligen tomma skogarna. Mellan svartfolk och howather utkämpas ständiga strider om de begränsade resurserna.

0- NYA TIDEN

Kring år 0, då Odo börjar predika på Caddo, anser de flesta lärde att Erebs gång in i en ny era. Nya riken har uppstått efter Mörkertiden och den internationella handeln kommer igång igen.

177 EO DVÄRGARNAS ANKOMST

Lockade av rykten om malm i Nidabergen kommer dvärgklanen Kvizur vandrande från söder. Dessa dvärgar finner vad de söker i Nidapasset och driver undan de orcher som bor där. De börjar gräva ut gruvor och bostäder åt sig i berget.

Förbindelserna mellan howather och dvärgar blir från början utmärkta. Dvärgarna behöver mat och kan erbjuda järnföremål i utbyte, en handel som glädjer bägge parter. Med sina nya järnvapen kan howatherna utdela förödande slag mot

svartfolken. Under det följande decenniet drivs svartfolken tillbaka upp i bergen och in i synnerligen oländiga områden.

189 EO JORERNAS ANKOMST

I dvärgarnas spår kommer köpmän, jorer från Kopparhavet. De tar sig uppför Leip-ter till Storsjön och grundar en bosättning, Torsborg, uppkallad efter expeditionens ledare Tor Sagbon. Ätten Sagbon blir stadens ledare.

Staden skänker med tiden namn åt hela regionen.

213 EO TORSBORGS MUR

Fiendskap flammar snart upp mellan jorer och howather. Man konkurrerar om jaktträttigheter och jorerna börjar fälla skog runt Torsborg för att kunna anlägga åkrar och för att få byggnadsmaterial och bränsle. Howatherna ser detta som en stor skymf mot deras land och en förolämpning mot deras gästfrihet och krig utbryter år 212.

Howatherna känner terrängen och är mycket segerrika, men dvärgarna kan varken acceptera att landet föröds eller att handeln söderut bryts. Efter några månader lyckas dvärgarna genom ren utpressning framtvunga en fred. De hotar howatherna med att sluta sälja järn till dem och att ställa sig på jorernas sida i striderna för att deras handelsförbindelser inte skall skäras av. Samtidigt hotar de jorerna med att anlita andra, fredligare, handelsmän och att ställa sig på howathernas sida i kriget för att inte få sin matförsörjning avskuren. Ett fredsavtal sluts under vintern 212-213. En gräns dras för Torsborgs jordbruksmarker. När våren kommer börjar stadens 400 invånare bygga en mur för att skydda sig vid eventuella kommande krig.

247 EO STADSHUSET

Stadsmäster Hoson låter bygga Torsborgs första stadshus.

327 EO STENTEMPLET

Torsborgs första stenbyggnad uppförs, ett tempel för att ära stadens skyddsgud Wegil.

335 EO KARSAKKERNAS ANFALL

Karsakkerstammen från Nargur lockas av rykten om rikedom och angriper Tors- hem genom Nidapasset. Dvärgarna sluter sig inne i sin bosättning och barbarerna fortsätter söderut. Howatherna och Torsborgs invånare hamnar — överraskande för båda — i en allians. Man låter sig belägras inne i staden. Karsakkerna behärskar inte belägringskonst och då Kvizurdvärgarna faller dem i ryggen för att skydda sina handelspartner drar de sig slagna tillbaka.

Detta brukar räknas som en vändpunkt i relationerna Torshems befolkning emellan. Fiendskapen ersätts av samarbete; de olika folken börjar komplettera varandra. Howatherhövdingen Awalsuthes dotter Lugaswitha gifter sig år 339 med stadsmästaren Rôdars son Svodryk, vilket får ses som en symbol för den nya andan.

300-TALET EO ALVERNAS ANKOMST

Under detta sekel observeras de första alverna i Torshem. De kommer under animistmagikern Eloaners ledning söderifrån och österifrån. De söker en viss typ av skog för animistisk forskning och blir tydligen nöjda med vad de finner här. Eloaner och hans lärjungar bygger Santono, en liten animistakademi, i södra Torshem.

487-488 EO RESERKRIGET

Ånyo blir Nidapasset målet för ett fälttåg, denna gång förvånansvärt välorganiserat. Från bergen i väster kommer en hord med orcher, svartalfer och resar under ledning av den duglige fältherren Kaursch. Torsborg belägras ånyo, handeln mot söder blockeras och dvärgarna går bokstavligt talat under jorden. Två försök att storma stadens murar slås tillbaka, men stora delar av staden förtärs av eld.

Howatherna vinner kriget i skogarna med en segdragen gerillakamp. De utnyttjar sin överlägsna lokalkännedom till att slå till där fienden är som svagast och lyckas skära av förbindelserna mellan skogsarmén och huvudstyrkan som belägrar Torshem. Sakta utarmas armén under vintern då howather och dvärgar tillsammans lyckas se till så att inkräktarnas försörjning misslyckas. Under senvintern utbryter myteri på grund av de uteblivna framgångarna och Kaursch dräps av sina egna underhuggare.

När våren 488 kommer har invasionsarmén blott en spillra kvar av sin forna styrka. Då ett kompani legosoldater inhyrda av köpmannen Dan Vedort från Erebos anländer båtledes bryts orchernas inneslutning av Torsborg upp och de flyende svartfolken massakreras av howatherna och jorerna.

500-TALET EO NY BYTID

Återigen börjar howatherna bli bofasta. En del klaner övervinner traditionerna och slår sig ned i halvpermanenta bosättningar där de bland annat idkar svedjebruk.

I Torsborg får köpmannahuset Vedort allt större inflytande på Sagbon-släktens bekostnad.

590-TALET EO VARGMÄNNENS ANKOMST

Under denna period kommer Nêkhi-klanen, en grupp vargmän, vandrande till Torshem. De har lockats av regionens rykte om fred och vill slå sig ned här. Efter samråd med howathernas herse (hövding) får de tillstånd att bosätta sig. I gengäld måste de svära evig vänskap med howatherna, något vargmännen beredvilligt accepterar. Edgång sker 598.

603 EO LABERKUS SAGBON

Laberkus Sagbon efterträder sin far Pemirad som stadsmästare. Han är en svag personlighet som har svårt att säga ifrån och få sin vilja igenom. Många anser

att det nu kan vara dags att överge de urgamla seden med ärftligt stadsmästerskap och istället utse den rike, charmige och duglige Vidar Vedort till stadens ledare.

609 EO HERSE-FEJDEN

Vid tinget avsätts howathernas halv-alkoholiserade herse Gonoser. Man anser att han misskött sitt ämbete och dragit vanära över klanen. Gonoser försöker i en sista desperat åtgärd mörda sin efterträdare Tagaswether, men huggs ned av dennes bror Tarosether. Denne kallas inför domstol av Gonosers klan och nämnden fränkänner Tarosether alla anspråk på mansbot. Sedan dess är Gono-klanen och Taros-klanen bittra fiender.

Det inträffade ses som ett mycket dåligt omen och såväl shamaner som visa män och kvinnor fruktar att andarnas värn försvagas och att olyckor hotar howatherstammen.

FOLKSLAG

HOWATHER

Howatherna är traktens ursprungsbefolkning. De är släkt med barbarerna i Nargurs skogar norr om Nidabergen och kom till Torshem för minst 2000 år sedan. Under påverkan från jorerna i söder byggde man under bytiden på 600-talet fO upp en egen civilisation som kombinerade joriska och howathiska drag. Denna civilisation raserades efter konfluxen och de överlevande howatherna förkastade söderns vanor och återvände till skogarnas djup och förfädernas nomadiska livsstil för att överleva.

När dvärgarna anlände till regionen blev de vördade för sin visdom och hantverkskicklighet. De howathiska stammarna började handla med dvärgarna och bytte mat och pälsverk mot metaller och hantverk.

Howatherna är vana vid ett hårt liv och har därför utvecklat en hård och kärv livsfilosofi. De värder egenskaper som

tapperhet, lojalitet, uthållighet, generositet och vältalighet. De värderar vänskap mycket högt och är lojala, gästfria och hjälpsamma mot sina vänner. Mot sina fiender är de dock mindre vänliga och kan visa prov på stor grymhet, hänsynslöshet och hämndgirighet.

Howatherna har ofta långt, blont hår, ljus hy och blå eller stålgrå ögonfärg. De är av medellängd men ofta kraftigt byggda på grund av sin hårda uppväxtmiljö. De tatuerar sig ofta på armarna och kroppen för att visa smärttålighet. Männen har välvårdade skägg och mustascher som de är mycket stolta över. Kvinnorna är ofta vackra och temperamentsfulla. De är i alla avseenden männens jämlikar och kan även bli hersar om de anses lämpliga.

Bland howatherna är getter, får och starka jakthundar de viktigaste husdjuren. Nötboskap är mycket sällsynt och hästar förekommer övehuvudtaget inte. Det är mycket sällsynt att howather kan rida.

ORGANISATION

Klanen är den grundläggande sociala enheten. Den är ett slags storfamilj där alla är släkt med varandra. Klanens ledare, wagas, är normalt en gammal, respekterad och klok person som under sitt liv visat stor duglighet i diplomati och jakt. Han eller hon styr i samråd med andra män och kvinnor som är högt respekterade för sin duglighet. Det finns en uppdelning av arbetsuppgifter mellan män och kvinnor. Männen är krigare, jägare och fiskare, medan kvinnorna sköter hem och jordbruk. Detta står inte i strid med jämlikheten, ty det är dugligheten som avgör status, inte sysslan.

Stammen som helhet leds av en herse (hövding) som fattar alla viktiga beslut som rör hela stammen. Han är för det mesta en man, eftersom hersen dessutom är högste krigsledare. En gång om året samlas hela stammen och diskuterar det gångna året. Om krigslyckan varit dålig eller om jordbruket har slagit fel kan det

mycket väl hända att hersen får skulden för olyckan. I så fall avsätts han och fördrivs som om han gjort ett mycket dåligt jobb och man väljer en ny herse. En herse åtnjuter mycket stor respekt från stammens medlemmar, men respekten kan snabbt förvandlas till hat om han inte är lyckosam.

RELIGION

Howatherna har inget utvecklat religionsliv utan tillber andar. De platser som anses vara bebodda av sådana andar betraktas som heliga. Om någon försöker skada en sådan plats (hugga ned trädet, flytta på stenen, etc) så grips han och förs till tingets domstol som bestämmer straffet. Man dyrkar även hjältar som tillhört stammen och fallit i strid.

Howatherna anordnar med jämna mellanrum fester då de dricker och äter till långt in på natten. Höjdpunkten på dessa fester brukar vara då stammens völva (kvinnlig shaman) spelar och sjunger visor om gamla hjältar. Völvan är kunnig i stammens historia och håller den levande genom att framföra den i visor och berättelser. Völvan är dock mer än en vissångerska och historieberätterska. Hon är också howathernas främsta shaman, kunnig i andarnas värld och brukar bl a sköta sjuka, förutsäga framtiden och ge råd till hersen. Howatherna är vidskepliga och betraktar völvan med fruktan och respekt. Även hersen lyssnar extra noga när völvan kommer med råd och förslag. (För en mer ingående förklaring av shamaner, se regler för shamanism i GDD).

BERGENS OCH SKOGENS FOLK

Det finns två typer av howather, bergsklaner (ca 1000 personer) och skogsklaner (ca 4000 personer). Om spelledaren vill kan han låta sina spelare använda howathiska rollpersoner. De är i regel både äventyrslystna och nyfikna på omvärlden och passar därför utmärkt som rollpersoner.

Bergsklanerna lever i Nidabergen på bergssluttningar och i dalgångarna. Vissa

klaner har bosatt sig bland kullarna som ligger runt omkring bergen. De bor i stenhus med tak av grova träplankor som täckts med packad jord. Husen har i regel tre stor rum som används som kök, sovrum och allmänt umgäengesrum. Bergsklanerna livnär sig främst på jakt, men även på svedjebruk om omgivningarna så tillåter.

Bergsklanerna är krigiska till sin läggning och ger sig ofta ut på plundringståg. De väljer dock ut sina mål med omsorg och skulle aldrig kunna tänka sig att angripa ensamma vandrare eller personer som är underlägsna dem själva (sämre utrustade, färre till antalet, etc). Bergsbornas stolthet och känsla för heder gör att de väljer ut någorlunda jämspelta motståndare. En typisk bergsbo bär normalt läderharnesk, konhjälms och en stor rundsköld när han går ut i strid. Hans favoritvapen är kortsvärd, kastspjut, kortbåge och handyxa.

Lärdomsfärdigheter: Första hjälpen, Områdeskännedom, Värdesätta och Zoologi.

Stridsfärdigheter: Alla utom Judo och Karate.

Kommunikationsfärdigheter: Tala språk och Övertalning.

Tjuvfärdigheter: Klättra och Hoppa.

Uppfattningsfärdigheter: Upptäcka fara.

Vildmarksfärdigheter: Alla utom Rida, Sjökunnighet och Navigera.

Skogsklanerna lever inne i skogarna. De bofasta bor i avlånga trähus som oftast bara består av ett enda stort rum. Mitt i rummet finns 1-4 stora eldhärdar som sprider värme och ljus. Längs väggarna står breda träbänkar som används som sovplatser på natten. Skogsborna livnär sig främst på jakt och svedjebruk men de brukar även äta olika sorters bär, frukter, nötter och ätliga växter som de samlar i skogen. Deras boplatser brukar omges av höga pålverk som håller vilda djur och in-

kräktare ute.

Skogsborna föredrar, precis som bergsborna, att slåss mot jämspelta motståndare och de anser att det är fegt och förkastligt att angripa motståndare som är underlägsna dem själva. Om fiendestyrkan är mindre låter de så pass många av de egna stå utanför striden att de bägge styrkorna är lika många till antalet. Om det skulle behövas kan de kasta in fler trupper i striden. En typisk skogsbo bär ett harnesk av läder eller nitläder, en medelstor rundsköld och en vendel hjälm när han går ut i strid. Hans favoritvapen är handyxa, långspjut och kortbåge.

Lärdomsfärdigheter: Första hjälpen, Områdeskännedom, Värdesätta och Zoologi.

Stridsfärdigheter: Alla utom Judo och Karate.

Kommunikationsfärdigheter: Tala språk, Övertalning.

Tjuvfärdigheter: Hoppa, Klättra och Smyga.

Uppfattningsfärdigheter: Lyssna och Upptäcka fara.

Vildmarksfärdigheter: Alla utom Grottorientering, Sjökunnighet, Rida och Navigera.

SPRÅK

Howatherna talar howathiska, ett nargurspråk. Ett årtusende av påverkan från Jorpagna och dess efterföljare har lett till att howathiskan är mycket rik på joriska lånord, särskilt sådana som har med jordbruk och bofast liv att göra. Stammarna norr om Nidabergen har numera stora problem att förstå sina sydliga släktingar.

Fornhowathiska talades i trakten fram till mörkertiden. Under de sekler som följde förändrades språket mycket och en person som bara behärskar modern howathiska förstår inte fornhowathiska. Det räknas som två olika språk (jämför t ex 1300-talets svenska med 1900-talets). Howathernas völva, shamaner och deras medhjälpare behärskar fornhowathiska, då

detta språk används i alla shamanistiska ceremonier.

JORER

Jorer kallas alla de folk som på ett eller annat sätt härstammar från det forna kejsardömet Jorpagna och som där-

för har språket jori som modersmål. Jorer-na är inte ett enhetligt folkslag, utan bland dem ryms vitt skilda kulturer. Även icke-mänskliga humanoider, t ex halvlängds-män, anses vara jorer eftersom de har jori som modersmål och delar de få gemen-samma kulturdrag som finns.

Torshems joriska innevånare kom under 100- och 200-talen från Kopparhavets stränder, huvudsakligen från Berendien och Erebos. Det rörde sig dels om jordlösa bönder som ville ha egen jord och dels om hantverkare som var utkonkurrerade i hemländerna. Vid 300-talets början avstannade invandringen, främst därför att det inte fanns någon efterfrågan på arbetskraft eller någon tillgänglig mark.

DVÄRGAR

Kvizurklanen i dvärgbyn Kvizur Kan kommer ursprungligen från Grynnerbergen och har gryndur som modersmål. För närvarande bor ca 200 personer i den by som under de gångna århundradena grävts ut i passets sida.

Dvärgarna lever av gruvdrift och hantverk. Ur bergets djup gräver de fram järn, koppar och bly. Deras hantverkare smider sedan verktyg, vapen och smycken av yppersta kvalitet som de sedan säljer dyrt



till köpmannahusen i Torsborg och handlar livsmedel, tyger och bränsle för pengarna. Kvizur-dvärgarna har ett välförtjänt rykte om sig att vara skickliga förhandlare och de spelar ut de bägge handelshusen i Torsborg mot varandra för att få bästa möjliga priser.

Dvärgarna slår även egna kopparmynt och använder dessa som betalning när de handlar med bönder och jägare.

SVARTFOLK

I Nidabergen lever många små stammar av svartalfer, svartnissar och orcher, samt enstaka resar och troll. Totalt uppgår svartfolken till ett par tusen individer. En liten del bor också i Trollskogen. Dessa grupper är för närvarande oorganiserade och svaga, men under en karismatisk ledare kan de utgöra ett hot mot folken i Torshem.

Howather och svartfolk hatar varandra innerligt alltsedan mörkertiden och i kampen mellan dessa lämnas föga nåd och förskoning. Dvärgar, jorer och vargmän hyser inte samma traditionella hat mot svartfolken men betraktar dem med stor misstänksamhet.

VARGMÄN

Nêkhiflocken omfattar ungefär 30 individer och lever ett nomadiskt jägarliv i Torshem. De har inga fasta boplatser utan vistas överallt i skogarna, undantaget Trollskogen och andra platser där det finns något särskilt som håller dem borta. Ungefär 15 flockmedlemmar är vuxna jägare, medan resten är åldringar eller valpar. De har svurit vänskap till howatherna, som låter dem leva fritt i skogen och samtidigt räknar med deras stöd i konflikter. Vargmännen umgås ogärna med andra folk och håller sig borta från howathernas boplatser och heliga platser.

BESKRIVNING

Vargmän beskrivs tämligen ingående i Gigant och i Monsterboken. Följande är en sammanfattning för de som inte äger dessa.

Vargmännen är en sällsynt ras som liknar människor men som har varghuvuden och grå päls som täcker hela kroppen. Deras sinnelag är mycket gruppinriktat och de samarbetar väl under en ledare. Vargmännen har sitt eget språk som kallas khâdrash. Några få talar även människospråk, dock med en mycket stark bryt-



ning eftersom deras talorgan skiljer sig mycket från människans.

Vargmännen jagar alla typer av ätbart vilt inom sitt område, från sorkar och kaniner till älgar och uroxar. Ofta använder de bågar och spjut, men även fällor och försåt kommer till användning. De förtär sitt byte på flera olika sätt, ibland rått, ibland tillagat på något sätt, t ex stekt eller grillat. Nêkhi jagar inte intelligenta varelser, detta är tabu. Förutom kött äter vargmännen även frukt, nötter och andra vegetabiliska produkter. Bytesdjurens oätliga delar används till olika nyttoting, t ex kläder och bågsträngar. Det anses som viktigt att inget användbart får förfaras.

En flock leds oftast av den störste och starkaste av männen, men det finns andra arrangemang i andra flockar. Ledaren är en respekterad och hedrad individ som normalt innehar sin post tills det är uppenbart att han är för gammal och svag för att inneha den längre. Eftersom flocken är så liten förekommer ingen direkt specialisering bland medlemmarna, utan man delar på alla sysslor. De åldriga och svaga (40 år och äldre) deltar inte i jakten utan har hand om sådana sysslor som att uppföstra valparna i flockens sedvänjor och traditioner.

Vargmän är inte av bättre moralisk halt än människor, men det finns vissa mänskliga försyndelser som är helt främmande för deras sinnelag, t ex feghet och förräderi mot sin flock. I gengäld finner vargmännen de mänskliga tankarna kring ridderligt uppträdande i strid en smula löjväckande. Deras åsikt är att om man skall besegra en fiende så skall man göra det snabbt och effektivt. Vidare så tar vargmännen relativt liten hänsyn till de intelligenta varelser som inte hör till flocken. Mot sådana behöver man inte visa trofasthet eller lojalitet. Nêkhi har dock svurit evig vänskap med howatherna och i eden föreskrivs att att de två folken ska behandla varandra som stam/flockfränder. Båda grupperna håller mycket strikt på denna ed.

Vargmännen är betydligt mer gruppinriktade än människan; de har en starkare vi-känsla och en svagare jag-känsla. De fungerar ungefär som ett arbetslag som har en gemensam uppgift och låter denna gå före de individuella intressena. Den spelare som har en vargman som rollperson bör inrikta dennes beteende åt det håll som är typiskt för rasen. Detta hindrar dock inte att rollpersonen då och då kan uppföra sig på ett annat sätt.

Eftersom vargmännens lojalitet i första hand är riktad mot flocken och först i andra hand mot kungar och fältherrar anses de som opålitliga bland människor, vilka ofta har svårt att förstå hur en vargman kan vara så hängiven sina stamfränder. Vargmännen har å andra sidan svårt att förstå hur människor kan svika sina vänner för personlig vinnings skull och betraktar därför människor som baksluga, egoistiska och opålitliga.

HARPYOR

En flock av dessa avskyvärda fågelvarelser lever som nomader i skogarna. De livnär sig på jakt och stöld, men är rätt fega och anfaller bara när de har stort överläge. Kringströvande äventyrare lär inte bli angripna, men kan mycket väl bli bestulna på rikedomar eftersom varelserna är mycket förtjusta i glittrande ting.

ÄLVFOLK

Sedan urminnes tider lever enstaka dryader i skogarna och oreader i Nidabergen. De har sett dödliga komma och gå, men dessa ursprungliga älvfolksvarelser är skygga och undviker de dödliga som har fört så mycket elände till trakten.

I skogsbosättningen Santono bor den mäktige animistmagikern Eloaner, en skogsalv som behandlas med stor respekt av alla Torshems invånare. Till och med trollen har lärt sig att Eloaner inte är att leka med.

Totalt bor endast ett hundratal älvfolksvarelser i Torshem.

KONFLIK- TER

Torshem är för närvarande fredligt, men under ytan finns många konflikter som

kan leda till svåra problem för regionens invånare. Dessa kan utnyttjas av spelledaren för att skapa nya äventyr åt rollpersonerna.

TRADITIONER

Den nya bytiden är mycket kontroversiell bland howatherna. Under seklen sedan tredje konfluxen har hatet mot en bofast livsstil grott djup. Nu när nytänkande klaner återigen bygger byar och brukar jorden på samma plats år efter år, växer missnöjet bland stammens konservativa. De tror att andarna kommer att vredgas eller att annat elände kommer att drabba howatherna.

Dvärgarna har på alla möjliga sätt stöttat de permanenta bosättningarna, eftersom dessa ökar jordbruksproduktionen i området och gör det lättare för dvärgarna att köpa den mat de behöver. De konservativa howatherna stöds i gengäld av jorerna, i synnerhet bönderna, som inte vill se howaternas rikedom och makt öka.

HANDEL

Grunden för Torsborgs existens är handeln. Staden grundades här på den plats där dvärgarnas lastdjur från Nidapasset kan möta joriska flodbåtar från söder. Dvärgarna säljer hantverksprodukter av yppersta slag. Dessa kan inte avyttras i Torshem, den marknaden är för liten, utan transporteras av joriska köpmän längs Leipter till Erebos.

Dvärgarna behöver köpa livsmedel, eftersom de själva inte producerar tillräckligt. Denna mat kommer från joriska bönder vid Torsborg och från howatherna.

Det finns två handelshus från Erebos som handlar med dvärgarna: huset Sagbon och huset Vedort. Dessa är små, utan någon betydelse för själva Erebos. Handeln i det avlägsna Torshem är alldeles för liten för att locka något av det stora handelshusen. I gengäld är dvärghandeln livsviktig för båda husen och det råder en knivskarp konkurrens mellan dem. Eftersom båda husen är från Erebos har de



anammatt den mycket intriganta livsstil som präglar detta lands kultur.

Här finns grunden för komplicerade och obehagliga intriger. Dvärgarna vill inte att något hus ska få monopol på handeln, eftersom dett försämrar dvärgarnas förhandlingsposition. Istället vill de spela ut jorerna mot varandra. Vedort och Sagbon försöker ta marknadsandelar från varandra, ofta med handfasta medel. Samtidigt är de medvetna om att en total konflikt skulle kunna vålla båda husens undergång. Krigshandlingar skulle skada flödet av både varor och jordbruksprodukter i området, med katastrofala konsekvenser för husens välbefinnande. Spionage och sabotage måste därför var de yttersta metoder man tillgriper.

JORDBRUK

Strax efter Torsborgs grundande växte det upp bondgårdar runt staden. De byggdes av jordlösa jorer från Kopparhavet, huvudsakligen berendier och ereber. Dessa säljer sitt överskott till något av de två handelshusen i Torsborg mot kontant betalning. De flesta bönder har slutit långtidskontrakt med endera parten.

I freden år 212 stadgades de exakta gränserna för det joriska området omkring Torsborg. Denna mark har nu brukats i 400 år och börjar bli allvarligt utarmad. Erosion och jordförstöring är vid 600-talet början ännu inte ett problem, men om några decennier kommer situationen att bli mycket värre.

Överbefolkning är däremot redan ett problem. All jord som kan odlas brukas redan av joriska bönder och de jordlösa torparnas antal ökar från år till år.

Av dessa skäl anser bönderna att fredsavtalet måste ändras så att jorerna får tillgång till mer mark. Howatherna motsätter sig detta, särskilt de bofasta som själva vill odla upp den mark som har tillhört deras stam i 2000 år. Handelsmännen i Torsborg ogillar böndernas strävanden eftersom den hotar freden med howatherna. Howatherna kan bryta kom-

munikationerna till och från Torshem. Därför stöder båda handelshusen howathernas ståndpunkt och vägrar att ändra fredsfördraget. Istället förordar köpmännen att de jordlösa ska lämna regionen.

LIKÄTARNA

Dessa kan faktiskt vålla en del oväntade problem. Ingen känner för närvarande till deras existens, eftersom Kungshögarna ligger helt öde. Ett antal människor har försvunnit sedan likätarnas ankomst, huvudsakligen howather men också några enstaka stadsbor. Howatherna tror att det är svartfolk som bär ansvaret, medan många stadsbor misstänker vargmännen.

Misstanken mot vargmännen är grundad på okunnighet, vidskepelse och rasism. Hos många människor väcker dessa intelligenta rovdjur samma känslor som vargen, d v s hat och fruktan. Sedan senaste vintern finns ett vargmannahat i Torsborg. De skys som pesten och behandlas med förakt. Ännu har ingen vargman dräpts av jorer, men detta kommer nog snart att ske.

Vargmännen besöker sällan städer. De har märkt att stadsborna inte tycker om dem, men de kan inte förstå varför på grund av svårigheter med språk och tankvärld. Numera besöker de inte Torsborg över huvudet taget, utan har endast kontakt med sina vänner howatherna. Dessa litar på Nêkhi och försöker tillbakavisa anklagelserna.

Den dag en vargman dräps av en jorer kommer vargmännen att begära blodpenning (mansbot) för honom eller henne, ca 100 gm i verktyg och förnödenheter. Stadsborna kommer förmodligen att vägra, vilket får vargmännen att tillgripa blodshämnd. Howatherna hamnar då i en mycket svår sits, eftersom de har svurit vänskap med Nêkhi. De kan inte stödja jorerna utan att förlora i heder och respekt. Å andra sidan kommer jorerna knappast att förstå — eller gilla — howathernas inställning till dessa "bestar".

TORSBORG

Torsborg grundades för ca 500 år sedan och har ca 800 invånare. Dessa livnär sig på handel, fiske och jordbruk

Torsborg är en ganska typisk handelsstad. De bofasta köpmännen och hantverkarna känner varandra väl och hälsar när de möts på gatan. De sydländska köpmännen syns tydligt när de drar fram på gatorna i sin annorlunda klädsel. På torg och gator står affärsstånd och försäljarna gör sitt bästa för att överrösta varandra och dra till sig kundernas uppmärksamhet. Kunderna å sin sida håller hårt i börsen och granskar kritiskt försäljarnas varor. I folkvimlet syns ibland också vaktpatruller som håller ett öga på folket och ser till att inga oroligheter uppstår på gatorna.

Husen i staden är i allmänhet byggda av trä (i enstaka fall sten) och även gatorna i centrala Torsborg är belagda med trä. Allt avfall töms direkt ut på gatorna och där blir det också liggande, för det finns inga renhållningsarbetare. Man kan ofta se råttor och husdjur (grisar, hundar, etc) springa omkring på gatorna och böka i smutsen.

STYRELSESKICK

Torsborg styrs av en stadsmästare som enligt urgammal hävd ska vara en äldste medlemmen i familjen Sagbon. Stadsmästaren leder de dagliga administrativa sysslorna från sitt kansli i stadshuset. Stadsmästaren kan däremot inte ensam stifta lagar. Detta görs av stadens råd som sammanträder en gång per månad. I rådet sitter stadsmästaren, en representant för de fria köpmännen (i praktiken representerar denne huset Vedort), en för hantverkarna och en för de självägande bönderna. (Egendomslöst folk saknar talesmän; detta är ingen demokrati.) För att rådet ska kunna fatta ett beslut krävs att tre av rådmännen röstar för det.

LAG OCH ORDNING

STADSVAKTEN

Torsborgs stadsvakt består av 30 personer som har till uppgift att vakta stadsportarna



och upprätthålla lag och ordning i staden. Stadsvakterna patrullerar regelbundet stadens gator både dag och natt. Om de fångar några brottslingar placeras dessa i stadens häkte där de får sitta tills de blir dömda i tingshuset.

En typisk vaktpatrull består av fyra vanliga stadsvakter och ett befäl. Vanliga stadsvakter är klädda i harnesk, arm- och benskenor av läder och de bär konhjälmar på huvudet. De är beväpnade med en dolk och ett kortsvärd. Befäl i stadsvakten är klädda i korta ringbrynjor och benskenor av metall. De bär också konhjälmar på huvudet, men befälens hjälmar är dekorerade med "vingar". De är beväpnade med en dolk och ett bredsärd. Alla vakter (även befäl) bär medelstora sköldar med en bild av två korsade särdar på.

Torborgs hamnvakt består av 15 personer. Den bevakar hamninloppet och patrullerar hamnkvarterens gator. Hamnvakterna är utrustade och organiserade på samma sätt som stadsvakterna. De har tillgång till en stor roddbåt som rymmer tio man.

Stadens portar stängs kl. 21.00 på kvällen och öppnas igen kl. 06.00 nästa morgon. Portarna öppnas aldrig mitt i natten, såvida det inte är något nödfall.

VAPENFÖRBUDET

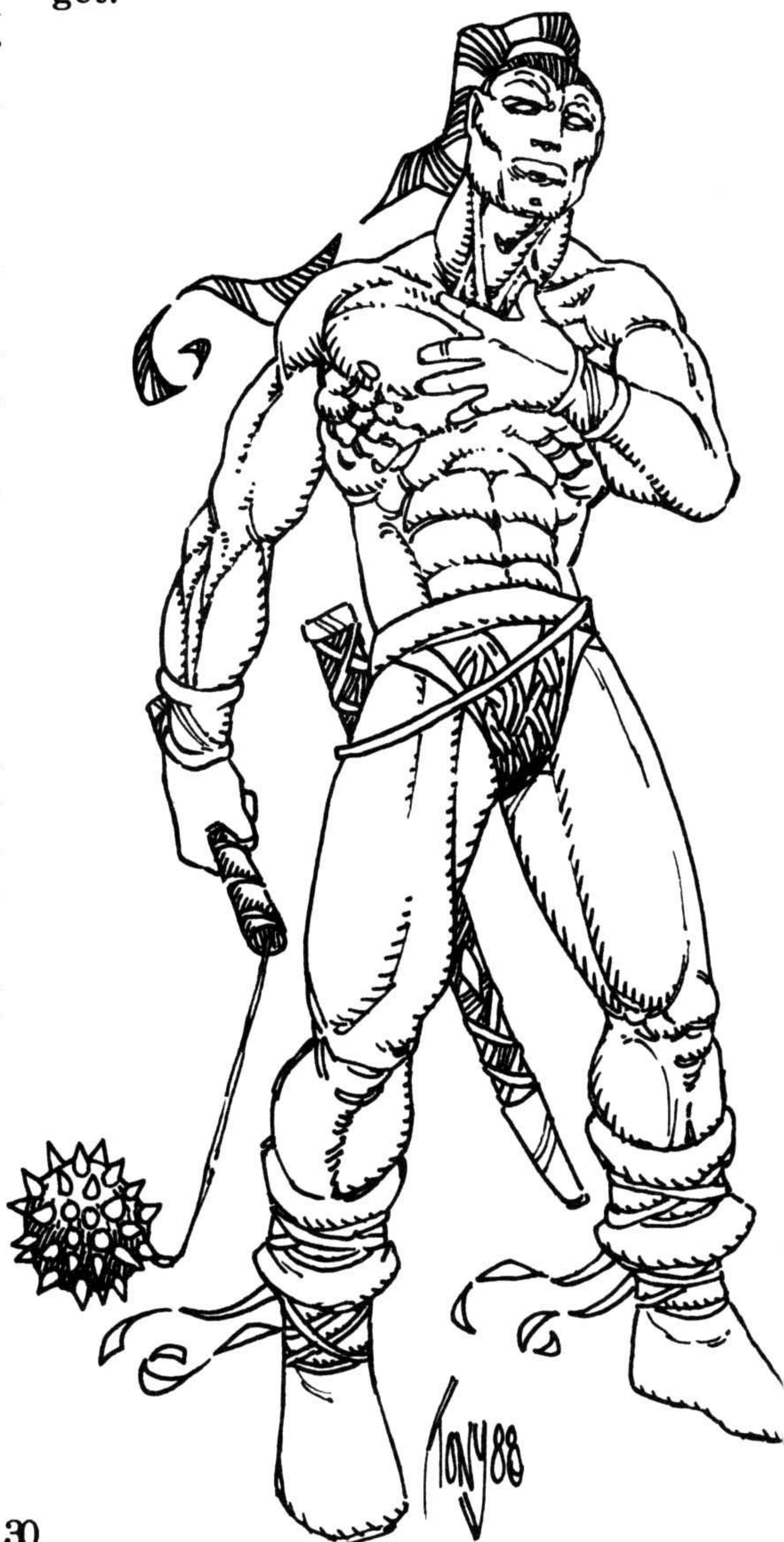
Vid varje stadsport finns en vaktstuga och en vaktpatrull. Alla personer som kommer in i staden måste lämna över sina vapen (om de har några) till vakterna eftersom det är förbjudet att bära vapen, botsett från knivar, i staden. Vakterna förvarar vapnen i häktet och återlämnar dem till ägarna när dessa lämnar staden. De enda undantagen från den här regeln är stadens vapensmeder som får lov att lagra och tillverka vapen i sina affärer. Personer som köper vapen av smederna i staden måste omedelbart söka upp häktet och lämna vapnen i förvar där eller lämna staden.

Det är också förbjudet att utöva magi innanför stadsmurarna. Om det upptäcks

att någon har utövat magi av något slag i Torsborg, kommer han att gripas och bestraffas.

HÄKTNING

Alla brottslingar och lagbrytare som gripas av vakterna placeras i stadens häkte. Brottslingarna får sitta i häktet tills de blir dömda av domarrådet i stadshuset. Domarrådet består av tre män och tre kvinnor som valts ut speciellt av stadsrådet. Det sammanträder en gång i veckan och har som enda uppgift att döma brottslingar. Brottslingar som döms till döden brukar hängas offentligt på marknadstorget.



STRAFFSATSER

Om någon spelares rollperson häktas för brott och ställs inför domarrådet måste spelledaren först bedöma hur grovt brottet är och sedan utdöma ett lämpligt straff. Spelledaren bör hålla sig till följande riktlinjer när han bedömer lagbrottets grovhet och straffets art.

Mindre lagbrott: Ficktjuveri, bråk på allmän plats, vandalisering, ärekränkning, innehav av vapen, etc. Straff: Spöstraff. Återfallsförbrytare brukar få höger hand avhuggen..

Medelsvårt brott: Väpnat rån, grov misshandel, grov stöld, inbrott, utövande av magi, innehav av illegala droger (Spelledaren måste själv bestämma vilka droger som ska vara illegala i hans kampanj. Alla former av gifter bör dock klassas som illegala droger.), etc. Straff: Straffarbete i 1T4 månader. Döden vid upprepad förbrytelse.

Grövre brott: Mord, mordbrand, våldtäkt, rånmord, spioneri, kidnappning, etc. Straff: dödsstraff.

AFFÄRER OCH INSTITUTIONER:

VEDORTS HUS

I denna ståtliga tvåvånings träbyggnad håller Vidar Vedort till. Härifrån styr han handelshusets verksamhet i regionen. Byggnaderna invid är lager och personalbostäder.

HÄKTE

Torsborgs häkte är byggt av sten och har galler för fönstren. Häktet har kapacitet nog att hålla ca 20 personer fängslade samtidigt. Det är basen för stads- och hamnvakten och det finns alltid en patrull här.

Personer som bär på stora summor pengar eller andra värdeföremål kan lämna dem i förvar i häktet. Förvaringskostnaden är 1% av föremålets värde per vecka. Värdeföremål som lämnats i förvar kan sedan hämtas när som helst.

ÖRTHANDLARE

Chansen varierar för att örthandlaren ska ha en viss ört eller drog i lager för tillfället. Se listan över Droger i Expertreglerna och avsnittet "Nya droger och växter" i den här modulen. Om örten inte finns i lager kan rollpersonen försöka igen när örthandlaren har fått in en ny leverans med örter, vilket sker ungefär en gång i månaden.

STADSHUS

Torsborgs stadshus är byggt av sten och har två våningar. Bottenvåningen används för möten av olika slag. Där finns bland annat rådssalen, som endast används för stadsrådets sammanträden. Övervåningen innehåller stadsmästarens kansli och bostad. Det finns alltid en vaktpatrull i tjänst i stadshuset. De vaktar husets ingångar och ser till att inga obehöriga tar sig in.

SAGBONS HUS

Invid stadshuset ligger handelshuset Sagnons högkvarter, lager och personalbostäder. Laberkus' syster Elissa basar över verksamheten och styr med järnhand.

HANDELSBOD

I handelsboden kan spelarnas rollpersoner köpa alla varor som finns upptagna på listorna över Diverse verktyg, Behållare, Lagerutrustning och Diverse föremål.

SKEPPSBYGGARE

Hos skeppsbyggaren kan spelarnas rollpersoner köpa småbåtar och kanoter av olika slag.

WEGILS TEMPEL

Detta är Torsborgs största tempel, byggt av sten och ganska imponerande. Här finns alltid några präster.

BOKBINDERI

På bokbinderiet kan man få böcker inbundna. Personalen som arbetar här kan också översätta texter på vanliga språk, t

ex satenu (älviska) och gryndur (dvärgiska).

MARKNADSTORG

Tidigt varje morgon samlas fiskare, bönder och försäljare här på torget för att slå upp sina stånd och sälja sina varor till stadens befolkning. Det brukar bli mycket trångt och rörigt här när kunderna går från stånd till stånd, granskar försäljarnas varor, försöker pruta på priserna och högljutt diskuterar varornas kvalitet med försäljarna. Folksamlingen på marknadstorget drar dock inte bara till sig hederligt folk, utan även tiggare och tjuvar brukar samlas här för att pröva lyckan och kanske bli ett par silvermynt rikare. På marknadstorget kan spelarnas rollpersoner köpa alla varor på listan över Mat & dryck. Man brukar också kunna köpa åsnor, mulor, ponnyer och oxar på torget.

BLÅ DRAKEN

Värdshuset Blå draken är det enda värdshus som erbjuder rum för resande och här lär spelarnas rollpersoner bo där när de vistas i staden. Om spelledaren vill arrangera äventyr i själva värdshuset (slagsmål i skänkrummet, etc), kan man använda karta 1b och eventuellt också detaljera värdshuset genom att använda "värdshus-tabellerna" i Expertreglerna. Blå draken är i så fall ett "Normalt" värdshus.

VAPENSMED

Hos vapensmeden kan spelarnas rollpersoner beställa alla europeiska vapen, rustningar, rustningsdelar och sköldar

HÄSTHANDLARE

Hos hästhandlaren kan spelarnas rollpersoner köpa alla hästar (lätt, medelstor, stor eller ponny) som finns på listan över Drag- och riddjur. Det är också möjligt att köpa sadlar och sadelväskor hos hästhandlaren.



MUNKKLOSTRET

Nordost om Torsborg uppe i Nidabergen ligger ruinerna av ett munkkloster. Munkarna som levde här tillbad guden Wegil och var mycket fromma. De levde ett stillsamt liv och tillbringade sina dagar med att meditera, be, arbeta i klostrets trädgård och kopiera religiösa skrifter. De hade goda förbindelser med kyrkan i Torsborg och brukade skicka dit representanter vid alla religiösa högtider.

ONDSKAN UPPTÄCKS

För ca en månad sedan var ett par munkar ute och vandrade i bergen när de upptäckte en grupp besynnerliga män på avstånd. Männen var klädda i långa svarta kappor och såg mycket bistra och allvarliga ut. De sade inte ett ord till varandra och tycktes vara på väg mot ett bestämt mål. Detta förbryllade munkarna eftersom det inte fanns några städer bland bergen och männen såg definitivt inte ut att vara några av de howather som bor i bergen. Munkarna blev nyfikna och beslöt sig för att följa efter de svartklädda männen och ta reda på vart de var på väg.

TEMPLET

Efter ett par timmar kom männen fram till en dal bland bergen och stannade framför en grottöppning i bergväggen. De såg sig noga omkring och när de övertygat sig själva om att de inte var förföljda så slank de in i grottan. Munkarna, som låg gömda en bit därifrån, väntade tålmodigt på att de skulle komma ut igen. Men när det blivit kväll och männen fortfarande inte visat sig, tröttnade munkarna på att vänta och smög sig fram till grottöppningen. De upptäckte då till sin häpnad att där inte fanns någon grotta utan en tunnel som ledde in i berget och slutade vid en väldig bronsdörr. Dörren var dekorerad med ett



stort grinande demonansikte och munkarna kunde tydligt höra röster på andra sidan dörren. De förstod att det här måste vara ingången till ett underjordiskt hemligt tempel och att templet säkerligen var tillägnat en ond gud.

Munkarna blev nu mycket oroliga och bestämde sig för att försöka ta sig in i templet och skaffa mer information. De kunde inte gå igenom bronsdörren, utan började istället leta efter någon annan ingång. Ungefär trettio meter till vänster om bronsdörren hittade de en halvt raserad tunnel dold bakom ett stort buskage. Den här tunneln vindlade in i berget och slutade abrupt vid en slät stendörr som var försedd med ett stort handtag i form av en rund järnring. Munkarna drog i järnringen och lyckades öppna dörren som ledde in till ett litet möblerat rum. Rummet såg ut som ett gästrum, men det verkade inte som om det hade använts på ett bra tag. Stendörren som munkarna hade kommit in igenom var en lönndörr utformad att se ut som en naturlig del av rummets vägg, det fanns även en vanlig dörr i rummet som ledde ut i själva templet. Inne i rummet hittade munkarna svarta kappor liknande de som de sett de mystiska männen bära tidigare. Munkarna klädde sig i kapporna och drog upp huvorna för att dölja sina ansikten och gick sedan in i templet.

Munkarna gick försiktigt omkring i templets korridorer en stund, men såg ingenting särskilt och mötte heller inga människor. De förmodade att detta berodde på att det var ganska sent på kvällen. De hittade en spiraltrappa som ledde ner till templets lägre regioner och gick nerför den. Så småningom kom de fram till ett stort rum med brinnande fyrfat vid dörrarna och målningar på väggarna. Dessa föreställde människor som låg på knä framför demoner och tillbad dem. Munkarna vämjdes när de såg målningarna och blev samtidigt medvetna om mumlande röster som kom från dörrarna i rummets norra del.

De gläntade på dörrarna och kikade in. Bakom dessa fanns en väldig sal som lystes upp av fler brinnande fyrfat. Salen dominerades av en stor svart staty av demoguden Kashim. På golvet framför statyn stod en grupp svartklädda människor och sjöng en hymn till gudens ära. Munkarna kände genast igen statyn och ryste ända in i själen när de hörde hymnen som handlade om mörka och vidriga ting. Medan de stod där såg de hur en ung kvinna och två män lösgjorde sig ur människohopen och steg fram till statyn. Kvinnan hade mörkt böljande hår och var klädd i rött siden. Hon bar flera dyrbara halsband och hade svept en svart mantel över axlarna. De två männen var helt klädda i svart och hade döda ögon som såg ut som hål i deras likbleka ansikten. De höll en bakbunden, omtöcknad howathisk pojke mellan sig och kastade ner honom på golvet framför kvinnans fötter. Kvinnan tog fram en dolk och förrättade offret.

Kvinnan samlade upp blodet i skålen. När skålen var full och pojken död, hällde kvinnan blodet över Kashims staty. De två männen, som hade hållit pojken, plockade upp hans kropp och slängde ner den i en eldgrop vid sidan av statyn. När de skräckslagna munkarna såg detta kunde de inte låta bli att utstöta ett rop av fasa. Det blev då alldeles tyst i den stora salen och alla människorna vände sig om och stirrade på dem. Den mörkhåriga kvinnan pekade på munkarna med det blodiga svärdet och skrek "Inkräktare! Döda dem! Låt dem inte slippa undan!"

Munkarna greps då av panik och sprang tillbaka till det lilla rummet med lönndörren som de kommit in genom. De slängde snabbt av sig de svarta kapporna och lämnade templet. De flydde tillbaka till klostret och lyckades på något mirakulöst sätt undgå att bli tillfångatagna av templets tjänare som var ute och letade efter dem.

HÄMNDEN

När munkarna hade nått fram till klo-

stret sökte de genast upp dess abbot, Karn Lendur, och berättade om sina upplevelser för honom. Karn Lendur beslöt att de snarast möjligt måste resa till Torsborg och upplysa kyrkans ledning om att det finns ett tempel tillägnat den onde guden Kashim i området. Sedan skulle kyrkans ledning få avgöra vilka åtgärder de borde vidta mot templet. Templets tjänare hade visserligen inte tillfångatagit munkarna, men de hade lyckats spåra dem till klostret.

Därför hände det sig att samma morgon som munkarna tänkte resa till Torsborg, anfalls klostret av templets tjänare. I striden som följde dödades nästan alla munkarna och klostret brändes delvis ner. En del munkar togs till fånga och fördes till templet för att offras till Kashim.

Klostrets abbot Karn Lendur dog i striden, men innan han dog hann han skriva ner vad som hänt på ett pergament och rita en enkel karta som visade templets läge. Det här pergamentet stoppade han in i sin kappas i hopp om att någon rättsskaffens person en dag skulle hitta det och lämna över det till kyrkans ledning i Torsborg. När striden i klostret var över återvände templets tjänare till templet, men de lämnade kvar en demon i klostret som fick order att döda alla nyfikna som försökte undersöka det närmare. Avsikten med detta var att hemlighålla klostrets förstörelse så länge som möjligt. Under tiden skulle templet kunna värva fler medlemmar och förstärka sitt "försvar" mot omvärlden.

ROLLPERSONERNAS AGERANDE

När spelarnas rollpersoner anländer till klostret kan de att hitta Karn Lendurs kropp och pergamentet han skrev. De kommer då antagligen att inse att de måste resa till Kashims tempel och försöka rädda de tillfångatagna munkarna innan dessa offras till Kashim. Om de mot förmodan inte skulle inse detta måste spelledaren försöka styra in dem på rätt spår

genom att placera ut fler ledtrådar i klostret. När de väl kommer fram till templet måste de på något sätt befria munkarna från templets fängelsehålor och eskortera dem tillbaka till Torsborg.

1. RASERAD PORT

Ni står i porten till det som en gång varit ett munkkloster. När ni kom hit så väntade ni er att få se ett vackert kloster där munkarna skötte sina sysslor i lugn och ro, men synen som breder ut sig framför er är helt annorlunda. Portdörrarna har slitits av sina gångjärn och ligger slängda på gården strax innanför porten. Till vänster och till höger inne på gården står resterna av två stora byggnader som har brunnit ner. Träden på gården har antagligen en gång varit präktiga och grönskande, men även dessa har brunnit och nu återstår bara svartbrända och förvridna stubbar.

Klosterbyggnaden, och muren som omger gården, är byggda av sten och har bara svetts av elden som härjat. Det värsta av allt är dock att det ligger ett tiotal människolik utspridda över gården. Kropparna är illa åtgångna av förruttnelse, vapenhugg och vilda djur och ni gissar att de har varit döda i ungefär en månad. Ni förstår att det har stått en strid här och att det är munkarnas lik som ligger på marken eftersom de fortfarande är klädda i klostrets mörkblå kappor. Det vilar en känsla av död och mystik över klostret. Vad har egentligen hänt här? Vem kan ha angripit klostret och mördat munkarna på det här viset? Finns det några munkar som överlevt massakern och var befinner de sig i så fall?

Det ligger 11 lik på marken mellan portarna och klosterbyggnaden. Om rollpersonerna undersöker kropparna närmare upptäcker de att dessa har plundrats på alla värdesaker och tillhörigheter.

2. NERBRÄND BYGGNAD

Den här byggnaden har troligen innehållit klostrets matsal och kök. Nu återstår bara brända rester av väggarna och högar

med sotiga träplankor och annat skräp på golvet. I byggnadens norra del finns resterna av ett litet förrådsrum och en öppen spis. Spisen är byggd av sten och har därför bara svetts av elden som härjat i byggnaden.

Här finns inget av intresse för rollpersonerna. Om de forslar bort plankorna och den övriga bråten på golvet kommer de att hitta brandskadade tallrikar, bestick och muggar av trä. Dessutom hittar de tre tvåliters järngrytor och två 40-liters järnkittlar som är lite sotiga, men fullt användbara.

3. NERBRÄND BYGGNAD

Den här byggnaden har antagligen innehållit klostrets bibliotek och meditations-sal. Allt som återstår nu är halvmeterhöga rester av väggarna och högar med sotiga plankor och annat skräp på golvet. I byggnadens norra del finns resterna av ett torrdass och ett förråd med trädgårdsredskap.

Här finns inget av intresse för rollpersonerna. Om de forslar bort plankorna och den övriga bråten på golvet kommer de att hitta brandskadade böcker, pergamentrullar och trädgårdsredskap. Alla föremålen är nu helt värdelösa.

4. KARN LENDURS LIK

Framför er finns en brunn och tre svartbrända trädstubbar. På marken vid sidan om brunnen ligger ett lik av en munk och runt munkens kropp står sex håriga vildhundar och stirrar misstänksamt på er. Alla vildhundarna har blottat sina huggtänder och morrar hotfullt.

Vildhundarna är utsvultna och kommer därför att angripa rollpersonerna om dessa försöker röra deras "byte" (dvs kroppen på marken). Om rollpersonerna slänger åt hundarna lite fältproviant finns det en chans att hundarna äter den istället och struntar i liket. Chansen är lika med 10% per dagsranson fältproviant hundarna får. Ger rollpersonerna vildhundarna fyra dagsransoner fältproviant är det alltså

40% chans att hundarna överger liket.

Kroppen på marken är Karn Lendurs lik. Om rollpersonerna undersöker hans kropp närmare kommer de att hitta en magisk helig symbol, 11 km i en läderpung och en pergamentrulle (se nedan).

Den magiska heliga symbolen är ca 8 cm lång och tillverkad av silver. Den är försedd med en lång silverkedja som gör att man kan bära den om halsen. Symbolen innehåller en AURA E1, en SKYDD E2, ett SIGILL E1, ett SIGILL E2, en PERMANENS E1 och en PERMANENS E2. Både besvärjelsen AURA och SKYDD aktiveras när ägaren håller symbolen i handen och koncentrerar sig djupt. AURA varar i 5 minuter och gör att ägaren utstrålar makt, härlighet och auktoritet. Alla som ser honom grips av djup respekt för honom och måste övervinna AURAs effektgrad (1) på motståndstabellen med sin PSY-grupp för att kunna göra något fientligt mot honom. SKYDD varar också i 5 minuter och gör att ägaren får två poäng extra "rustning" över hela kroppen. Symbolens ägare kan också lägga besvärjelserna AURA och SKYDD på någon annan varelse. I så fall måste han hålla symbolen i ena handen, röra vid varelsen med den andra handen och koncentrera sig djupt när han aktiverar besvärjelsen i fråga. Ägaren förlorar 1 PSY-poäng varje gång AURA aktiveras och 2 PSY-poäng varje gång SKYDD aktiveras. Ägaren återvinner sina förlorade PSY-poäng på sedvanligt sätt.

Om spelledaren vill kan han bestämma att symbolen bara får (och kan) användas av en präst, krigarpräst eller munk som också tillber Wegil. När rollpersonerna vill granska pergamentrullen närmare så kan spelledaren ge dem en kopia av den. Den innehåller all information som finns på pergamentet samt en enkel karta som visar vägen till Kashims tempel. Texten på pergamentet är skriven på howathiska och kan läsas av alla som har FV B3 i Läsa/Skriva howathiska.

KARN LENDURS PERGAMENT

Mitt namn är Karn Lendur och jag är abbot för detta kloster. Jag har en historia att berätta för er som hittat detta pergament och jag måste fatta mig kort, för jag har fått motta ett dödligt spjutstick i magen och jag känner hur livet flyr mig medan jag skriver dessa ord. För en månad sedan återvände ett par av mina munkbröder till klostret efter att ha varit ute på en lång vandringsfärd i Nidabergen. De berättade att de hade upptäckt ett hemligt tempel ca 5 mil nordost om klostret vars tjänare tillbad den onda demonguden Kashim och att dessa offrade människor till sin avskyvärda gud i blodiga ritualer. Munkarna hade tagit sig in i templet genom en lönndörr som låg en bit till vänster om dess huvudingång. När jag fick höra munkarnas berättelse bestämde jag att vi så snart som möjligt måste resa till Torsborg och underrätta kyrkans ledning om templets existens. Kyrkans ledning skulle sedan få bestämma vilka åtgärder som borde vidtas mot templet. Men templets tjänare hade tydligen upptäckt munkarna och lyckats spåra dem hit till klostret, för samma morgon som vi tänkte avresa till Torsborg angrep de oss med eld och svärd. I striden som följde brände de ner klostret och slaktade mina munkbröder som grisar. De dödade dock inte alla mina bröder, utan tillfångatog en del och förde dem till templet. Vad de tänker göra med dem vågar jag knappast tänka på. Själv lyckades jag, dödligt sårad, dra mig undan stridens hetta och jag skriver nu dessa rader i hopp om att ni som läser detta ska resa till templet och rädda mina tillfångatagna munkbröder ur faran de befinner sig i. Detta är ett oerhört riskfyllt företag och jag önskar att jag hade kraft nog att skriva ner allt jag känner till om templet, men ni får tyvärr klara er med det jag redan berättat samt nedanstående karta som visar vägen dit. Om ni inte kan eller vill bege er till templet så ber jag er att ni åtminstone överlämnar detta per-

gament till kyrkans ledning i Torsborg. Må Wegil vara med er!

5. MOTTAGNINGSHALL

En motbjudande stank möter er när ni träder in i den här hallen. Den kommer från fyra döda människokroppar som har hängts upp i taket. Kropparna är fruktansvärt vanställda och deras förvridna ansiktsuttryck tyder på att de måste ha lidit svårt innan de dog. Hallen i övrigt är helt tom och innehåller inget av intresse, förutom ett par stora mörkröda fläckar på golvet som liknar torkat blod.

Liken som hänger och dinglar i taket är resterna av fyra vandrare som försökt övernatta i klostret, men blivit överraskade av demonen i rum 7. Om rollpersonerna går igenom deras fickor kommer de inte att hitta någonting, demonen har tagit alla deras värdesaker.

6. MUNKCELLER

De här rummen tillhörde munkarna. Varje rum innehåller en träsäng, ett nattduksbord, en pall och ett litet väggskåp. Alla rummen har dock sökts igenom av templets tjänare som har huggit möblerna i bitar eller vräkt dem över ända. Trots detta kan rollpersonerna hitta en del småsaker i rummen som har undgått att bli upptäckta. För att hitta något föremål måste rollpersonerna undersöka rummet i fråga aktivt och lyckas med ett Finna dolda ting-slag. När de hittar någonting slår spelledaren 1T20 på följande tabell för att exakt fastställa vad det är för sorts föremål.

1T20	Föremål
1	1T4 träskedar
2	1T4 trämuggar
3	Glasplunta (1 dos) med vin
4	Oljelampa
5	Flinta & stål
6	Metkrok & fisklina
7	1 tjock filt
8	1T4 vaxljus
9	1 handklocka

- 10 Synål & sytråd
- 11 Helig symbol (trä)
- 12 1 par tärningar (tenn)
- 13 Snöskor
- 14 Lyra
- 15 Penna & bläckhorn
- 16 1T4 pergament (oskrivna)
- 17 Ylletröja
- 18 Yllevantar
- 19 Stavar & skidor
- 20 1T4 pergament (med poesi)

7. BÖNESAL

Längs med de västra, norra och östra väggarna i den här salen står höga pelare. I salens norra del finns resterna av en staty som antagligen har föreställt Wegil. Nu är statyn sönderslagen och dess avslagna armar och huvud ligger på golvet. Trots att den här salen är tom så har ni en obehaglig känsla av att någon iakttar er...

Demonen Kanicaar-an-Cosh har gömt sig bakom pelaren i salens sydvästra hörn. För att upptäcka honom måste någon av rollpersonerna lyckas med ett Finna dolda ting-slag eller titta bakom pelaren där han står gömd. Bakom pelaren ligger också demonens skatt som han stulit från liken i rum 5. Skatten består av 3 bältesbörsar som innehåller 10+1T10 sm vardera, ett myntbälte som innehåller 50 sm+1T20 gm, en tvåliters lerkruka med 1,5 liter lampolja, fyra tomma enliters fältflaskor, fyra tomma medelstora ryggsäckar (4 BEP), 2 glödlådor, en läderpung med 1 dos rött mennonpulver och två pergamentrullar med besvärjelser. Pergamentrullarna ligger i lädertuber och är skrivna på howathiska. De innehåller besvärjelserna TALA MED DÖD och KONTROLLERA LÄGRE ODÖD.

Kanicaar-an-Cosh har placerats här av templets tjänare, som befallt honom att döda alla nyfikna som försöker undersöka klostret närmare. Han är mycket självsäker och njuter av att plåga andra. Han brukar därför dra ut på mötena med sina offer och skrämman upp dem lite innan han går till angrepp. När alla rollpersonerna



har kommit in i salen och sett sig om kommer demonen att lämna sitt gömställe och hånskrattande träda ut på golvet. Han kommer därefter att reta och hota rollpersonerna och försöka provocera dem till att anfalla först. Om någon av rollpersonerna försöker fly tar han genast upp jakten (han vill inte låta någon slippa undan). Han förföljer dock inte någon som lyckats komma utanför klostrets murar.

KASHIMS TEMPEL

I Nidabergen nordost om munkklostret ligger Kashims tempel. Templet är gammalt och har ett brokigt förflutet. Det byggdes och konstruerades ursprungligen av jorpagner under Bytiden, men övergavs i samband med konfluxen.

För åtta år sedan råkade dock en ung kvinnlig nekromantiker vid namn Kati Lôm upptäcka templet. Inne i templet hittade hon gamla böcker, inskriptioner och pergamentrullar som ingående beskrev guden Kashim och som hade skrivits av människorna som byggt templet. Kati hade tidigare bara haft vaga kunskaper om Kashim och fascinerades av böckerna som klart och tydligt förklarade hur man skulle tillbe guden på rätt sätt.

Kati Lôm bosatte sig i det gamla templet och under de följande åren studerade hon de olika böckerna och blev mycket mäktig. Hon beslöt sig för att starta en kult som tillbad Kashim och började mycket diskret att sprida ut information om Kashim och templet i Torsborg. Ganska snart började nyfikna att söka sig dit och efter ett år hade Kati Lôm samlat 50 fanatiska Kashimtillbedjare omkring sig.

Kati Lôm själv är ledare och prästinna för kulten. Under sig har hon tolv krigarpräster av vilka tio för det mesta är ute och reser i världen. Dessa sprider information om Kashim till andra människor och undervisar dem om hur man ska tillbe guden. Det händer också att de hjälper andra att starta sina egna lokala kulturer. De tio krigarprästerna återvänder "hem" till templet fyra gånger om året för att offra till Kashim och donera pengar till templet.

De övriga två krigarprästerna är vampyrer och heter Palimas Carnor och Dori Thalik. De tjänstgör som personliga assistenter åt Kati Lôm och åtnjuter stor respekt från kultens medlemmar. Den här

respekten är till viss del rotad i skräck eftersom många är rädda för de två vampyrerna och deras törst efter blod. Palimas och Dori brukar varje natt ge sig ut på jakt efter offer och blod i trakterna kring templet. När de jagar brukar de göra detta i skepnad av en fladdermus, råtta, rök-moln eller varg. Ibland händer det att Kati Lôm skänker fångar åt de två vampyrerna om de har haft dålig jaktlycka.

Resten av kultens medlemmar utför alla de vardagssysslor som måste utföras för att templet ska kunna överleva.

Det dagliga livet i templet är förhållandevis lugnt och stillsamt. Varje morgon samlas man i matsalen, dels för att äta frukost och dels för att dela upp dagens arbete och diskutera olika problem som kan ha uppstått. På kvällarna brukar man samlas i offersalen för att be och sjunga hymner till Kashim. Ungefär en gång i månaden brukar man offra en människa eller ett stort djur till guden. De här kvällssamlingarna kan dra ut på tiden och vara till långt in på nätterna. Ganska ofta händer det att templet får besök av Kashimtillbedjare som bor i eller utanför Torsborg och som vill offra till Kashim. Besökare som har rest långt och som vill stanna i templet ett par dagar innan de reser hem igen brukar inkvarteras i något av templets många gästrum.

De olika beskrivningarna av rummen och salarna i templet förutsätter att spelarnas rollpersoner undersöker dem på kvällen eller natten. Om de undersöker templet någon annan tid på dygnet måste spelledaren vara beredd att ändra på beskrivningarna. Matsalen är tom på kvällarna, men välbesökt på dagarna och offersalen är fullsatt på kvällarna, men ganska tom på dagarna, osv. Alla dörrar i templet är olåsta, såvida inget annat anges i beskrivningarna. Dörrlåsen kan normalt

inte slås sönder, då de är infattade i dörarna.

KASHIMS TEMPEL, NIVÅ 1

1. PORT

Ni står framför en tunnelöppning i bergväggen. Den mörka tunneln ser inte särskilt inbjudande ut. Tunneln slutar vid en stor massiv bronsdörr som är dekorerad med ett grinande demonansikte.

Bronsdörren är låst och vakterna i rum 4 har nyckeln. Rollpersonerna kan försöka dyrka upp dörrens lås (SG 40). Det går inte att slå sönder låset eftersom det sitter infattat i dörren. Man kan heller inte hugga sönder dörren med en yxa (eftersom dörren är tillverkad av metall), och det är omöjligt att använda en murbräcka i den smala tunneln framför dörren.

2. RASERAD TUNNEL

Dold bakom ett buskage finns en tunnelöppning i bergväggen. Tunneln är halvt raserad och marken är täckt av stenblock i varierande storlekar som har fallit ner från väggarna och taket. Den mörka tunneln vindlar djupt in i berget och slutar vid en stor slät stendörr. Mitt på dörren sitter en rund järnring som uppenbarligen är ett slags handtag.

Stendörren är inte låst och kan öppnas genom att en eller två rollpersoner drar i handtaget. Den eller de som drar i handtaget måste lyckas med ett svårt STY-slag för att öppna dörren.

3. MOTTAGNINGSRUM

Mitt i det här rummet står en pulpet av trä på vilken det finns en tjock lunta, ett bläckhorn och en fjäderpenna. Luntans kraftiga svarta pärm är försedda med ett litet lås som gör att den inte kan öppnas. På luntans framsida står något skrivet med runor. För övrigt verkar rummet inte innehålla något intressant.

Dörren i norra väggen är olåst och kan

öppnas utan svårigheter. Dörrarna i västra och östra väggarna är däremot låsta och vakterna i rum 4 har nycklarna. Dörrarnas lås har SG 10 och varje dörr tål 40 poäng i skada. Man kan inte slå sönder dörrarnas lås eftersom dessa sitter infattade i dörrarna.

Luntan, som ligger på pulpeten, är en gästbok och innehåller noteringar om alla som har besökt templet under de senaste åren, dock utan att avslöja någons identitet. Allt i boken är skrivet på forn-howathiska och kan läsas av alla som har FV B3 i Läsa/Skriva forn-howathiska. Runinskriften på luntans framsida är forn-howathisk och där står helt enkelt "GÄSTBOK". Luntans lås är av en mycket enkel konstruktion (SG 2) och tål bara 2 poäng i skada.

4. VAKTRUM

Det här rummet är sparsamt möblerat. I rummets nordvästra del står en trækista på golvet. Ett bord står intill den östra väggen och vid bordets sidor står tre stolar. På bordet finns en tänd oljelampa. På stolarna runt bordet sitter tre beväpnade män klädda i harnesk av nitläder. De var tydligen i färd med att äta när ni kom in i rummet. När de förstår att ni inte tillhör templet drar de sina vapen och ropar "Inkräktare! Ge er frivilligt eller bered er på att dö!"

De tre männen är vakter och har till uppgift att tillfångata eller (i värsta fall) döda alla obehöriga inkräktare i templet. Om rollpersonerna av någon oförklarlig anledning skulle lägga ner sina vapen och ge upp, kommer de att fråntas alla tillhörigheter (t o m kläder) och kastas i templets fängelsehålor där de får sitta tills de så småningom offras till Kashim.

Om rollpersonerna dödar vakterna och söker igenom deras fickor hittar de en stor nyckelknippa. Med hjälp av den kan rollpersonerna öppna eller låsa alla dörrar i templet utom dörrarna till rum 9, 10, 28, 29, 30 och 31. Nycklarna till rum 9 inne-

has av vampyren Palimas Carnor, som också befinner sig i det rummet. Nycklarna till rum 10 innehas av vampyren Dori Thalik, som befinner sig i rum 26. Nycklarna till rum 28, 29, 30 och 31 innehas av Kati Lôm som

befinner sig i rum 27. Det finns även en liten nyckel på knippan, som går till gästboken i rum 3.

Träkistan i rummets nordvästra del är olåst och innehåller en tvåliters lerkruka med 1,5 liter lampolja, en glödlåda, fem facklor, ett rep (10 meter) och ett signalhorn. De två vinflaskorna på vakternas bord är öppnade och innehåller vinsorten "Tyrs dagnad". Varje flaska rymmer 2 liter, väger 1 BEP och är värd 80 sm.

5. GAMMALT VAKTRUM

De här två rummen användes som vaktrum innan templet övergavs. Varje rum innehåller ett bord, tre stolar och en (tom) trækista. Alla möblerna i rummen är täckta av ett tjockt lager damm eftersom rummen inte har använts på så länge. Kati Lôm har bestämt att rummen ska börja användas igen när kulten har fått fler medlemmar. Dörrarna till båda rummen är låsta och vakterna i rum 4 har nycklarna. Dörrarnas lås har SG 10 och varje dörr tål 40 poäng i skada.

6. GÄSTRUM MED LÖNNDÖRR

Det här rummet innehåller en säng, ett nattduksbord, en pall och en trækista (under sängen). Alla möblerna är dammiga och det luktar unket och instängt i rummet. Det verkar inte som om rummet har använts på länge.

Trækistan under sängen är olåst och innehåller tre svarta kappor, en tjock filt, fyra svarta vaxljus och en glödlåda. De svarta kapporna är av den typ som templets tjänare använder. Det kan hända att spelarnas rollpersoner tar på sig kapporna och försöker uppträda som tempeltjänare. Detta är dock en ganska meningslös handling eftersom templets tjänare är så få till antalet att de känner igen varandra till utseendet. Spelarnas rollpersoner skulle bli avslöjade så snart de mötte någon annan tempeltjänare. Det finns en lönn dörr i den södra väggen. Om spelarnas rollpersoner inte kom in i rummet genom



lönndörren kan de upptäcka den genom att slå ett lyckat Finna dolda ting-slag. Lönndörren kan öppnas genom att en eller två rollpersoner knuffar på den. Om någon knuffar på dörren måste han slå ett svårt STY-slag för att lyckas öppna den. Om två personer knuffar på dörren lägger spelledaren ihop deras STY-värden och delar resultatet med 2 (avrunda nedåt). Om någon av rollpersonernas spelare sedan kan slå lika med eller lägre än det resultatet med en T20 lyckas de öppna lönndörren. Dörren i den östra väggen är låst och vakterna i rum 4 har nyckeln. Dörrens lås har SG 10 och dörren själv tål 40 poäng i skada. Man kan inte slå sönder låset eftersom det sitter infattat i dörren.

7. GÄSTRUM

De här rummen brukar upplåtas åt gäster som besöker templet under kortare perioder. Varje rum innehåller en säng, ett nattduksbord, en pall och en tråkista (under sängen). Tråkistan brukar vara olåst och innehåller 1T4 svarta kappor, 1T2 tjocka filter, 1T6 svarta vaxljus och en glödlåda. Just nu är alla rummen tomma, med undantag av rum 8 som används av gäster. Dörrarna till alla rummen är låsta och vakterna i rum 4 har nycklarna. Dörrarnas lås har SG 10 och varje dörr tål 40 poäng i skada. Man kan inte slå sönder dörrarnas lås eftersom dessa sitter infattade i dörrarna.

8. UPPTAGET GÄSTRUM

När ni öppnar dörren till det här rummet får ni syn på en man och en naken kvinna som ligger på en säng och vänslas med varandra. Rummet innehåller, förutom sängen och paret, även ett nattduksbord, en pall och en tråkista (under sängen). På nattduksbordet står två tända svarta ljus, en halvfull flaska vin och två silverbägare. På golvet ligger en hög med kläder, en dirk, en trästav och två ryggsäckar. Plötsligt får mannen på sängen syn på er och väser

ilsket "Stäng dörren för tusan!"

Mannen och kvinnan är gäster i templet och inser därför inte genast att rollpersonerna är inkräktare. De heter Hardred Revic och Anja Sigurdsdottir och kommer ifrån Torsborg. Om rollpersonerna angriper Hardred och Anja kommer de att försöka springa ner till rum 27 på nivå 2 och varna personerna där om att det finns inkräktare i templet. Kistan under sängen är olåst och innehåller två svarta kappor, två tjocka filter, tre svarta vaxljus och en glödlåda. De två ryggsäckarna på golvet är medelstora (4 BEP) och innehåller två fältflaskor (2 liter), två uppsättningar flinta & stål, två bältesbörsar innehållande 10 sm + 1T2 gm vardera och tio dagsransoner fältproviant.

9. PALIMAS CARNORS RUM

När ni kommer in i det här rummet får ni se en märklig syn. I den nordvästra delen av rummet ligger en öppen likkista på golvet. Kistan är tom för tillfället och ni kan se att dess botten är täckt av jord. Rummet innehåller också ett litet runt bord och tre stolar. På bordet står två tända ljus, en öppen flaska vin och en kristallbägare. I rummets östra vägg finns två dörrar och framför dessa står en likblek man och stirrar på er med döda svarta ögon. Han öppnar sin svarta kappa och plockar fram en benknota med inristade symboler och tecken på. Han riktar benknotan mot er och säger "Dö, inkräktare!"

Den bleke mannen med benknotan är vampyren Palimas Carnor. Benknotan är magisk och innehåller besvärjelserna DÖDSHAND E1, SIGILL E1, PERMANENS E1 och LADDNING E6. Palimas kan försöka slita hjärtat ur kroppen på en motståndare genom att aktivera besvärjelsen DÖDSHAND. Benknotan innehåller för närvarande 25 PSY-poäng och den förlorar en poäng varje SR som dödshanden är aktiv. Räckvidden är 40 meter.

Spelledaren bör komma ihåg att en helig symbol som förknippas med Wegil eller

ingen annan "god" gud kan tillfoga en vampyr fysisk skada (1T4 KP) om den vidrör honom.

De två dörrarna i rummets östra vägg är låsta och leder till två små förrådsrum. Det ena rummet (märkt A på kartan) innehåller ingenting förutom en skräckslagen ung kvinna som är bunden till händer och fötter och som dessutom är försedd med munkavle. Kvinnan heter Bodil Rödtopp och tillfångatogs av Palimas för ca ett dygn sedan när hon smög omkring utanför templet. Hon är tjuv till yrket och hade sökt sig till templet för att försöka stjäla några av dess skatter. Palimas beslöt sig för att "spara" henne till den här natten och han har inte sugit hennes blod än. Bodil Rödtopp är en äventyrslysten kvinna och det är mycket möjligt att rollpersonerna kan övertala henne att följa med på äventyr i framtiden.

Hennes ägodelar finns i det andra förrådsrummet (märkt B på kartan) där Palimas förvarar värdeföremål av olika slag. Där finns ett harnesk av fjällpansar, två armskenor av läder, en huggare, en handyxa, en liten sköld, två kastknivar, två svarta kappor, tre svarta vaxljus, en oljelampa, en glödlåda, en tvåliters lerkruka med en liter lampolja, en fjäderpenna, ett bläckhorn, en 40-sidors skrivbok fullskriven med dikter och en pergamentrulle med besvärjelsen SKYDD. Pergamentrullen ligger i en lädertub och är skriven på forn-howathiska. Fjällpansarharnesket, armskenorna, huggaren, handyxan, skölden och kastknivarna tillhör Bodil Rödtopp.

Dörrarna till de båda förrådsrummen är låsta och Palimas Carnor har själv nycklarna på en knippa i fickan. Det finns även en nyckel på knippan till dörren i den västra väggen. Dörrarnas lås har SG 15 och varje dörr tål 50 poäng i skada. Vinflaskan som står på bordet i rum 9 innehåller den ytterst sällsynta vinsorten "Alvglans". Flaskan rymmer 2 liter, väger 1 BEP och är värd 460 sm.

10. DORI THALIKS RUM

Mitt i det här rummet står ett runt bord och fyra stolar. På bordet ligger en medelstor sköld och en konhjälm. Skölden är dekorerad med en målad bild som föreställer en heraldisk örn med utbredda vingar. I rummets nordöstra del står en gammal trätunna som innehåller tre korts pjut, två långspjut och fyra trästavar. På golvet vid sidan om tunnan ligger en öppen likkista. Kistan är tom och ni kan se att dess botten är täckt av jord.

Det här är vampyren Dori Thaliks rum. Dörrarna till det här rummet och till de två förrådsrummen märkta C och D på kartan är låsta. Dori Thalik har nycklarna till dörrarna och han befinner sig i rum 26 på nivå 2. Dörrarnas lås har SG 15 och varje dörr tål 50 poäng i skada. Man kan inte slå sönder dörrarnas lås eftersom dessa sitter infattade i dörrarna. Det ena förrådsrummet (märkt C på kartan) innehåller två svarta kappor, två svarta vaxljus, en oljelampa, en glödlåda, en tvåliters lerkruka med 1,5 liter lampolja, fem penslar, tre tygtrasor med färgfläckar på, sex halvliters lerkrukor med olika färger i, två tennmuggar, en fjäderpenna, ett bläckhorn och en 80-sidors skrivbok fullskriven med fakta om heraldik och olika vapenbilder.

Dori Thalik har ett stort intresse för heraldik och brukar konstruera och måla sina egna vapenbilder på lediga stunder. Den 80-sidiga skrivboken är skriven på jori och kan läsas av en person som har FV B3 i Läsa/Skriva jori. En rollperson kan försöka öka sitt FV-värde i Heraldik genom att studera boken. Rollpersonen måste då befinna sig på en lugn och trygg plats och studera boken i sex dagar. (8 timmar om dagen). När han har gjort detta får han slå ett normalt INT-slag. Lyckas slaget får rollpersonen 10 erfarenhetspoäng för färdigheten Heraldik.

Det andra förrådsrummet (märkt D på kartan) innehåller tre små sköldar, fem medelstora sköldar och tio pergamentrul-

lar. Sköldarna är dekorerade med målade bilder som föreställer heraldiska lejon, grip, etc. De tio pergamentrullarna ligger i lädertuber och innehåller skisser och teckningar av olika vapenbilder.

11. SALONG

De här två rummen brukar användas av gäster och tempeltjänare som vill slappna av och diskutera olika ämnen med varandra i lugn och ro. Varje rum har rödmålade väggar och innehåller fem schäslonger samt en trækista. Trækistorna är olåsta och innehåller två glasburkar med snus och piptobak, 5+1T3 pipor, 5+1T3 tennmuggar och 2+1T2 flaskor med vinsorten "Friggs tårar" vardera.

Varje glasburk rymmer 20 "doser" och väger 1/2 BEP. Burken med snus innehåller 15 doser snus och är värd 140 sm (1 dos snus räcker till ca 4 "prillor"). Burken med piptobak innehåller 12 doser piptobak och är värd 137 sm (1 dos tobak räcker till 2 normala pipstopp). Varje pipa väger 1/4 BEP och är värd 40 sm. Varje vinflaska rymmer 2 liter, väger 1 BEP och är värd 120 sm.

Det finns en trappa i vardera rummets södra del som leder ner till nivå 2 (se kartan).

12. STATY

Ni befinner er i ett litet rum som innehåller en svartmålad staty. Statyn är tillverkad av sten och står på en piedestal. Statyn har vittrat sönder på ett par ställen och färgen har flagnat av, men ni kan trots detta se att den föreställer guden Kashim.

Här finns inget av intresse för rollpersonerna.

13. SOVRUM

De här två rummen brukar användas som sovrum av templets tjänare. Varje rum innehåller nio tvåvåningssängar och arton trækistor (två kistor under varje säng). Varje kista brukar vara olåst och innehålla en svart kappa, 1T4 vaxljus, flinta &

stål, en tjock filt, en halvliters fältflaska, sytråd & nål, en trätallrik, en trämugg och en träsked.

14. LÄSRUM

Det här rummet ser ut att vara ett litet bibliotek eller ett läsrum. Mitt i rummet finns ett runt bord och fyra stolar. På bordet står en släckt oljelampa. Längs med rummets väggar står höga bokhyllor. Varje bokhylla har sex hyllor och på dessa ligger mängder med pergamentrullar och böcker pryddligt uppradade.

Bokhyllan i rummets södra del innehåller följande pergamentrullar. Hylla A är hyllan närmast taket, hylla B är hyllan under hylla A, hylla C är hyllan under hylla B, etc. Samtliga rullar ligger i lädertuber. För att kunna läsa vad som står på rullarna krävs FV B3 i Läsa/skriva respektive krav.

Hylla A innehåller 25 pergamentrullar med dikter på satenu.

Hylla B innehåller 30 pergamentrullar med dikter på forn-howathiska.

Hylla C innehåller 28 pergamentrullar med dikter på jori.

Hylla D innehåller 26 pergamentrullar med erotiska teckningar.

Hylla E innehåller 30 pergamentrullar med landskapsteckningar.

Hylla F innehåller 27 pergamentrullar med porträtteckningar.

Bokhyllan i rummets västra del innehåller följande pergamentrullar och böcker.

Hylla A innehåller sex böcker med historiska anteckningar på forn-howathiska. En rollperson kan försöka öka sitt FV-värde i Historia genom att studera någon av böckerna. Rollpersonen måste då befinna sig på en lugn och trygg plats och studera boken i fråga i sex dagar (8 timmar om dagen). När han har gjort detta får han slå ett normalt INT-slag. Lyckas slaget får rollpersonen 1 erfarenhetspoäng för färdigheten Historia. Misslyckas slaget måste rollpersonen studera

boken i ytterligare en vecka och därefter försöka slå ett nytt INT-slag. Lägg märke till att en rollperson bara kan "få ut" 1 erfarenhetspoäng ur en bok oavsett hur länge han studerar den.

Hylla B innehåller 45 pergamentrullar med anteckningar och teorier om krigföring på forn-howathiska.

Hylla C innehåller 40 pergamentrullar med anteckningar om de orientaliska stridskonsternas ursprung (judo, kendo, etc), skrivna på jori.

Hylla D innehåller 42 pergamentrullar med fakta om och teckningar av olika sorters vapen (svärd, yxor, etc), skrivna på forn-howathiska.

Hylla E innehåller 50 pergamentrullar med teckningar av olika sorters djur och monster.

Hylla F innehåller fem böcker med beskrivningar av alvernas kultur och levnadssätt, skrivna på satenu. Om en rollperson har färdigheten Kulturkännedom och har specialiserat sig på alvernas kultur kan han försöka öka sitt FV i färdigheten genom att studera någon av böckerna. Rollpersonen måste då befinna sig på en lugn och trygg plats och studera boken i fråga i sex dagar (8 timmar om dagen). När han har gjort detta får han slå ett normalt INT-slag. Lyckas slaget får rollpersonen 10 erfarenhetspoäng för färdigheten Kulturkännedom. Misslyckas slaget måste rollpersonen studera boken i ytterligare en vecka och därefter försöka slå ett nytt INT-slag. Lägg märke till att en rollperson bara kan "få ut" 10 erfarenhetspoäng ur en bok oavsett hur länge han studerar den.

En rollperson med generell Kulturkännedom kan inte få några erfarenhetspoäng genom att studera böckerna. Detta beror på att beskrivningarna i böckerna är så detaljerade att de bara kan förstås av en person som har specialiserat sig på alvernas kultur.

Bokhyllan i rummets norra del innehåller följande pergamentrullar och böcker.

Hylla A innehåller 30 pergamentrullar med sagor om och teckningar av Kashim, skrivna på forn-howathiska.

Hylla B innehåller fyra böcker med beskrivningar av olika religiösa ritualer som förknippas med Kashim, skrivna på forn-howathiska.

Hylla C innehåller 5 böcker med olika böner och hymner som förknippas med Kashim, skrivna på forn-howathiska.

Hylla D: Hyllan är fylld med trasiga pergament.

Hylla E: Hyllan är fylld med trasiga pergament.

Hylla F: Den här hyllan innehåller 28 pergamentrullar med meddelanden från personer som tillhör Kashim-kulter på andra platser i världen, skrivna på jori.

Bokhyllan i rummets östra del innehåller följande pergamentrullar och böcker:

Hylla A innehåller 25 pergamentrullar med teckningar av olika sorters träd och växter.

Hylla B: innehåller 30 pergamentrullar med sagor om många olika gudar (inte Kashim), skrivna på forn-howathiska.

Hylla C: Den här hyllan innehåller fyra böcker med beskrivningar och förklaringar av hur magi fungerar, vilka effekter vissa besvärjelser har, etc, skrivna på forn-howathiska. En rollperson kan försöka öka sitt FV i Kunskap om magi genom att studera någon av böckerna. Rollpersonen måste då befinna sig på en lugn och trygg plats och studera boken ifråga i sex dagar (8 timmar om dagen). När han har gjort detta får han slå ett normalt INT-slag. Lyckas slaget får rollpersonen 10 erfarenhetspoäng för färdigheten Kunskap om magi. Misslyckas slaget måste rollpersonen studera boken i ytterligare en vecka och därefter försöka slå ett nytt INT-slag. Lägg märke till att en rollperson bara kan "få ut" 10 erfarenhetspoäng ur en bok oavsett hur länge han studerar den.

Hylla D, E och F: Tomma. Här har dock funnits flera magiböcker fulla med besvärjelser en gång i tiden, men prästinnan

Kati Lôm har lagt beslag på dessa och förvarar dem nu i rum 31.

15. MATSAL

Den här salen har vitmålade väggar och är troligtvis templets matsal. På golvet står tio små runda bord och runt varje bord står fyra stolar. Det finns en släckt oljelampa på varje bord.

Här finns inget av intresse för rollpersonerna.

16. KÖK

Mitt på golvet i det här rummet står ett kraftigt träbord. På bordet finns en släckt oljelampa, två stora skärbrädor, fyra trä-slevar, tre trämuggar, fyra trätallrikar, fyra tvåliters lerkrukor samt sex köksknivar. Under bordet finns tre stora stekpannor, två fyrliters järngrytor och en 40-litersjärnkittel. I rummets västra del finns en stor öppen spis. På golvet vid sidan om spisen ligger en hög trave spised, en glödlåda och fem långa grillspett. Tittar man upp i spisen ser man ett sotigt rökhål.

Här finns inget av intresse för rollpersonerna.

17. FÖRRÅDSRUM

Det här rummet innehåller uppenbarligen templets mat- och dryckesförråd. På golvet står fyra stora tunnor med öl, tio flaskor med vin, sex kaggar med havregryn, en kagge med salt, en kagge med peppar, två säckar med fältproviant samt fyra 20-liters lerkrukor med lampolja. Dessutom innehåller rummet en låda med trätallrikar, muggar och skedar.

De fyra öltunnorna innehåller ca 180 liter öl vardera. De tio vinflaskorna innehåller ca två liter vin vardera och väger 1 BEP. De sex kaggarna med havregryn innehåller ca 20 kg havregryn vardera. Kaggarna med salt och peppar innehåller ca 9 kg vardera. Var och en av säckarna innehåller 30 dagsransoner fältproviant. De fyra lerkrukorna innehåller ca 18 liter lampolja vardera och väger 9 BEP. Lådan på golvet innehåller 30 trätallrikar, 20 trämuggar och 40 träskedar.

18. SPIRALTRAPPA

Den här spiraltrappan leder ner till nivå 2 (se kartan).

19. SPIRALTRAPPA

Den här spiraltrappan leder ner till rum 21 på nivå 2.

FÖRSAL

20. FÖRSAL

Ni befinner er i en liten sal vars väggar har dekorerats med groteska målningar som föreställer knäfallande människor som tillber demoner. Målningarna verkar vara mycket gamla och färgen har flagnat av på ett par ställen. Det finns dörrar i salens västra, norra och östra väggar och vid varje dörr står två flammande fyrfat. I salens södra del finns ett stort svart skåp.

Skåpet i salens södra del är olåst och innehåller 100 svarta vaxljus, flinta & stål, tio facklor, 40 rökelsepinnar (varje rökelsepinne är värd 1 sm och har en brinntid på 30 minuter), två rituella bronsskålar (värda sm/st), två offerknivar (värda 240 sm/st), två rep (10 meter) och fyra lerkrukor som innehåller ca 18 liter lampolja vardera och är värda 130 sm/st (varje kruka väger 9 BEP).

21. SOPRUM

Det här lilla rummets östra del slutar vid en grop som är ca 6 meter djup. Gropen är full av en grötig mörkbrun sörja som stinker fruktansvärt. Den mörkbruna sörjan tycks leva ett eget liv för den bubblar oupphörligt och ni kan se små strömvirular i den. I övrigt verkar det här rummet inte innehålla något intressant.

Det här är templets soprum. Templets tjänare brukar tömma alla sorters avfall och matrester i avfallsgropen där det försvinner spårlöst. Den mörkbruna sörjan i avfallsgropen är ett mysterium, den fanns här när Kati Lôm "upptäckte" templet och den har antagligen funnits här ända sedan det byggdes. Ibland händer det att

sörjan stiger oroväckande högt och hotar att översvämma rummet, andra gånger sjunker den så djupt att gropan nästan töms. Om en person skulle falla (eller kastas) ner i gropan kommer han att sugas ner i sörjan och försvinna utan att lämna något spår efter sig.

22. GRAVKAMMARE

De här gravkamrarna innehåller kvarlevorna av präster och tempeltjänare som arbetade i templet under Bytiden. Varje gravkammare innehåller tre massiva stenkistor som är låsta med komplicerade och svåröppnade lås (SG 60). Man kan inte slå sönder kistornas lås eftersom dessa är infattade i kistorna. Man kan inte heller slå sönder kistorna eftersom dessa är tillverkade av sten. Låsen kan inte öppnas med hjälp av nyckelknippan i rum 4. Nycklarna försvann samtidigt som templet övergavs.

Varje kista innehåller ett skelett, 1T20 guldmynt, en halsring av brons (värd 300 sm) och en helig symbol av silver (föreställande Kashim). Om rollpersonerna lyckas öppna en kista är det 25% chans att den döde uppenbarar sig i gravkammaren som ett spöke och angriper dem. Spöket kommer att förfölja rollpersonerna och fortsätta att angripa dem tills de lägger tillbaka alla stulna föremål i hans kista och stänger densamma. Ett spöke förföljer dock inte rollpersonerna utanför templet.

23. VAKTRUM

Vart och ett av de här två vaktrummen innehåller ett bord, en tänd oljelampa, tre stolar och en trækista. Trækistorna är olåsta och innehåller en tvåliters lerkruka med en liter lampolja, en glödlåda, 1T6 facklor, ett rep (10 meter) och ett signalhorn vardera. Det finns dessutom två beväpnade vakter i varje rum.

24. TOMMA CELLER

Alla de här cellerna är låsta och tomma. Vakterna i rum 4 har nycklarna till cellerna. Dörrarnas lås har SG 20 och varje dörr

tål 60 poäng i skada. Man kan inte slå sönder dörrarnas lås eftersom dessa sitter infattade i dörrarna.

25. UPPTAGNA CELLER

De här tre cellerna är låsta och innehåller två munkar vardera. Munkarna hör till de som tillfångatogs när tempeltjänarna angrep munkklostret. Det finns ytterligare två tillfångatagna munkar i templet. Den ene finns i rum 26 och håller på att bli torterad av Dori Thalik. Den andre finns i rum 27 och håller på att bli offrad till Kashim. Vakterna i rum 4 har nycklarna till cellerna. Dörrarnas lås har SG 20 och varje dörr tål 60 poäng i skada. Man kan inte slå sönder dörrarnas lås eftersom dessa sitter infattade i dörrarna.

26. TORTYRKAMMARE

Det här rummet lysas upp av två flammande fyrfat som står mitt på golvet. På väggarna hänger redskap med onskfullt utseende. Kraftiga kedjor och handlås är fastsatta i rummets väggar, som är fläckade av sot och blod. På en bänk i rummets östra del ligger en naken och medvetlös man. Hans kropp är fruktansvärt mishandlad och blöder från många små sår. Böjd över den medvetlöse mannen står en annan man med döda svarta ögon och likblekt ansikte. Han är klädd i svart nitläder och håller en dolk i den ena handen. När den bleke mannen får syn på er väser han med hotfull röst "Vad är nu detta? Inkräktare i templet! Ni ska få betala med era liv för att ni har vågat bryta er in i Kashims tempel!"

Den bleke mannen med dolken och stridsklubban är vampyren Dori Thalik. Den medvetlöse mannen på golvet är en av munkarna från munkklostret och har torterats av Dori Thalik. Munken har samma värden och färdigheter som de i rum 25, men han har förlorat 3 KP i bröstkorgen och 2 KP i magen.

Vampyren kommer att försöka döda rollpersonerna.

27. OFFERSAL

Ni står i ingången till en stor sal. Det står ett flammande fyrfat på var sida om ingången. Mitt emot ingången vid den norra väggen finns en plattform på vilken det står en stor svart staty av Kashim. En vacker ung kvinna klädd i rött siden står på plattformen framför statyn. Hon har långt mörkt hår och håller en bronskål och en blodig dolk i händerna. Vid kvinnans fötter ligger ett naket och blodigt manslik. På golvet mitt i salen står en stor grupp svartklädda människor och sjunger en mörk och dyster hymn till Kashims ära. Längs med salens västra och östra väggar finns höga pelare. Till vänster och höger om den stora Kashimstatyn finns djupa eldgropar i golvet. Det brinner uppenbarligen i groparna för ni kan se hur eldslågor emellanåt slickar deras kanter.

Människorna i salen är tempeltjänare. De kommer att angripa rollpersonerna och försöka hindra dem från att skada kvinnan vid statyn. Kvinnan är templets prästinna Kati Lôm. Hon kommer att stå kvar vid statyn och lägga besvärjelser mot rollpersonerna och ger sig inte in i själva striden.

Om rollpersonerna vinner kommer hon att fly till rum 29 genom en lönndörr i salens östra vägg. Hon kommer sedan att plocka med sig sina magiböcker och värdeföremål och fly vidare genom tunneln i rum 31. Om Kati kommer undan kan hon återvända i ett senare äventyr och hämnas på rollpersonerna.

Den döde mannen vid Kati Lôms fötter är en av munkarna som hon har offrat till Kashim. Det finns tio eldgropar i salens norra del. Varje grop är sex meter djup och fylld med ved som brinner intensivt. Om en person skulle falla (eller knuffas) ner i en grop kommer han först att ta 2T6 poäng i skada av själva fallet. Därefter kommer personen att ta skada av elden så länge han befinner sig i gropen. Spelledaren bör dra skadan av elden från personens totala KP. Eldgroparnas väggar är ganska skrov-



liga och personen kan klättra upp ur gro-
pen genom att slå två lyckade Klättra-
slag.

Det finns två lönndörrar i salen, en i den
västra väggen och en i den östra (se kar-
tan). Rollpersonerna måste slå ett lyckat
Finna dolda ting-slag för att upptäcka
någon av lönndörrarna. Lönndörrarna kan
öppnas genom att en eller två rollpersoner
knuffar på dem. Om en person knuffar på
en lönndörr måste han slå ett normalt
STY-slag för att lyckas öppna den. Om två
personer knuffar på en lönndörr så lyckas
de öppna den automatiskt.

28. SKATTKAMMARE

*Det här rummet verkar vara en slags skatt-
kammare. På golvet står tre stora träki-
stor. Locket till en av kistorna är öppet och
ni kan se att kistan är full av silvermynt.*

Dörren till det här rummet är låst och
Kati Lôm har nyckeln. Dörrens lås har SG
20 och dörren själv tål 60 poäng i skada.
Man kan inte slå sönder dörrens lås efter-
som det sitter infattat i dörren. De tre
träkistorna i rummet är olåsta. Den första
kistan innehåller 750 km, den andra 700
sm och den tredje 500 gm och smycken för
ett sammanlagt värde av 1400 sm. Varje
kista väger ca 6 BEP.

29. FÖRRUM

*Det här lilla rummet har vitmålade väg-
gar. På golvet står ett runt bord på vilket
det finns en pergamentrulle, en fjäderpen-
na, ett bläckhorn och en släckt oljelampa.*

Det här rummet och de två angränsande
rummen (30 och 31) är Kati Lôms privata
bostad. Pergamentrullen på bordet är
oskriven och ligger i en lädertub.

30. SOVRUM

*Det här rummet har vitmålade väggar och
innehåller en träsäng, ett nattduksbord,
en pall och en kista (under sängen). På
bordet finns en släckt oljelampa, en silver-*

bägare och en halvfull vinflaska.

Kistan under sängen är olåst och inne-
håller två svarta kappor, en tjock filt, fyra
svarta vaxljus och en glödlåda.

31. FÖRRÅDSRUM

*Mitt på golvet i det här lilla rummet står
två öppna träkistor. Båda kistorna är
tomma. I övrigt verkar rummet inte inne-
hålla något av intresse.*

Det finns en lönndörr i den östra väg-
gen. Rollpersonerna måste slå ett lyckat
Finna dolda ting-slag för att upptäcka
lönndörren. Den kan öppnas genom att en
eller två rollpersoner knuffar på den. Om
en person knuffar på dörren måste han slå
ett normalt STY-slag för att lyckas öppna
den. Om två personer knuffar så lyckas de
öppna den automatiskt.

Bakom lönndörren finns en mycket lång
och smal tunnel som vindlar sig igenom
berget och mynnar ut på en plats som
ligger ca fyra kilometer öster om templets
huvudingång. Kati Lôm har flytt genom
den här tunneln och har tagit alla sina
magiböcker och pergamentrullar med
besvärjelser med sig (därav de tomma
kistorna). Kati Lôm kommer antagligen
att fly till ett Kashimtempel på någon
annan plats i världen och det är mycket
möjligt att hon kommer att försöka häm-
nas på rollpersonerna i framtiden.

När rollpersonerna har befriat munkar-
na ur templets fängelsehålor och dödat
(eller jagat bort) templets tjänare så åter-
står bara för dem att eskortera munkarna
tillbaka till Torsborg. Kyrkans ledning i
Torsborg kommer naturligtvis att prisa
rollpersonerna när de får höra att de har
krossat en hemlig Kashimkult, men de
kommer inte att skänka rollpersonerna
någon belöning. Dygden är sin egen belö-
ning.

Rollpersonerna får dock behålla alla
skatter de hittat i templet.

KUNGSHÖGARNA

Sydost om Torsborg mitt ute på de öppna fälten ligger tre gravhögar som i folkmun kallas för "kungshögarna". Högarna är runda till formen och täckta med grönt friskt gräs. De tre högarnas utseende och storlek är mycket ovanligt och skiljer sig avsevärt från sedvanligt gravskick i den här delen av världen. Alla tre gravhögar-
na är försedda med bastanta stendörrar som är magiskt förseglade.

På dörrarna finns forn-howathiska runinskrifter som talar om namnen på de personer som ligger begravda i högarna. Dessa är Mawasether, Melanowi, Kathe-
nowi samt den sistnämndas make och deras två barn. De här personerna levde under Bytiden och var stora hjältar på sin tid. De var dock ej av kungligt blod som man kanske kan tro, utan det är eftervärlden som har upphöjt dem till denna status genom att kalla deras gravar för "kungs-
högarna".

Alla tre gravarna innehåller skatter som en gång har tillhört de döda. Gravarna har aldrig öppnats av vare sig gravplundrare, lärda män eller andra personer. Visserligen har många försökt, men ingen har lyckats eftersom gravarnas magiska dörrar är mycket svårforcerade och gravarna är försedda med en hel del lömska fällor.

Kunghögarna är en helig plats för howatherna. Vid sommarsolståndet vart nionde år samlas stammen här och völvan och hennes medhjälpare utför uråldriga shamanistiska riter för att ära hjältarnas andar. Under mellantiden ligger området öde och howatherna anser att det ska lämnas ifred för att vörda andarna. Eventuell gravplundring anses som skändning av helig plats och bestraffas med döden om plundraren åker fast.



LIKÄTARNA

Under den senaste hösten tog en grupp likätare gravarna i besittning. De är speciella och skiljer sig en aning från de som beskrivs i Monsterboken. Ingen intelligent varelse har ännu upptäckt att de lever här.

MAWASETHERS HÖG

1. DÖRR

Den stora stendörren som leder in i gravhögen är stängd och har inga synliga nyckelhål eller handtag. Mitt på dörren finns en gammal runinskrift.

Den här dörren är magiskt förseglad och innehåller besvärjelserna FÖRSEGLAE4, SIGILL E4, PERMANENS E4 och NEXUS E2. Detta gör att dörren bara kan öppnas genom att någon lägger besvärjelsen ÖPPNA på den. Besvärjelsens effektgrad måste dock övervinna FÖRSEGLINGENS effektgrad på motståndsbellen innan dörren kan öppnas. Yxor och murbräckor har ingen effekt på stendörren. Om dörren skulle stängas efter det att den har öppnats träder automatiskt FÖRSEGLINGEN i kraft igen. För att permanent öppna dörren och avlägsna FÖRSEGLINGEN måste man utföra en SKINGRINGSRITUAL på dörren. Runinskriften på dörren är på forn-howathiska och där står skrivet "I DENNA GRAV VILAR MAWASETHER. MÅ DÖD OCH OLYCKA DRABBA DEN SOM STÖR HANS VILA". En person med FV B3 i Läsa/Skriva forn-howathiska kan läsa runorna.

2. DOLD INGÅNG

Dold bakom buskarna finns en liten trång öppning i gravhögen.

Den här öppningen brukar användas av likätarna i grotta 5 när de lämnar graven. För att hitta öppningen måste rollpersonerna leta aktivt bland buskarna och lyckas med ett Finna dolda ting-slag. Tunnlar-

na och grottan är mycket trånga och rollpersonerna måste därför krypa på alla fyra för att kunna ta sig fram. Man kan bara använda kortsvärd, dolk och liknande vapen när man kryper. Små sköldar kan användas som vanligt i tunnarna och även medelstora sköldar, fast använder man en medelstor sköld kan man inte slåss eftersom skölden blockerar nästan hela tunneln. Stora sköldar kan överhuvudtaget inte föras in i tunnarna, utan måste lämnas kvar utanför gravhögen. Även likätarna måste krypa på alla fyra i tunnarna och grottan.

3. FÖRKAMMARE

Mitt på golvet i den här lilla kammaren finns en djup öppen grop. Gropen sträcker sig från den västra väggen till den östra och det verkar inte finnas någon väg förbi den. I den norra väggen finns en stor stendörr och på dörren finns en dödskafe inristad.

Den öppna gropen är ca 6 meter djup. Det finns flera olika sätt att ta sig förbi gropen, man kan t ex försöka hoppa över den, klättra på väggen förbi den eller hugga ner ett par träd och lägga dessa tvärs över gropen och gå över. Om man försöker sig på det sistnämnda måste man dock slå ett normalt SMI-slag för att undgå att falla av trädstammen och ner i gropen. Påhittiga spelare kan säkert hitta på ännu fler metoder. Personer som faller ner i gropen får 2T6 i skada av fallet.

4. GRAVKAMMARE

Mitt på golvet i den här runda kammaren står en stenkista på en hög sockel. Kistans lock har tagits bort och ligger sönderslaget på golvet. Själva kistan är tom. På golvet ligger skelettet av den döde.

Kistan har öppnats av likätarna i grotta 5 som också har stulit ett par av skelettets benknotor. Det finns en lös sten i den nordvästra delen av väggen och bakom stenen finns en kort tunnel som leder till grottan. För att upptäcka den lösa stenen måste

man undersöka väggen aktivt och lyckas med ett Finna dolda ting-slag. Kistan som den döde legat i är faktiskt inte tom, även om den ger det intrycket. Om man undersöker kistans sockel och lyckas med ett Finna dolda ting-slag upptäcker man att det även här finns en lös sten. Bakom stenen finns ett hålrum som innehåller en magisk stridsklubba av brons, ett armband med infattade ädelstenar och sex gamla pergamentrullar. Stridsklubban innehåller besvärjelserna ELD E4, SIGILL E4, PERMANENS E4 och NEXUS E2. När stridsklubban ägare höjer klubban i luften och säger "Låt eldens runor träda fram!" aktiveras klubbans magi. Klubbhuvudet blir då glödhet och rader av små runor blir synliga på det. Alla attacker som görs med klubban när den är glödhet gör 4T3 extra i skada, men bara om klubban tränger igenom motståndarens rustning/naturliga skydd. Stridsklubban magi deaktiveras när ägaren säger "Låt eldens runor träda tillbaka!". Klubbhuvudet svalnar då nästan omedelbart och runraderna försvinner. Armbandet är tillverkat av koppar och har 5 infattade röda ädelstenar. Det är värt ca 2000 sm. De sex pergamentrullarna är tyvärr värdelösa eftersom pappret är så sprött att det går sönder när man rör vid det.

5. GROTTA

När ni kommer fram till den här grottan möts ni av en gräslig syn. I dess södra del sitter tre motbjudande människoliknande varelser och gnager på varsin benknota. Varelsernas hud är torr och gråvit och har svartnat runt munnen och ögonen. Deras hår är fullt av mögel och ohyra och hänger i långa tjocka testar från huvudet. På marken ligger benknotor, dödskallar och andra skelettdelar kringströdda. När de tre varelserna får syn på er lägger de undan sina benknotor och börjar krypa emot er.

De här likätarna har inte fått något att äta på länge och är därför utsvultna.

MELANOWIS HÖG

6. DÖRR

Den stora stendörren som leder in i gravhögen är stängd och har inga synliga nyckelhål eller handtag. Mitt på dörren finns en gammal runinskrift.

Den här dörren är magiskt förseglad på samma sätt som dörren vid punkt 1 är (Mawasethers hög). Runinskriften på dörren är forn-howathisk och där står skrivet "I DENNA GRAV VILAR MELANOWI. MÅ EVIG FÖRBANNELSE DRABBA DEN SOM VÅGAR STÖRA HENNES VILA". En person med FV B3 i Läsa/Skriva forn-howathiska kan läsa runorna.

7. DOLD INGÅNG

Dold bakom buskarna finns en liten trång öppning i gravhögen.

Den här öppningen brukar användas av likätarna i grotta 11 när de lämnar graven. För att hitta öppningen måste rollpersonerna leta aktivt bland buskarna och lyckas med ett Finna dolda ting-slag. Tunnlarna och grottan är mycket trånga och liknar dem som finns i Mawasethers hög.

8. FÖRKAMMARE

Den här lilla kammaren verkar vara tom. I den norra väggen finns en stendörr och på dörren finns det en gammal inristning. Den föreställer en kvinna med långt böljande hår och hon håller ett långspjut i händerna.

I den västra väggen finns en lös sten och bakom den en tunnel som leder till grotta 11. För att hitta den lösa stenen måste man undersöka väggen aktivt och lyckas med ett Finna dolda ting-slag.

9. GRAVKAMMARE

Mitt på golvet i den här kammaren står en kista av sten. Kistan är täckt av ett tjockt lager damm. På kammarens väggar finns gamla målningar som antagligen ska för-

*eställa den döda när hon var i livet. Fär-
gen har flagnat på ett par ställen, men tre
av målningarna är fortfarande oskadda.
Dessa visar den döda när hon rider genom
en skog på en häst, hur hon dödar ett troll
med sitt spjut och slutligen hur hon tas
emot i dödsriket.*

Stenkistan på golvet innehåller endast skelettet av Melanowi. Alla hennes skatter har gömts i rum 10. Det finns lösa stenar i både den västra och den östra väggen. Bakom stenen i den västra väggen finns en kort tunnel som leder till grotta 11. Bakom stenen i den östra väggen finns en kort korridor som leder till rum 10. För att hitta någon av de lösa stenarna måste man undersöka väggarna aktivt och lyckas med ett Finna dolda ting-slag.

10. SKATTKAMMARE

Ett dammigt järnskrin och ett gammalt långspjut av brons ligger på golvet i den här kammaren. Järnskrinet är olåst och innehåller tre guldringar med infattade ädelstenar, en silvermedaljong och två små lerpluntor som är noggrant förseglade med smält bly. Lerpluntornas blysigill är obrutna, men trots det känns pluntorna märkvärdigt tomma och lätta. Långspjutet av brons är ett utsökt vapen av högsta kvalitet, och på spjuthuvudet har mystiska tecken och symboler ristats in.

De tre guldringarna med infattade ädelstenar är mycket vackra och värda ca 600 sm/st. Silvermedaljongen är magisk och innehåller besvärjelserna HELA E1, SIGILL E1, PERMANENS E1 och LADDNING E8. Besvärjelsen HELA aktiveras när ägaren rör vid en levande varelse med ena handen, håller medaljongen i den andra och koncentrerar sig djupt. Då läker medaljongen 1T6 KP hos varelsen. Silvermedaljongen innehåller 21 PSY-poäng när den hittas.

Lerpluntorna är betydligt farligare än de ger intryck av att vara. Varje plunta innehåller irriterande gul gas med styrka 2

(se besvärjelsen GASMOLN för fler detaljer). Om rollpersonerna öppnar en plunta strömmar gasen ut och bildar ett moln som fyller hela kammaren. Rollpersonerna måste då försöka motstå gasens styrka med sin FYS på motståndstabellen. Gasmolnet försvinner efter 10 minuter. Långspjutet av brons är magiskt och innehåller besvärjelserna SMÄRTA E1, SIGILL E1, PERMANENS E1 och NEXUS E2. Spjutets magi aktiveras när det tränger igenom en motståndares rustning/naturliga skydd. Motståndaren får då fruktansvärda smärtor i hela kroppen (se besvärjelsen SMÄRTA för fler detaljer). Eftersom långspjutet är tillverkat i brons gör det bara 1T10 poäng i skada.

11. GROTTA

När ni kommer fram till den här grottan får ni se fyra äckliga människoliknande varelser sitta tillsammans på marken. Mellan sig har de en ung vacker och livlös kvinna. De fyra varelserna petar och klämer hela tiden på hennes kropp och tjatrar upphetsat till varandra med egendomligt gnälliga röster. När de får syn på er flinar de brett och börjar krypa emot er. Deras läppar är svarta av förruttnelse och en ström av tjockt gulbrunt saliv rinner ut ur deras munnar.

Kvinnan som ligger på marken är död. Hon och hennes pojkvän var på rymmen och blev dräpta av likätarna.

KATHENOWIS HÖG

12. DÖRR

Den stora stendörren som leder in i gravhögen är stängd och har inga synliga nyckelhål eller handtag. Mitt på dörren finns en gammal runinskrift.

Den här dörren är magiskt förseglad på samma sätt som dörren vid punkt 1 (Mawasethers hög). Runinskriften på dörren är forn-howathisk och där står skrivet "I DENNA GRAV VILAR KATHENOWI

TILLSAMMANS MED SIN ÄLSKADE MAKE OCH DERAS TVÅ BARN. MÅ GUDARNA STRAFFADEN SOM VÅGAR STÖRA DERAS VILA". En person med FVB3 i Läsa/Skriva Forn-howathiska kan läsa runorna.

13. DOLD INGÅNG

Dold bakom buskarna finns en liten trång öppning i gravhögen.

Den här öppningen brukar användas av likätarna i grotta 19 och 21 när de lämnar graven. För att hitta öppningen måste rollpersonerna leta aktivt bland buskarna och lyckas med ett Finna dolda ting-slag. Tunnlarna och grottorna är mycket trånga och liknar dem som finns i Mawasethers hög.

14. KORRIDOR

När ni kommer in genom dörren ser ni en lång korridor framför er. I korridorens södra del finns det en djup öppen grop. Den sträcker sig från den västra väggen till den östra och det verkar inte finnas någon väg förbi den. I korridorens norra vägg finns en stor stendörr och på den en inristning, som föreställer en kvinna, en man och två barn. Kvinnan håller ett svärd i händerna och bär en hjälm på huvudet.

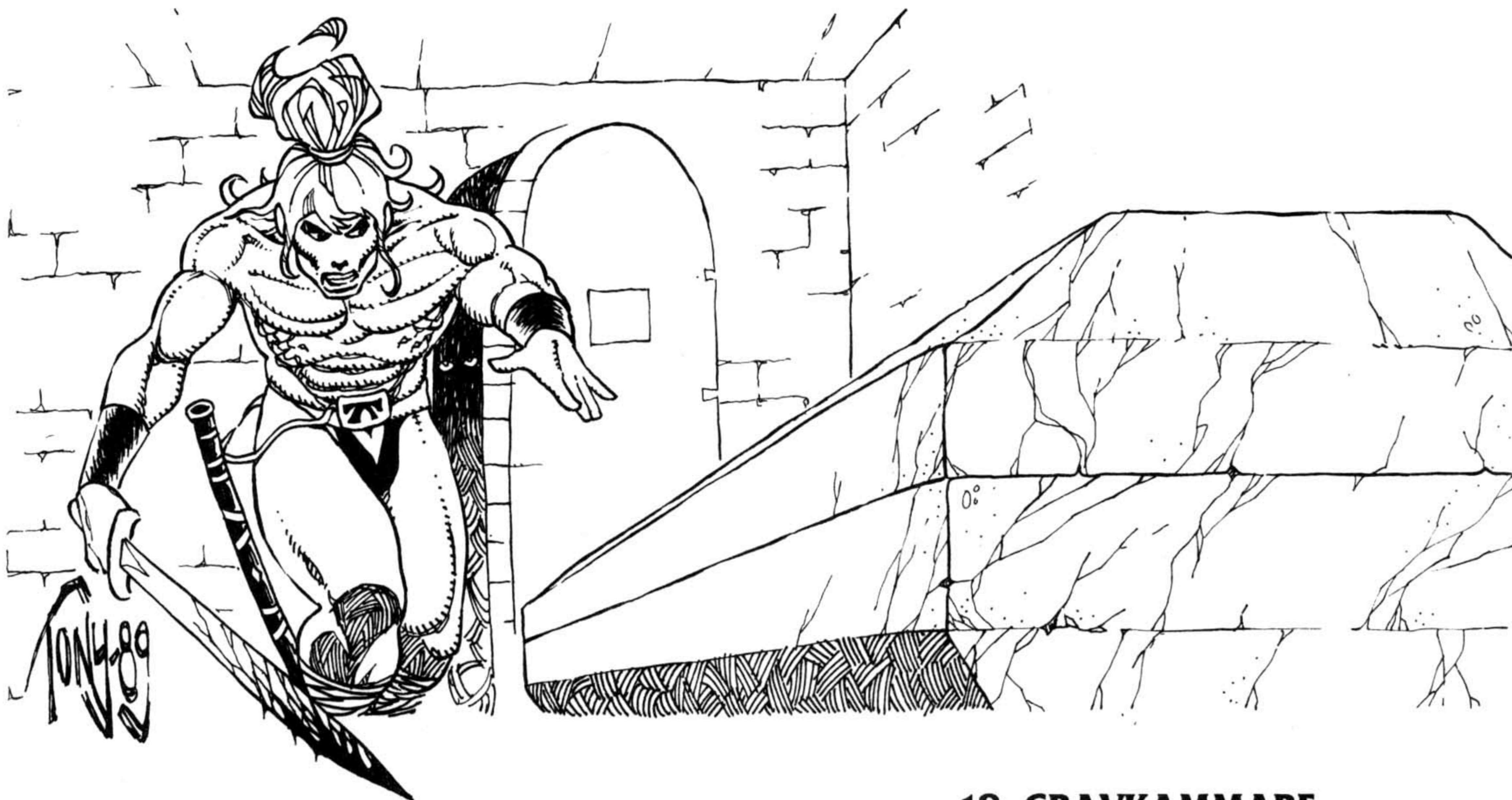
Den öppna gropen är ca 6 meter djup. Det finns flera olika sätt att ta sig förbi den, se punkt 3 i Mawasethers hög för fler detaljer. I korridorens norra del finns en dold fallgrop i golvet. Den första personen som går på det markerade området faller ner. Man kan dock undvika att falla ner i gropen om man undersöker golvet och lyckas med ett Finna dolda ting-slag. Då upptäcker man gropen i tid och kan försöka ta sig förbi den på samma sätt som man gjorde med den öppna gropen. Den dolda fallgropen är ca 6 meter djup.

15. GRAVKAMMARE

Mitt på golvet i den här runda kammaren står en stenkista, täckt av ett tjockt lager damm. I kammarens alla väggar finns

stora stendörrar.

Det finns lösa stenar i både den sydvästra och den nordöstra väggen. Bakom stenen i den sydvästra finns en tunnel som leder till grotta 19. Bakom stenen i den nordöstra väggen finns en tunnel som leder till grotta 21. För att hitta någon av de lösa stenarna måste man undersöka väggarna aktivt och lyckas med ett Finna dolda ting-slag. Åtta SR efter det att rollpersonerna har kommit in i kammaren öppnas de lösa stenarna i väggarna av likätarna i grotta 19 och 21 (om dessa fortfarande lever förstås). De går omedelbart till angrepp. Likätarna från grotta 21 kommer att vara nedsölade med blod i ansiktet och på händerna efter sin måltid på liket i grottan. Stenkistan på golvet innehåller, förutom skelettet av Kathenowi, också en magisk vendelhjälm, ett vackert silverhalsband värt ca 1000 sm, 20 guldmynt och ett magiskt slagsvärd. Den magiska vendelhjälmen är tillverkad av brons och den absorberar därför bara 6 poäng (mot normala 7). Den innehåller besvärjelserna MÖRKERSYNE1, SIGILL E1, PERMANENS E1 och NEXUS E2. Hjälmens magi aktiveras när en person sätter på sig hjälmen. Personen får då förmågan att se i mörker. Det magiska slagsvärdet är även det tillverkat av brons och det gör därför bara 1T10 poäng i skada. Dessutom är dess BV sänkt till 11. Svärdet innehåller besvärjelserna FROST E4, SIGILL E4, PERMANENS E4 och NEXUS E2. Svärdets magi aktiveras när ägaren höjer svärdet i luften och säger "Låt köldens runor träda fram!". Svärds klingan blir då iskall och rader av små runor blir synliga på den. Alla attacker som görs med svärdet när det är iskallt gör 4T3 extra i skada, men bara om svärdet tränger igenom motståndarens rustning/naturliga skydd. Slagsvärdets magi deaktiveras när ägaren säger "Låt köldens runor träda tillbaka!". Svärds klingan återfår då nästan omedelbart sin normala temperatur och runraderna försvinner.



16. GRAVKAMMARE

Ni går igenom en lång smal korridor som leder fram till en fyrkantig gravkammare. Mitt på golvet i kammaren står en stenkista, täckt av ett tjockt lager damm.

Kistan på golvet innehåller skelettet av ett barn samt 40 silvermynt och 15 guldmynt. I korridorens norra och södra väggar finns lösa stenar. Bakom stenen i den norra väggen finns en tunnel som leder till grotta 20, och bakom stenen i den södra finns en tunnel till grotta 19. För att hitta någon av de lösa stenarna måste man undersöka väggarna aktivt och lyckas med ett Finna dolda ting-slag.

17. GRAVKAMMARE

En lång smal korridor leder fram till den här fyrkantiga gravkammaren. Mitt på golvet i kammaren står en stenkista. Kistan är täckt av ett tjockt lager damm.

Kistan på golvet innehåller skelettet av Kathenowis make samt en silverring med en infattad blå ädelsten (värd ca 400 sm) och 20 guldmynt. I korridorens västra och östra väggar finns lösa stenar. Bakom stenen i den västra väggen finns en tunnel till grotta 20, och bakom stenen i den östra finns en tunnel till grotta 21. För att hitta någon av de lösa stenarna måste man undersöka väggarna aktivt och lyckas med ett Finna dolda ting-slag.

18. GRAVKAMMARE

Ni går igenom en lång smal korridor som leder fram till en gravkammare. Mitt på golvet i kammaren står en stenkista. Kistan är täckt av ett tjockt lager damm.

Kistan på golvet innehåller skelettet av ett barn samt 40 silvermynt och 15 guldmynt.

19. GROTTA

Benknotor, dödskallar och andra skelettdelar ligger kringströdda på marken i den här grottan. Här finns säkert skelett av ett tiotal människor.

Det kommer att finnas fyra likätare i den här grottan om rollpersonerna inte redan har dödat dem i rum 15.

20. GROTTA

Den här grottan verkar vara tom. På marken ligger ett par benknotor och tre dödskallar.

Här finns inget av intresse för rollpersonerna.

21. GROTTA

Ett sargat manslik ligger på marken i denn grotta.

Det kommer att finnas fyra likätare i den här grottan om rollpersonerna inte redan har dödat dem i rum 15. Liket var pojkvän till den tidigare nämnda kvinnan.

SVARTALFERNAS LYA

I Nidabergens östra del bor en liten stam svartalfer tillsammans med ett par resar och en handfull svartnissar. Stammen har 50 medlemmar och leds av en mycket gammal stamhövding som heter Svirk Långskägg. Svirks svartalfer är som svartalfer är mest, dvs fega, grymma, lömska och opålitliga.

Svartalferna stannar i sina grottor på dagarna, men på nätterna lämnar de dessa och ger sig ut på jakt efter mat, skatter och oskyldiga resenärer. Stammen äger ett stort antal tama ulvar som de använder som rid- och vaktdjur. Stammedlemmarna är ganska lätta att känna igen eftersom de brukar måla sina kroppar, vapen och rustningar med svart färg innan de ger sig ut ur sina grottor. Vissa svartalfer brukar även måla små mystiska symboler och tecken i vit eller röd färg på sina kroppar i hopp om att detta ska ge dem "magiska krafter", men det är naturligtvis helt verkningslöst.

1. INGÅNG

Ni står framför en märklig trappa som har huggits ut direkt ur själva berget. Trappstegen är skrovliga och ojämna och leder upp till en liten trädörr i bergväggen. Trädörren saknar nyckelhål och dörrhandtaget består av en grov läderrem som har spikats fast i dörren. Mitt på dörren har någon med svart färg målat en bild av en människoliknande varelse som sitter på en varg och håller ett svärd i handen.

Dörren är inte låst eller blockerad på något sätt och kan därför öppnas utan svårigheter.

2. GROTTA MED VAKTPOSTER

På dagarna brukar här finnas fem ulvar som vaktar ingången och ser till att ingen utom stammens medlemmar kommer in. På nätterna brukar vakthållningen skö-

tas av två resar eftersom ulvarna då oftast är ute och jagar tillsammans med svartalferna.

3 & 4. ULVARNAS GROTTOR

På dagarna brukar det finnas 15 sovande ulvar i var och en av de här två grottorna. På nätterna står grottorna tomma. Sovande ulvar väcks lätt om det uppstår strid i grotta 2.

5. SVARTNISSARNAS GROTTA

Ett tiotal halmmadrasser ligger på marken i den här grottan. Mitt i grottan finns en liten hög med brasved.

Om rollpersonerna träder in i den här grottan under dagtid kommer det att finnas 10 svartnissar här, som ligger och sover på sina halmmadrasser. Om rollpersonerna träder in i grottan nattetid kommer svartnissarna att ha tänt en brasa i mitten av grottan och sitta samlade runt elden. Svartnissarna är klädda i slitna hjorthudar och är beväpnade med enkla träklubbor som de tillverkat själva. De har inte många ägodelar, men under en sten i den nordvästra delen av grottan har de grävt ner en lädersäck som innehåller 30 km, 10 sm, flinta & stål och en ädelsten värd ca 200 sm.

6. FÖRRÅDSGROTTA

Ni befinner er i en grotta som tydligen innehåller svartalfernas mat- och dryckesförråd. I grottans södra del står fyra trä-tunnor med öl, en tunna med vanligt vatten, åtta träkaggar med mjöd och tre stora säckar med fältproviant.

Öltunnorna innehåller ca 90 liter öl vardera och är värda 70 sm/st (en tunna väger 33 BEP). Tunnan med vatten innehåller också ca 90 liter, men eftersom den innehåller vatten är den bara värd 50 sm. Träkaggarna innehåller ca 20 liter mjöd vardera och är värda 25 sm/st (en kagge

väger 8 BEP). Var och en av de stora säckarna innehåller 15 dagsransoner fältproviant och väger 4 BEP.

7. SVARTALFERNAS GROTTA

Utspridda lite varstans på marken i den här grottan ligger ca 35 halmmadrasser. Mitt i grottan finns en eldstad och en hög med brasved.

På dagen ligger 35 svartalfer och sover på sina halmmadrasser i denna grotta. Nattetid brukar de flesta svartalferna ge sig ut och jaga tillsammans med sina ulvar. Grottan är dock aldrig helt tom, hövdingen Svirk Långskägg och hans närmaste (ca 3-4 personer) brukar stanna kvar här och prata med varandra på nätterna.

Svartalferna är klädda i läderharnesk och läderhuvor och är beväpnade med enkla kortsvärd av brons och små sköldar. Svirk Långskägg är 73 år gammal (vilket är uråldrigt med svartalfernas mått mätt) och behandlas med stor respekt av dem. Åren har farit ganska hårt fram med Svirk och har påverkat hans mentala hälsa. Ibland drabbas han av tillfälliga minnesförluster och glömmar bort vem han är och var han befinner sig. Vid ett par tillfällen har det hänt att han drabbats av oförklarliga raserianfall och personlighetsförändringar. Allt detta gör dock bara att svartalferna behandlar honom med ännu större respekt, då de tror att Svirks märkliga beteende beror på att andar och naturväsen ibland tar hans sinnen i besittning (ibland tror även Svirk själv på detta).

Spelledaren kan, om han vill, låta Svirk vara sinnesförvirrad när rollpersonerna möter honom. Svirk kan tex tro att han är fånge hos svartalferna och att han egentligen tillhör en helt annan stam och lova rollpersonerna en stor belöning om de eskorterar honom tillbaka dit. Den "andra stammen" existerar naturligtvis bara i Svirks fantasi och han kan leda rollpersonerna på långa (och farofyllda!) villovägar i vildmarken innan de inser detta. Låt fantasin spela.

8. RESARNAS GROTTA

Den här grottan innehåller fem halmmadrasser. På marken ligger också ett par dödsallar och några benknotor. I ett hörn ligger en stor säck.

På dagen ligger fem resar och sover i denna grotta. På nätterna finns det bara tre resar i grottan, de övriga två sitter då i grotta 2 och vaktar ingången. Resarna är klädda i höftskynken av hjortskinn och är beväpnade med stora träklubbor. Säcken i hörnet innehåller inga skatter som man kanske kan tro, utan nio avhuggna människo- och alvhuvuden som resarna har behållit som "souvenirer" från några av sina mest minnesvärda strider.

9. GROTTA MED FÅNGAR

Den här grottan påminner mer om en liten labyrint än en riktig grotta. I en av tunnarna sitter två unga människor, en man och en kvinna och ser bekymrade ut.

Ingången till grottan är blockerad av ett stort stenblock. Det väger 60 BEP och måste flyttas innan rollpersonerna kan ta sig in i grottan. Rollpersonerna kan försöka knuffa bort stenen från öppningen. Spelledaren måste då använda motståndstabellen och sätta in stenens BEP/3 (20) på "motstånd" och de knuffande rollpersonernas sammanlagda STY på "aktiv". Max tre rollpersoner kan knuffa på stenen samtidigt.

Mannen och kvinnan är syskon och 20 respektive 24 år gamla. De heter Kåre och Måne Vermundsson och tillfångatogs av svartalferna när de var på väg till Torsborg. De hjälper gärna rollpersonerna att slåss mot svartalferna, men är främst intresserade av att komma ut ur grotterna. Deras ägodelar ligger i grotta nr 10.

Kåres och Månes far heter Sigbjörn Vermundsson och är en relativt förmögen köpman i Torsborg. Om rollpersonerna eskorterar Kåre och Måne tillbaka till Torsborg så är det mycket möjligt att han belönar dem.

10. GROTTA MED SKATTER

Den här lilla grottan innehåller en stor hög med kläder, vapen och andra föremål som ligger på marken.

Ingången till den här grottan är blockerad av ett stort stenblock. Det väger 60 BEP och måste flyttas innan rollpersonerna kan ta sig in i grottan. Se punkt 9 för fler detaljer. I den här grottan brukar svartalferna förvara sådana föremål som de inte kan (eller vill) använda själva, men som de samtidigt är för snåla för att kasta bort.

Högen på golvet innehåller ett harnesk av fjällpansar, två små sköldar, en strids-hammare, ett kortsvärd, ett kastspjut, en konhjälms och 60 vargskinn.

Harnesket, kortsvärdet, kastspjutet, konhjälmen och en av sköldarna tillhör Måne Vermundsson. Stridshammaren, vargskinnen och den andra skölden tillhör Kåre Vermundsson.

Högen på golvet innehåller dessutom en blytacka, tre fyraliters burkar med svart färg, en fyraliters burk med röd färg, flinta & stål, fem par trasiga byxor, två svarta baskrar, sex blodfläckade klänningar, en blå slokhatt, en läderpung med tre doser svart mennonpulver och tre pergamentrullar med besvärjelser. Alla tre perga-

menten ligger i lädertuber och är skrivna på howathiska. De innehåller besvärjelserna FRAMMANA/SKICKA BORT UMBRA, ÅTERFINNA och STENVÄGG. Här ligger också Vlempis formelsamling.

11. NÖDUTGÅNG

Den här grottan verkar vara tom. I grottans östra vägg finns en tunnel.

Ingången till den här grottan är blockerad av ett stort stenblock. Det väger 60 BEP och måste flyttas innan rollpersonerna kan ta sig in i grottan. Se punkt 9 för fler detaljer.

Tunneln i den östra väggen leder ut ur lyan och berget. Det är möjligt att rollpersonerna upptäcker tunnelöppningen när de befinner sig utanför berget och tar sig in i lyan den här vägen. För att hitta tunnelöppningen måste de dock leta aktivt bland buskarna som döljer den och lyckas med ett Finna dolda ting-slag. Svartalferna brukar använda den här tunneln som nödutgång när de angrips av särskilt farliga motståndare. De flyr då till den här grottan, blockerar ingången med stenblocket (för att försinka eventuella förföljare) och sticker ut genom tunneln. Senare när faran är över återvänder de till sin lya igen.



TROLLENS LYA

Djupt inne i Trollskogen lever orcher, resar och troll i lyor som ligger långt nere under markytan. Ingångarna till de olika stammarnas lyor är ofta finurligt dolda under trädrötter och stenbumlingar och kan vara svåra att upptäcka. Resenärer och vandringsmän brukar undvika Trollskogen när de färdas i de här trakterna, för det är allmänt känt att om man ger sig in i den mörka skogen så kommer man ofta inte ut igen.

Äventyrare och lycksökare brukar däremot ge sig in i skogen fullt medvetna om farorna för att söka de underbara skatter som skogstrollen lär äga. Om det ligger någon sanning i ryktena om skogstrollens skatter vet man dock inte, ingen äventyrare har någonsin återvänt från trollens lyor med livet i behåll.

En av Trollskogens mindre stammar med skogstroll bor inne i en kulle som ligger i skogens västra del. Det finns två ingångar till lyan och båda ingångarna är dolda bakom stora stenbumlingar. Stammen har 30 medlemmar och leds av ett ovanligt stort och fult troll som heter Gomol Skalle. Gomol och stammens medlemmar är förtjusta i smycken och dekorationer. De bär i regel mängder med halsband och ringar som de stulit från sina offer. Dessutom brukar de alltid slita huvudena av offren och binda fast dessa som troféer i bältet. Gomol Skalle och hans troll hyser inga varmare känslor för några andra raser eller folkslag, även om de tolererar andra svartfolk. De hatar särskilt dvärgar, ankor och halvlängdsmän och brukar ofta tortera dessa innan de dödar dem. De fördriver huvudsakligen sin tid med att slåss, dricka och äta. Troll äter människor, alver, dvärgar och allt annat de kan få tag på som inte gör alltför mycket motstånd.

1. INGÅNG

Ni har upptäckt att det finns en grottöppning eller möjligtvis en tunnel i den här kullen. Problemet är bara att ett väldigt mossbevuxet stenblock ligger och blockerar ingången.

Stenblocket väger 60 BEP och måste flyttas innan rollpersonerna kan gå in i tunneln. Rollpersonerna kan försöka knuffa bort stenen från öppningen. Spelledaren måste då använda motståndstabellen och sätta in stenens BEP/3 (20) på "motstånd" och de knuffande rollpersonernas sammanlagda STY på "aktiv". Max tre rollpersoner kan knuffa på stenen samtidigt.

2. VAKTPOST

Under nätterna brukar det finnas ett troll här som vaktar ingången och ser till att inga obehöriga tar sig in. Dagtid är det 60% chans att vaktposten har fallit i sömn (troll är av naturen ganska slöa). Se punkt 3 för trollets värden.

3. STOR GROTTA

Ni befinner er i en mycket stor grotta. På marken ligger ett flertal halmmadrasser tillsammans med träklubbtor, matrester och ett par tomma träkaggar.

Här lever 29 vanliga troll och Gomol Skalle. Trollen vistas för det mesta i den här grottan. På dagarna brukar de inte göra något speciellt, utan ligger bara och sover. På kvällen ger sig många av trollen (ca 20 st) ut i skogen på jakt efter mat och vilsegångna vandrare. När de återvänder till lyan med sitt byte placeras bytets eventuella ägodelar i grotta 5 och bytet självt i grotta 4. Sedan plockar trollen fram dryckesvaror av olika slag, väljer ut ett par lämpliga varelser från grotta 4 och ställer till med fest. Under festen äter de

upp varelserna och super sig berusade. Framemot gryningen har de flesta trollen somnat in och de sover sedan sött hela dagen. Trollhövdingen Gomol Skalle tål sprit bättre än de andra trollen och brukar därför vara bland de sista som somnar. Gomols halmmadrass och sovplats finns i den nordöstra delen av grottan.

Om trollen blir tvungna att slåss på dagtid när de är trötta och bakfulla, bör spelledaren sänka deras förflyttningsförmåga med 2 poäng och deras SMI och SMI-baserade färdigheter med 4 poäng.

4. GROTTA MED FÅNGAR

När ni kommer in i den här grottan får ni genast syn på en surmulen dvärg, två förskrämda halvlängdsmän och en blek alv som sitter mitt i grottan och stirrar på er. De är ganska smutsiga och ser trötta ut.

Den här grottan har två ingångar och vardera är blockerad av ett stenblock som väger 60 BEP. För att komma in i grottan måste rollpersonerna knuffa bort någon av stenarna (se punkt 1 för fler detaljer). Trollen brukar förvara fångar och bytesdjur i den här grottan. Om rollpersonerna undersöker grottan lite närmare upptäcker de en stor hög med ben och skelettdelar längst in. Den kommer från tidigare fångar. Anledningen till att dvärgen (Brate), alven (Elalion) och halvlängdsmännen (Ulfo och Pirjo) fortfarande lever är att trollen tycker att dom var för magra och vill göda upp dem lite innan de äter dem. De här fyra fångarna har inget emot att hjälpa rollpersonerna att slåss mot trollen, men de har inga vapen, sköldar eller rustningar. Alla deras ägodelar ligger i grotta 5.

5. GROTTA MED SKATTER

Den här grottan används tydligen som en slags skattkammare av trollen. På marken ligger en stor hög med olika föremål, bl a hjälmar, vapen och rustningar.

Den här grottan har två ingångar och varje ingång är blockerad av ett stenblock som väger 60 BEP. För att komma in i

grottan måste rollpersonerna knuffa bort någon av stenarna (se punkt 1 för fler detaljer). Trollen brukar förvara sådana föremål i den här grottan som de inte kan (eller vill) använda själva, men som de ändå anser är för värdefulla för att kasta bort.

Högen på golvet innehåller en konhjälm, en kort ringbrynja, ett nitläderharnesk, två armskenor av läder, två läderharnesk, en handyxa, en liten sköld, ett långspjut, en långbåge, ett koger med 12 pilar, en lyra, två dirkar och fyra kastknivar.

Konhjälm, ringbrynjan, handyxan och skölden tillhör Brate. Nitläderharnesket, armskenorna, långspjutet, långbågen, kogret och lyran tillhör Elalion. Läderharnesken, dirkarna och kastknivarna tillhör Ulfo och Pirjo.

Dessutom innehåller skatthögen en tunnhjälm, fem blodfläckade tunikor, tre bälten, en läderpung med två doser gult mennonpulver och en läderpung med en dos rött mennonpulver.

6. GROTTA MED MAT- OCH DRYCKESFÖRRÅD

Den här lilla grottan innehåller uppenbarligen trollens mat- och dryckesförråd, även om dryckerna överväger betydligt. På marken står sex träkaggar med mjöd, tre trätunnor med starkt öl och nio flaskor vin. I ett hörn ligger en gammal säck som innehåller någon sorts brödkakor.

De 6 träkaggarna innehåller ca 24 liter mjöd vardera och är värda 25 sm/st (en kagge väger nio BEP). De tre trätunnorna innehåller ca 96 liter öl vardera och är värda 70 sm/st (en tunna väger 35 BEP). De nio vinflaskorna innehåller ca två liter vin vardera och är värda 80 sm/st (en flaska väger en BEP). Brödkakorna i säcken är canas (beskrivs närmare i Expert). Lagg märke till att om alven från grotta 4 är med rollpersonerna kan han identifiera brödkakorna utan svårigheter. Säcken innehåller 11 brödkakor.

BORGRUINEN

På Gipulflodens västra sida ligger en borguin. Ruinen är mycket gammal och tillhörde ursprungligen den ökände trollkarlen Losether som lät bygga den under Bytiden.

Losether försvann spårlöst, i samband med konfluxen, när han utförde ett av sina mystiska experiment och sågs aldrig mer till. Hans tjänare och tjänstefolk plundrade borgen efter hans försvinnande och lämnade den sedan åt sitt öde. Sedan dess har borgen stått tom och övergiven, med undantag för ett antal animerade skelett som Losether använde som vakter och som oförtröttligt har fortsatt att utföra sina plikter under årens lopp (se punkt 12 för fler detaljer om skeletten). Dessutom har en liten grupp orcher slagit sig ner i ett av borgens torn. De leds av en stor orch vid namn Argor Enöga och planerar att genomföra en rad räder mot bondgårdarna utanför Torsborg.

Murarna har rasat samman på ett par ställen och spelarnas rollpersoner lär därför inte ha några problem med att komma in i ruinen. Borghuset hade ursprungligen två våningar, men idag återstår endast bottenvåningen eftersom övervåningen har förstörts fullständigt. Bottenvåningens tak finns kvar, men är i dåligt skick. Alla dörrar är olåsta såvida inget annat anges i de olika beskrivningarna.

1. DE SVARTA PORTARNA

De stora portarna är tillverkade av brons och står på glänt. Innanför portdörrarna kan ni se borggården. Portdörrarna är sotiga och illa medfarna, och bär spår av yxhugg. Någon har med vit färg målat en stor grinande dödskalle på en av dörrarna. Det står en 2,5 meter hög staty på var sida om portarna. Statyerna är tillverkade av sten och föreställer två skelett som är

klädda i helrustningar och beväpnade med slagsvärd och stora sköldar.

Om någon av rollpersonerna undersöker marken vid portarna så upptäcker han automatiskt två sorters fotspår som leder in mot borggården. Om personen slår två lyckade Spåra-slag (eller möjligtvis två Zoologi-slag) kan han fastslå att spåren är gjorda av orcher och ulvar. Lyckas personen bara med ett slag känner han bara igen en sorts fotspår. Fotspåren kommer från Argor Enögas orcher och deras ulvar.

De två statyerna är spruckna och ganska bräckliga, om någon behandlar dem ovarsamt (slår på dem, klättrar på dem, etc) så är det 50% chans att de går sönder och faller i bitar.

2. DEN RASERADE MUREN

Den här delen av muren har rasat samman och ni kan se borggården och borghuset på andra sidan. På marken ligger resterna av muren utspridda, stenblock i olika storlekar som är mer eller mindre övervuxna av gräs och små buskar.

Om spelarnas rollpersoner tar sig in på borggården den här vägen måste spelledaren slå ett Finna dolda ting-slag för var och en av rollpersonerna. Om något av slagen lyckas upptäcker rollpersonerna en familj syrödlor (två vuxna och tre ungar) som lever bland stenblocken och kan ta sig förbi dem utan svårigheter. Om slagen misslyckas angriper de två vuxna syrödorna rollpersonerna för att försvara sina ungar. Dödar rollpersonerna de vuxna, springer ungarna bort och gömmer sig bland stenarna. Spelledaren bör tänka på att ulvarna vid punkt 5 kommer att höra ljuden från striden om rollpersonerna börjar slåss. De kommer då att undersöka var ljuden kommer ifrån och varna orchererna i torn 9 om "inkräktarna".

3. BORGGÅRDEN

Borggården är i mycket dåligt skick, marken är täckt av småsten, kvistar och gamla torra löv. På vissa ställen växer knähögt gräs, träd och buskar. Längs med murarna och husväggarna ligger stora stenar och högar med gamla löv.

Om någon fantasifull spelare kommer på tanken att låta sin rollperson leta efter örter på borggården måste han slå ett Botanik-slag. Lyckas slaget hittar rollpersonen 10 gr Davidsblommor (den enda ört av intresse som växer på borggården). Det tar 10 minuter att leta upp blommorna och det finns sammanlagt 30 gr blommor på borggården. Om någon av rollpersonerna för oväsen (hojtar, kastar sten, etc) eller kommer inom synhåll för punkt 5 så kommer orchernas ulvar att varna orcherna i torn 9 genom att skälla högt.

4. TRAPPAN

Den här slitna gamla stentrappan leder upp till murkrönet som löper längs med hela muren. Trappstegen är spruckna och har vittrat sönder på sina ställen.

Det finns två trappor till på borggården som leder upp till murkrönet, men dessa innehåller naturligtvis inga gömda skatter. När man står uppe på murkrönet har man utsikt över hela borggården och man kan även gå in i tornens övervåning. När spelarnas rollpersoner undersöker trappan är de inom ulvarnas synhåll (punkt 5), och dessa varnar genast orcherna i torn 9 genom att gläfsa och morra högt.

5. DE VAKANDE ULVARNA

På marken framför tornet ligger sju stora ulvar och dåsar. När de får syn på er reser de på sig, blottar huggtänderna och morrar hotfullt. Plötsligt börjar de gläfsa högt och ni kan höra hur någon ropar åt dom inifrån tornet.

Ulvarna tillhör Argor Enöga och hans orcher, som använder dem som vakt- och riddjur. Orcherna kommer ut ur tornet efter 30 sekunder (6 SR) för att undersöka

varför ulvarna för oljud. Om rollpersonerna då har stuckit sin väg så söker orcherna igenom hela ruinen och använder ulvarna för att spåra



upp inkräktarna. Om de möter (eller fångar) rollpersonerna kommer deras uppträdande att variera beroende på hur rollpersonerna uppför sig. Är rollpersonerna aggressiva och vill slåss kommer orcherna att försöka döda dem.

Är rollpersonerna däremot vänliga eller åtminstone avvaktande kommer Argor Enöga att bjuda in dem i tornet och försöka övertala dem att gå med i hans "rövarband". Argor vet nämligen att sju orcher och sju ulvar inte är någon imponerande styrka och att han kommer att behöva fler rövare om framtida räder ska få positiva resultat. Exakt hur rollpersonerna reagerar på Argors erbjudande bestämmer naturligtvis spelarna själva. Mötet mellan orcherna och rollpersonerna kan resultera i många märkliga situationer och spelarna och spelledaren bör ta vara på tillfället och rollspela ordentligt.

6. STALLBYGGNAD

Dörren till den här byggnaden står på glänt. När ni kikar in ser ni att byggnaden förmodligen är ett gammalt stall, för den innehåller en lång rad tomma spiltor. På golvet ligger kvistar, torra löv och annat skräp.

Det här stallet är byggt av sten, förutom taket och spiltorna som är av trä. Allt trä är genomruttet och faller i bitar bara man rör vid dem. Om någon av rollpersonerna av någon anledning försöker gå på taket (för att komma undan orcherna och deras ulvar t ex) faller han automatiskt rakt igenom det och landar inne i stallet och får 1T6 i skada.

7. BARACK

Den här byggnaden innehåller resterna av ett tiotal gamla sängar.

När borgen var bebodd användes den här baracken som sovsal av tjänstefolket. Baracken är byggd av sten, förutom taket som är av ruttet trä. Om någon av rollpersonerna försöker gå på taket faller han automatiskt igenom och får 1T6 i skada av fallet. Det finns två baracker på borggår-

den, men eftersom det numera inte är någon större skillnad på dom kan spelledaren använda ovanstående beskrivning till båda.

8. LAGERBYGGNAD

Den här byggnaden innehåller flera gamla tunnor och kistor som ligger omkullräkta på golvet. Tunnorna och kistorna är genomruttna och innehåller bara mögel och småkryp.

Den här byggnaden användes som lagerbyggnad förr i tiden. Byggnaden är av sten, förutom taket som är av numera ruttet trä. Om någon av rollpersonerna försöker gå på taket faller han automatiskt igenom och tar 1T6 i skada av fallet

9. ORCHERNAS TORN

Sex halmmadrasser stoppade med gammal illaluktande halm ligger på golvet i det här runda rummet. Mellan madrasserna ligger matrester och benknotor kringströdda. Tre stora säckar och sex vattenskinns ligger på golvet vid väggen. Mitt i rummet finns en spiraltrappa som uppenbarligen leder upp till tornets övervåning och krön.

Om rollpersonerna går upp till tornets övervåning så fortsätt beskrivningen.

Det här rummet är betydligt renare och fräschare än det på bottenvåningen, kanske beror detta på att det här finns två dörroppningar i väggen som leder ut till murkrönet och släpper in frisk luft i rummet. På golvet ligger en halmmadrass och en tjock filt, och bredvid madrassen står en ryggsäck lutad mot väggen. Mitt i rummet finns en spiraltrappa som leder upp till tornets krön.

Om rollpersonerna går upp till tornets krön så fortsätt beskrivningen.

Här uppe på tornets krön har man en magnifik utsikt över den omgivande naturen. Krönet har inget tak och "väggarna" består av stora stenblock som placerats ut med ca 1 meters mellanrum.

I det här tornet håller Argor Enöga och

hans sex orcher till. De sex bor på botten-våningen medan Argor själv bor på över-våningen. På dagarna ligger orcherna och deras ulvar mest och slöar. På nätterna är de mycket aktiva och brukar samlas på bottenvåningen för att dricka, äta och smida planer. Ulvarna är ute och jagar på nätterna och ibland händer det att några av orcherna följer med dem.

De tre stora säckarna på bottenvåning-en innehåller orchernas få ägodelar, medan ryggsäcken på övervåningen innehåller Argor Enögas utrustning. Anledningen till att orcherna håller till i tornet och inte i borghuset är att de är rädda för de anime-rade skeletten som vandrar omkring i huset.

10. RÅTTORNAS TORN

Dörren till det här tornet har huggits sönder av några som varit beväpnade med yxor eller möjligtvis en murbräcka. Endast nedre halvan av dörren finns kvar och den halvan hänger med nöd och näppe kvar på gångjärnet. Inne i rummet är förödelsen också stor, det finns ett stort gapande hål i väggen och på golvet ligger resterna av ett bord och ett par stolar som har huggits i bitar. Mitt i rummet finns en spiraltrappa som leder upp till tornets övervåning och krön.

Om rollpersonerna går upp till tornets övervåning så fortsätt beskrivningen.

En fasansfull syn möter er i det här rummet, golvet är fullständigt fullt med grå råttor som tysta och förvåntansfulla sitter och stirrar på er med lysande röda ögon. Två gulnade skelett klädda i tunna tygtrasor ligger på golvet som öar i detta hav av råttor. Det finns två dörröppningar i väggen som leder ut till murkrönet och mitt i rummet finns en spiraltrappa som leder upp till tornets krön.

Råttflocken består av 50 råttor. De är ut-svultna (och angriper omedelbart rollper-sonerna. Varje stående person angrips av 1T6 stycken och varje liggande av 2T6. SL ska slå 1T10 för varje attack. Om slaget är



högre än rustningens absorbering gör bettet en poängs skada. Råttan hänger sedan kvar och vållar ytterligare en poäng skada per SR. En lyckad vapenattack dödar automatiskt två råttor.

Om rollpersonerna går upp till tornets krön så fortsätt beskrivningen.

Här uppe på tornets krön har man en magnifik utsikt över den omgivande naturen. Tornets krön har inget tak och "väggarna" består av stora stenblock som placerats ut med ca 1 meters mellanrum.

Här finns inget av intresse för rollpersonerna. Om någon av dem för oväsen (hojtar, kastar sten, etc) eller kommer inom synhåll för punkt 5 kommer orchernas ulvar att varna orcherna i torn 9 genom att gläfsa högt.

11. TOMT TORN

Dörren till det här tornet står och slår för vinden. Inne i rummet ligger ett bord och ett par stolar omkullvräkta på golvet. Mitt i rummet finns en spiraltrappa som leder upp till tornets övervåning och krön.

Om rollpersonerna går upp till tornets övervåning fortsätt beskrivningen.

På golvet i det här rummet ligger bitar av krossat glas och lergods kringströdda. Det finns också stora mörka fläckar på golvet vilka ser ut som torkat blod. Det finns två dörröppningar i väggen som leder ut till murkrönet och mitt i rummet finns en spiraltrappa som leder upp till tornets krön.

Om rollpersonerna går upp till tornets krön så fortsätt beskrivningen.

Här uppe på tornets krön har man en magnifik utsikt över den omgivande naturen. Tornets krön har inget tak och "väggarna" består av stora stenblock som placerats ut med ca 1 meters mellanrum.

Här finns inget av intresse för rollpersonerna. Om någon för oväsen (hojtar, kastar sten, etc) eller kommer inom synhåll för punkt 5 kommer orchernas ulvar att varna orcherna i torn 9 genom att gläfsa högt.

12. ETT VARMT MOTTAGANDE.

Väggarna i det här stora rummet har dekorerats med målningar av grinande dödsallar, mystiska symboler, olika sorters mönster och runor. Målningarna är utförda direkt på väggarna och de är förmodligen mycket gamla eftersom färgen har flagnat på en del ställen. På golvet ligger två bredsvärd av brons, en strids hammare, en morgonstjärna, två små sköldar, två döda dvärgar och resterna av två sönderslagna skelett. Dvärgarna är halvruttna och stinker avskyvärt, de har antagligen varit döda i flera månader. Det finns dörrar i rummets södra, västra, norra och östra väggar. Det står en ca 2,5 meter hög staty på var sida om dörrarna i den norra väggen. Statyerna är tillverkade av sten och föreställer två skelett, klädda i helrustningar och beväpnade med slagsvärd och stora sköldar.

6 SR efter det att rollpersonerna har kommit in i rummet öppnas dörren i den östra väggen av sex animerade skelett som omedelbart går till angrepp mot rollpersonerna. Liken på golvet är kvarlevorna av två dvärgar som planerade att utforska borghuset. De kom dock inte längre än till det här rummet där skeletten satte stopp för deras framfart. Dvärgarna lyckades dock förstöra två skelett innan de stupade. Båda dvärgarna är klädda i harnesk av läder och har arm- och benskenor av nitläder. Dvärgarna har också varsin ryggsäck (4 BEP), vattenskin (4 liter), bälte och bältesbörs på sig. Vattenskinnen innehåller surt mjöd och bältesbörsarna innehåller 6+1T10 sm vardera. Den ena ryggsäcken innehåller 10 st dyrkar, flinta & stål, 4 dagsransoner fältproviant och en liten läderpung med 2 doser gult mennonpulver. Den andra ryggsäcken innehåller en fjäderpenna, ett halvfullt bläckhorn, 3 oskrivna pergament, 4 dagsransoner fältproviant och en liten läderpung med 1 dos svart mennonpulver.

De två statyer som föreställer skelett är identiskt lika de två som står vid "de

svarta portarna" (se punkt 1 för fler detaljer). Golvpartiet snett framför statyerna är sprucket och försvagat (markerat FG på kartan). Alla som går på det försvagade golvpartiet har 30% chans att falla rakt igenom och landa i rum 20 i fängelsehålorna. En person som faller igenom golvet får 1T6 i skada av fallet.

Det finns sammanlagt 30 animerade skelett i borghuset. De tillhörde en gång i tiden trollkarlen Losether som använde dem som vakter. Innan Losether försvann spårlöst beordrade han sina skelett att vakta borghuset och döda alla obehöriga inkräktare, och skeletten har troget fortsatt att utföra sina order i alla år trots att Losether har varit borta så länge. I vanliga fall upphör ett animerat skelett att vara aktivt efter ett par veckor. Anledningen till att just de här skeletten fortfarande är aktiva är att de har animerats som magiska föremål. Varje skelett innehåller besvärjelserna ANIMERADÖD E5, SIGILL E5, PERMANENS E5 och NEXUS E2. Detta gör att deras varaktighet är permanent tills de förstörs. Skeletten vaktar endast borghuset och förföljer inte inkräktare som flyr ut ur huset.

Animerade skelett besitter en förmåga att upptäcka alla levande varelser i sin närhet. Den här förmågan fungerar automatiskt (inga tärningskast är nödvändiga) och gör att skeletten exakt kan lokalisera de levande varelserna och angripa dem. Den här förmågan ersätter skelettens förlorade synförmåga (de saknar ju ögon). Slutligen bör spelledaren komma ihåg att skelett inte tar någon som helst skada av stickvapen (pilar, dolkar, spjut, etc) och endast halv skada av huggvapen (svärd, yxor, etc), medan krossvapen (klubbor, hammare, etc) tillfogar normal skada.

13. TRAPPAN

Det här rummet verkar vara tomt. På golvet ligger glasskärvor, dammtussar och annat skräp kringstrött. I sydvästra delen av rummet finns en spiraltrappa som le-

der ner till borghusets lägre regioner. Trappan har tydligen en gång i tiden även lett upp till husets övre våningar, men den vägen är nu blockerad av stora stenblock som ligger ovanpå varandra i trappan. När ni undersöker stenblocken närmare så upptäcker ni att det ligger en kvinno-kropp klämd och krossad under stenarna. Det är antagligen resterna av en äventyrerska som försökt baxa bort stenarna, men misslyckats och istället startat ett ras i trappan.

Trappan leder ner till borghusets fängelsehålor. Om rollpersonerna försöker baxa bort stenblocken kommer arbetet att ta 1T3+3 timmar och varje timme har rollpersonerna 20% chans att starta ett ras. Om de startar ett ras innebär det att stora stenblock faller ner i trappan och att de får börja om från början igen med arbetet. Rollpersonerna som står längst fram i trappan måste dessutom slå varsitt svårt SMI-slag för att undgå att bli skadade av de fallande stenarna. Om en rollperson misslyckas med sitt slag så får han 1T6 i skada.

Om rollpersonerna lyckas få undan stenblocken och ta sig upp till resterna av övervåningen, kommer de att upptäcka att det inte var värt besväret. Denna är nämligen helt förstörd och allt som återstår är knähöga sektioner av väggarna.

Kvinnoliket, som ligger krossat under stenarna, är klätt i ett läderharnesk och en läderhuva, och är beväpnat med en stridshammare och en liten sköld. Dessutom har liket en liten läderväska (2 BEP) över axeln som innehåller en tvåliters tom fältflaska, tre dagsransoner fältproviant, 12 km och ett par tärningar av tenn. Det tar ungefär en timme att dra fram liket.

14. RASERAT RUM

Den östra väggen i det här rummet är raserad och man kan tydligt se borggården genom det stora hålet. På golvet ligger mängder av stenar i olika storlekar.

Mitt i rummet står sex skelett och stirrar

tomt ut i luften. När ni kommer in i rummet vänder de sig sakta mot er och höjer sina svärd.

Förutom skeletten finns det inget av intresse för rollpersonerna i det här rummet.

15. PELARSALEN

Längs med den västra och östra väggen i den här stora salen står höga pelare som räcker ända upp till taket. Pelarna är av marmor och de är dekorerade med målningar som liknar dem som finns på väggarna i rum 12 (dvs. dödsallar, runor, etc). Vid den norra väggen finns en stor öppen spis som tydligen inte har använts på mycket länge, askan är grå och kall och en järnkittel, täckt av damm, ligger omkullvält i ena hörnet. Mitt på golvet har någon målat ett pentagram (ca 6 meter i diameter) med mörkröd färg. På det står 12 orörliga skelett. När ni kommer in i salen får de plötsligt liv och börjar sakta gå emot er med höjda svärd.

Målningarna på pelarna (och på väggarna i rum 12) har gjorts av Losether, som tyckte om att dekorera sina omgivningar på det här viset. Järnkitteln i spisen är bucklig och ganska ful, men ändå fullt användbar. Den rymmer 100 liter.

16. FÖRRÅDSRUM

Längs med väggarna i det här rummet står höga lagerhyllor. På hyllorna ligger flera tomma och omkullvälta lerflaskor, skålar och krukor. På golvet ligger resterna av krossat glas och lergods tillsammans med brutna vaxljus och böjda järnbestick (skedar, knivar, etc). Det här rummet var troligtvis ett slags förrådsrum när borgen var bebodd.

I den nordvästra delen av rummet finns ett lönnfack i golvet. För att hitta det måste rollpersonerna leta aktivt efter dolda ting och lyckas med ett Finna dolda ting-slag. Varje rollperson får bara göra ett försök att hitta lönnfacket. Om rollpersonerna lyckas upptäcker de att en av

golvstenarna sitter löst och går att lyfta bort. Under den finns en liten träkista som är genomrutten och går i bitar när man tar i den.



Kistans innehåll är dock oskadat och består av två koppartackor, en silverbägre, svarta vaxljus och en flaska magisk dryck (SYN E4). De här föremålen har tillhört Losether. Han brukade gömma sina värdeföremål i det här lönnfacket. Oturligt nog (för rollpersonerna) så tog han med sig nästan alla sina värdeföremål när han försvann för 500 år sedan och lämnade bara kvar de här föremålen.

17. TOMT RUM

Det här rummet verkar vara tomt. På väggarna finns målningar som liknar dem som finns i rum 12 (dödskallar, mystiska tecken, etc).

Här finns inget av intresse för rollpersonerna.

18. FÄNGELSEHÅLORNAS VÄKTARE

När ni kommer ner för trappan öppnar sig en korridor framför er. Stenväggarna är blanka av fukt och det luktar unket och instängt här nere. Nära trappan i den norra väggen finns ett nisch-liknande rum och i det står sex skelett. När skeletten får syn på er höjer de sina svärd och går till angrepp.

Förutom skeletten finns det inget av in-

tresse för rollpersonerna i det här rummet.

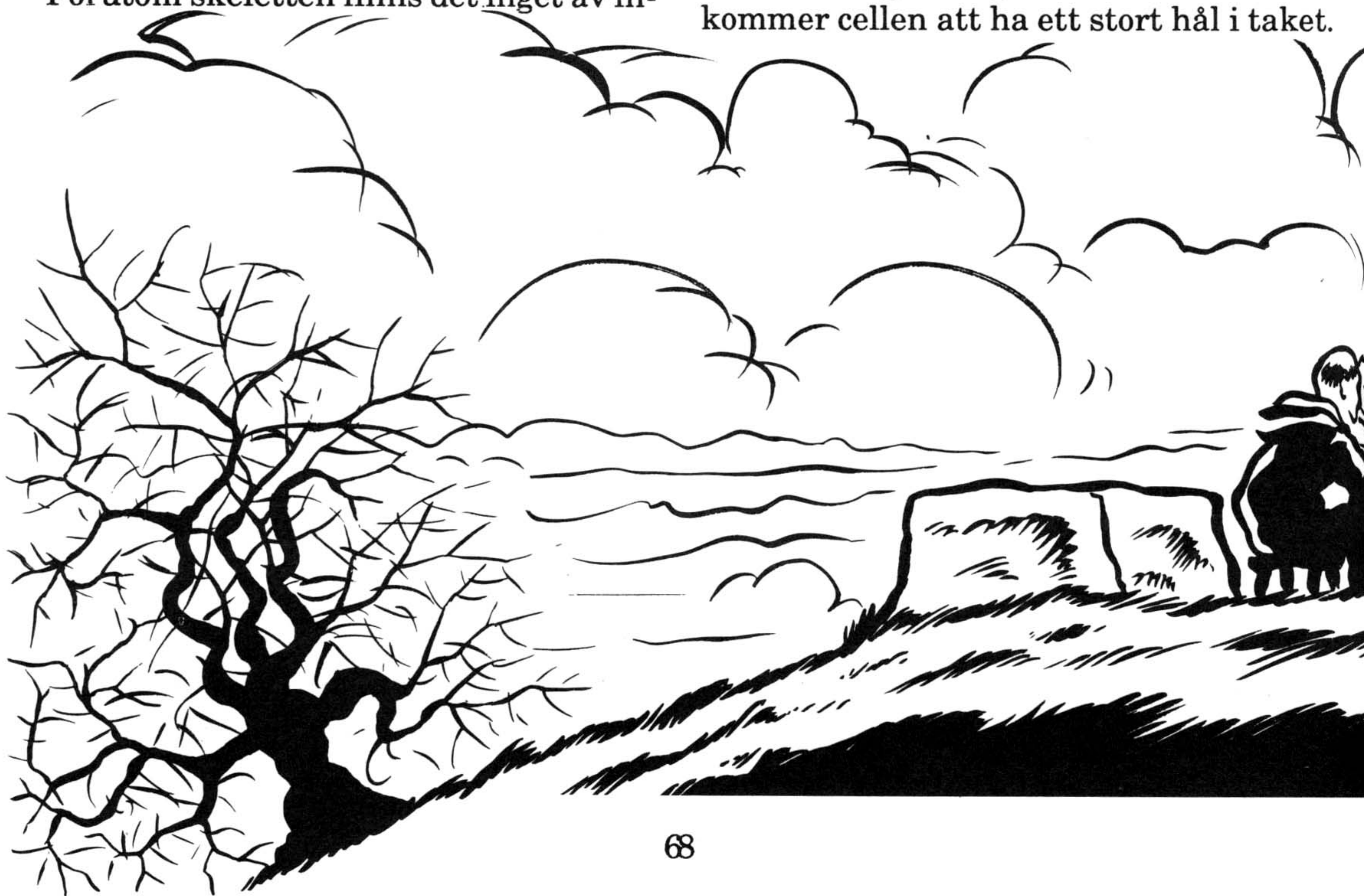
19. CELL

En otäck syn möter er i den här cellen. På golvet ligger ett gulnat skelett täckt av mögel och småkryp. Skelettets händer och fötter är sammanlänkade med tunga rostiga kedjor. Det är antagligen resterna av någon stackars fänge som glömts kvar i cellen.

Dörren till den här cellen är låst och kan öppnas på två sätt. Antingen genom att man dyrkar upp låset (låset har SG 20) eller genom att man helt enkelt hugger sönder dörren med en yxa (dörren tål 50 poäng i skada). Det är omöjligt att använda en murbräcka i den smala korridoren framför dörren och man kan inte heller slå sönder låset eftersom det sitter infattat i dörren.

20 & 21. CELL

De här två cellerna ser precis likadana ut som cell 19, fast de innehåller inga möjliga skelett. Cell 20 kan vara "bebodd" av ett animerat skelett eller någon rollperson som föll genom golvet i rum 12. I så fall kommer cellen att ha ett stort hål i taket.



TINGPLATSEN

Tingsplatsen Thiwosgos är en helig plats för howatherna. Här samlas de vid vårdagsjämningen varje år för att hålla ting och diskutera stammens angelägenheter i fem dagar.

Under resten av året är Thiwosgos en tom plats. Den vördas av folket genom att lämnas i fred, och man ogillar att främlingar slår läger här.

PROCEDURER

ÖVERSIKT

DAG 1

Representanterna möts, en närvarolista upprättas och domstolens nämnd väljs.

DAG 2

Hersens styre under det gångna året debatteras och hans eller hennes framtid avgörs.

DAG 3

Lagfrågor.

DAG 4

Twister mellan klanerna.

DAG 5

Övriga frågor. Tinget avslutas med att völvan offrar en hjort till andarna och förfäderna och ber dem välsigna stammen under det kommande året.

REPRESENTATION

Varje klan företräds på tinget av sin kländäldste. De debatterar alla slags frågor som rör folket som helhet, t ex lagar och relationer med andra folk, och hur man ska lösa problem, t ex vid missväxt.

Hersen leder mötena och fördelar ordet. Varje representant får tala hur mycket han önskar, men bland howatherna värderas kort och känfullt tal högt och pratmakare får därför snabbt dåligt rykte. Beslut fattas med enkel majoritet, d v s att minst hälften av de närvarande måste stödja ett förslag.

LAGAR

Howaternas lagar är uråldriga och ned-



ärvda genom generationerna och kan närmast jämföras med de medeltida svenska landskapslagarna. De finns nedtecknade i tjocka skriftrullar och tar upp alla möjliga slags brott och avtal. Lagarna är avfattade med ett lakoniskt språk.

Det åligger völvan och hennes medhjälpare att föra bok över alla lagar och varje howath har rätt att när som helst komma till völvan och läsa lagarna. Om han inte är läskunnig kommer en av völvens medhjälpare att läsa upp de aktuella lagavsnitten.

STRAFF

När det gäller brott finns i princip bara tre straff: böter, fördrivning och döden. Böter ska ersätta den skada brottslingen har vållat. Fördrivning innebär att den skyldige utesluts ur stamman och förklaras fredlös; envar howath kan dräpa den fredlöse utan att riskera påföljd. Dödsstraff innebär omedelbar avrättning genom hängning.

DOMSTOL

Varje klanledare brukar vara någorlunda lagkunnig och beslutar i rättsfall som rör klanmedlemmar och klanens inre angelägheter. Tvister mellan klaner och brott mot howatherfolket som helhet behandlas av tinget. Exempel: Allvarlig skändning av helig plats; äganderätten till mark och källor.

Domstolen består av völvan och fyra högt respekterade och visa personer, valda av tinget under första dagen. De lyssnar på vad de inblandade har att säga, överlägger inbördes och avkunnar sedan ett domslut som inte går att överklaga.

HERSEN

Vid tinget ska representanterna också sitta dom över hersen och det han eller hon har gjort under det gångna året. Detta sker under tingets andra dag under völvens ledning. Här kan varje howath framträda och säga sin mening utan att frukta för ef-

terverkningarna. När alla har talat färdigt genomför representanterna en sluten omröstning. Om hälften vill avsätta hersen måste han omedelbart avgå och en ny väljs därefter. Om tre fjärdedelar av rösterna går emot hersen blir han dessutom förklarad "en folkets fiende och fredlös".

FOLKLIV

Endast klanernas ledare är skyldiga att inställa sig vid tinget, men dit kommer också många andra klanmedlemmar och runt de högtidliga förhandlingarna på tingsplatsen försiggår ett muntert och fägstark folkliv, med marknader, lekar, underhållning och mycket annat. Här har ungdomar från olika klaner chans att träffa varandra och många giftermål utförs på tingets sista dag.

BESKRIVNING

Tingsplatsen är en hög, grästäckt kulle, omgiven av skog.

1. DOMARRINGEN

Domarringen ligger på motsatt sida från själva tingsplatsen. Här sitter nämnden på trästolar i en halvcirkel med völvan i mitten och ansiktena vända nedför kullen. Framför dem står de i rättstvisten berörda parterna och lägger fram sina synpunkter.

2. ALTARET

Detta är en stor flat sten, enligt traditionen välsignad av andarna i urtiden. Här svärs eder, här håller man griftetal över hersar och völvor som dött och här förrättar völvan tingets avslutningsoffer.

Vid denna plats undertecknades, under överinseende av Kvizur Kans furste Tolin, freden mellan Torsborg och howatherna år 213. År 598 svor här vargmannahövdingen Shekh och hersen Woneger evig vänskap mellan respektive folk. Den herse som bryter ett avtal som ingåtts vid



denna heliga sten kan vara säker på att vid kommande ting förklaras fredlös och sedan dräpas av sitt eget folk.

Hela tingsplatsen vördas av howatherna, men endast altaret anses vara en helig plats.

3. HERSENS PLATS

Hersen sitter på en tron av trä invid talarstenen närhelst tinget sammanträder. Härifrån sköter han talarordningen och omröstningarna. Till sin hjälp har han ett antal härolder med skarp blick och starka röster.

4. TALARSTENEN

Här står den som talar till tinget, vänd upp mot kullen sida, där fränderna har slagit sig ner.

SANTONO

Detta är den enda stora, permanenta älv-folksbosättningen i hela Torshem. Den grundades år 357 av Eloaner, en framstående animistmagiker. Han kom från söder och sökte en avskild plats där han kunde leda en animistakademi och undervisa i magi.

Just här fann Eloaner ett jättelikt bokträd och beslöt att det skulle bli akademins centrum. Runt dess höga, raka stam byggde han och hans medhjälpare huvudbyggnaderna, och i de mindre träden runt omkring byggde man sedan bostäder och andra lokaler.

Santono växte gradvis under årens lopp när allt fler alver, människor och andra intelligenta varelser lockades av Eloaners stora visdom och goda undervisning.

DAGLIGT LIV

Den ende som är permanent bosatt här är Eloaner, akademins ledare. Hit kommer studenter och visa från när och fjärran för att studera, forska och meditera. Eloaner tillåter studier i animism, botanik, drogkunskap, läkedrogskunskap, första hjälpen, läkekonst och zoologi.

Enligt akademins stadgar ska de som lever här arbeta varannan dag och studera varannan. Detta gäller hög som låg och utesluter inte ens Eloaner själv. Tanken bakom detta är att skapa en respektfull attityd till arbete och en större insikt i hur världen fungerar. Arbetsuppgifterna består av jordbruk, jakt fiske och underhåll av anläggningen. Vidare är alla skyldiga att delta i försvaret av Santono mot eventuella angripare.

Eloaner undervisar själv i animism, medan de icke-magiska ämnena tas om hand av hitresta lärde och magiker. Många raser studerar här, även om alver och människor dominerar. De enda väsentliga raser som saknas fullständigt är svartfolk, som är för barbariska för att tolere-

ras av Eloaner, och dvärgar, vilka inte ägnar sig åt animism. För det mesta bor 20-40 personer i anläggningen, varav 45% är alver, 45% människor och 10% övriga (karkioner, kentaurer, metamorpher, etc). Spelledaren får konstruera dessa själv efter egna önskemål.

SANTONO I EN KAMPANJ

Platsen fungerar bäst som en tillflyktsort. Hit kan spelarna komma för att bli läkta, för att lära sig något eller bara för att vila sig undan andra. Alla Torshems invånare behandlar Santono med största respekt — eller, i svartfolkens fall, fruktan. Eloaners rykte har spritts över regionen och i folkmun framställs han som en långt mäktigare magiker än vad han egentligen är.

BOSÄTTNINGEN

Santono ligger i en glänta i skogen. Mitt i gläntan reser sig en femtio meter hög bok, bland vars grenar man kan skymta ett trädhus. Detta är akademins centrum. I något lägre bokar som växer runt gläntan finns fler trädhus, huvudsakligen bostäder.

Man tar sig upp genom att klättra upp för en repstege som leder genom golvet i husets nedervåning. Husen ligger minst 25 meter över marken. De är byggda i cirkel runt trädstammen och är mycket lätta att försvara. Man drar bara upp stegarna och idkar sedan prickskytte mot angriparna. Skulle fiender trots detta ta sig upp kan alverna få nedervåningarna att störta till marken, medan resten av huset stannar kvar.

Att fälla någon av dessa bokar tar flera arbetsdagar. Det går inte att bränna stammarna, då Eloaner har impregnerat dem och gjort dem eldresistenta.

HUVUDBYGGNADEN

NEDERVÅNING

1. SAMLINGSRUM

2. SAMLINGSRUM

3. BIBLIOTEK

MELLANVÅNING

4. LABORATORIUM

5. FÖRRÅD

6. SAMLINGSRUM

ÖVERVÅNING

7. ALLRUM

8. KÖK OCH MATSAL

9. ARBETSNUM

10. SOVRUM

BOSTAD

NEDERVÅNING

1. ALLRUM

2. KÖK OCH MATSAL

3. SAMLINGSRUM

4. SOVRUM

ÖVERVÅNING

5. ARBETSNUM

6. ARBETSNUM

7. SOVRUM

8. SOVRUM

9. FÖRRÅDSRUM

PERSONER OCH VARELSER

I detta avsnitt beskrivs SLP som kan förekomma i Torshem. Beskrivningarna är såpass detaljerade att spelledaren kan använda de flesta direkt i spelet, men inget hindrar att spelledaren kontruerar om dem eller utökar dem.

TORSBORG

NORMAL STADSBO

STY 10 SMI 9 KAR10

STO 11 INT 10 SB —

FYS 11 PSY 10 KP 11

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Inga

Andra färdigheter: Köpslå 12, Tala jori B4, Läsa/skriva jori B2, Stadskännedom (Torsborg), 12, Upptäcka fara 13.

KÖPMAN

STY 10 SMI 10 KAR14

STO 12 INT 11 SB —

FYS 12 PSY 10 KP 12

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Kortsvärd 12

Andra färdigheter: Administration/juridik 14, Geografi 14, Heraldik 10, Kulturkännedom (allmän) 12, Läsa/skriva jori B4, Områdeskännedom 11, Räkning B5, Värdesätta (SL avgör vad) 16, Köpslå 16, Muta 14, Tala jori B4, Tala howathiska B3, Teckenspråk (köpmännens) B4, Överklasstil 12, Övertalning 13, Stadskännedom (Torsborg) 12, Upptäcka fara 14, Kanot 11, Köra vagn 14, Orientering 13.

PRÄST

STY 10 SMI 9 KAR10

STO 11 INT 12 SB —

FYS 11 PSY 12 KP 11

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Inga

Andra färdigheter: Administration/juridik

14, Botanik 12, Drogkunskap 12, Första hjälpen 14, Geografi 12, Heraldik 12, Historia 13, Kulturkännedom (allmän) 12, Kunskap om magi 10, Läkekonst 10, Läsa/skriva jori B4, Områdeskännedom 12, Räkning B4, Schack & brädspel 10, Språkkunskap, Värdesätta (böcker/pergament) 16, Zoologi 10, Sjunga och spela orgel B3, Tala jori B4, Teckenspråk (kultens) B4, Överklasstil 13, Övertalning 13, Lyssna 12, Upptäcka fara 12, (Gigant: Teologi 18).

KRIGARPRÄST

STY 11 SMI 10 KAR10

STO 12 INT 11 SB —

FYS 12 PSY 12 KP 11

Förflyttning: L10

Skydd: Läderharnesk, konhjälms

Stridsfärdigheter: Stridsklubba 12, Medelstor sköld 12

Andra färdigheter: Administration/juridik 13, Första hjälpen 13, geografi 12, Heraldik 15, Historia 12, Kulturkännedom (allmän) 12, Kunskap om magi 10, Läkekonst 12, Läsa/skriva jori B4, Räkning B3, Schack och brädspel 10, Språkkunskap 11, Zoologi 11, Spela harpa och sjunga B2, Tala jori B4, Teckenspråk (kultens) B4, Överklasstil 13, Övertala 13, Finna dolda ting 12, Lyssna 12, Provsma-ka 10, Upptäcka fara 12, Ilmarsch 12, Rida 11, Simma B2, Orientering 12, (Gigant: Teologi 12).

STADSMÄSTARE LABERKUS SAGBON

STY 8 SMI 8 KAR10

STO 16 INT 13 SB —

FYS 6 PSY 6 KP 11

Förflyttning: L8 (pga fetma)

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Inga

Andra färdigheter: Administration/juridik 18, Geografi 14, Heraldik 10, Kulturkännedom (allmän) 12, Läsa/skriva jori B5, Områdeskännedom 11, Räkning B5, Värdesätta (smycken) 16, Köpslå 16, Muta 14, Tala jori B5, Tala howathiska B4, Teckenspråk (köp-

männens) B3, Överklasstil 16, Övertalning 7. Stadskännedom (Torsborg) 10, Upptäcka fara 10.

Karaktärsdrag: Laberkus har ärvt sin post och det var förmodligen hans enda chans att få den. Han är alldeles för velig och obeslutsam för att vara en god härskare. Han vill inte såra andra genom att säga nej till deras förslag och hamnar därför ofta i svår beslutsångest.

Laberkus är kring 40, överviktig på grund av ett gott leverne, tunnhårig och med ett ständigt leende på läpparna. Många tror att han är lite dum, men det är inte sant. Det är svårt att lura honom och han tycker mycket illa om lögn.

ELISSA SAGBON

STY 10 SMI 17 KAR14

STO 10 INT 17 SB —

FYS 16 PSY 16 KP 13

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Karate 10

Andra färdigheter: Administration/juridik 19, Geografi 14, Heraldik 7, Kulturkännedom (allmän), Läsa/skriva jori B5, Områdeskännedom 11, Räkning B5, Värdesätta (allmän) 19, Köpslå 16, Muta 14, Tala jori B5, Tala howathiska B3, Teckenspråk (köpmännens) B4, Överklasstil 18, Övertalning 17, Stadskännedom (Torsborg) 12, Upptäcka fara 14, Rida 11.

Karaktärsdrag: Elissa har de väsentliga karaktärsdrag som hennes något äldre bror saknar. Hon är beslutsam, djärv och vet vad som krävs av en ledare. Dessa talanger utnyttjar hon till fullo i sitt ansvarsfyllda värv som ledare för huset Sagbons ekonomiska verksamhet i Torshem. Genom henne har huset en säker position och kan inte kastas ur sadeln av huset Vedort för närvarande. Många i Torsborg vill att hon ska överta broderns plats som stadens ledare.

Elissa är reslig för att vara kvinna, smärt och har rödbrunt hår och en sky fräknar i ansiktet. Privat är hon sympatisk och avspänd. Hon har genomskådat Vidar Vedort och avskyr honom fullständigt. Eftersom hon är ogift har Vidar en gång föreslagit ett äktenskap för att förena de två husen 'under en fast ledning'. Förslaget bemöttes av ett hänskratt som väckte Vidars vrede.

VIDAR VEDORT

STY 12 SMI 12 KAR15

STO 10 INT 14 SB —

FYS 12 PSY 7 KP 11

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Slagsmål 10, Dolk 10

Andra färdigheter: Administration/juridik 16, Geografi 16, Heraldik 11, Kulturkännedom (allmän) 12, Läsa/skriva jori B5, Områdeskännedom 14, Räkning B4, Värdesätta (allmän) 16, Köpslå 16, Muta 17, Tala jori B5, Tala howathiska B4, Teckenspråk (köpmännens) B4, Överklasstil 18, Övertalning 17, Stadskännedom (Torsborg) 12, Upptäcka fara 14, Rida 11.

Karaktärsdrag: Vidar Vedort är en person med två ansikten. Utåt är han en älskvärd köpman, alltid redo med vänliga ord och fagert tal. Han har skaffat sig många vänner, goda kontrakt och dolt inflytande på detta sätt. Men bakom den sköna masken döljer sig hans verkliga ansikte: en maktlysten person som behandlar personer som föremål och vars främsta mål är att få kontroll över Torsborg och handeln med Kvizur Kan. En diagnos vore "milt storhetsvansinne".

Vidar är strax över trettio, gift och med ett barn. Han är av medellängd, med rufsigt, tjockt svart hår och grova anletsdrag. Han växte upp i Erebos och kom till Torsborg som vuxen; därför är hans jori präglad av en Erebos-dialekt han inte kan undslippa. Hans ovänner kallar honom "Bogger", vilket är namnet på ett illa omtyckt ankköpmannahus i Erebos, och hävdar att hans röst låter som en ankas.

HOWATHER

HERSEN TAGASWETHER

STY 16 SMI 17 KAR19

STO 14 INT 16 SB —

FYS 18 PSY 18 KP 16

Förflyttning: L10

Skydd: Läderharnesk, konhjäl

Stridsfärdigheter: Kortsvärd 25, Kastspjut 19, Stor sköld 22, Dolk 18

Andra färdigheter: Första hjälpen 12, Områdeskännedom 19, Zoologi 17, Tala howathiska B5, Tala jori B3, Övertalning 17,

taktik 17, Klättra 18, Hoppa 18, Upptäcka fara 19, Jaga 22, Kamouflage 24, Spåra 19, Överlevnad (berg) 19.

Hjälteförmåga: Stålblick

Utrustning: Hersen äger det magiska kortsvärdet "Stigis", ett vapen som sedan urminnes tider är en av hersesymbolerna. Vapnet är av brons och innehåller FÖRTROLLA VAPEN E3 med PERMANENS.

Karaktärsdrag: Tagaswether är av bergens folk. Han är en hårdför och kraftfull ledare, utan vankelmod och med stor fältherretalang. Han är fast besluten att värna howathernas intresse gentemot stadsbor och dvärgar och är inte under några som helst förutsättningar beredd att revidera Fredsfördraget. Han är dock inte oomstridd som herse; han kom till makten under beklagliga former (se Hersefejden i årtalskrönikan) och många skogsbor och anhängare till Gonos-klanen vill gärna se honom störtad. De misstag han begår lär anföras mot honom med skärpa vid nästkommande ting.

VÖLVAN SIGASWITHA

STY 8 SMI 10 KAR14

STO 8 INT 18 SB —

FYS 12 PSY 24 KP 10

Förflyttning: L8 (pga ålder)

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Dolk 8

Andra färdigheter: Första hjälpen 12, Botanik 18, Områdeskänedom 18, Zoologi 17, Sjunga och spela trumma B5, Tala howathiska B5, Tala forn-howathiska B5, Tala jori B3, Läsa/skriva howathiska B5, Läsa/skriva forn-howathiska B5, Läsa/skriva jori B3, Övertalning 17, Klättra 8, Hoppa 8, Upptäcka fara 19, Jaga 18, Kamouflage 18, Överlevnad (skog) 18.

Gigant-information: Shamanism 19. Sigaswitha har alltid flera strids- och läkeandar i sin tjänst (se sid K44).

Karaktärsdrag: Sigaswitha är en kvinna strax över de femtio, fårad och böjd av ålder och skrämmande upplevelser i andevärlden. Hon är vis och har sett det mesta under ett händelserikt liv. Att lura henne är mycket svårt. Hennes plikt som völva är att värna howatherstammens intressen och hon tar detta med stort allvar. Hon är särskilt mån om att hålla på traditionerna, eftersom de har

varit en källa till styrka under sekler. Nyordningar betraktas som något suspekt. Hon är oroad för framtiden. Herse-fejden och blodet som göts på tingsplatsen är skrämmande omen och den kommande konfluxen kommer förmodligen att bringa mer elände till folket.

SKOGSKRIGARE

STY 14 SMI 14 KAR10

STO 12 INT 10 SB —

FYS 16 PSY 10 KP 14

Förflyttning: L10

Skydd: Nitläderharnesk, vendelhjälm.

Stridsfärdigheter: Handyxa 15, Långspjut 15, medelstor sköld 15, Båge 15, Dolk 15.

Andra färdigheter: Första hjälpen 12, Områdeskänedom 17, Zoologi 11, Tala howathiska B4, Tala jori B2, Klättra 15, Hoppa 15, Upptäcka fara 15, Jaga 18, Kamouflage 17, Spåra 15, Överlevnad (skog) 15.

BERGSKRIGARE

STY 14 SMI 14 KAR10

STO 12 INT 10 SB —

FYS 16 PSY 10 KP 14

Förflyttning: L10

Skydd: Läderharnesk, konhjälm

Stridsfärdigheter: Kortsvärd 15, Kastspjut 15, Stor sköld 15, Dolk 15.

Andra färdigheter: Första hjälpen 12, Områdeskänedom 17, Zoologi 11, Tala howathiska B4, Tala jori B2, Klättra 15, Hoppa 15, Upptäcka fara 15, Jaga 18, Kamouflage 17, Spåra 15, Överlevnad (berg) 15.

SVARTFOLK

SVIRK LÅNGSKÄGG

STY 6 SMI 10 KAR8

STO 6 INT 8* SB —

FYS 8 PSY 10 KP 7

**Ibland 3*

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Dolk 14

Andra färdigheter: Första hjälpen 12, Dolk 14, Tala svartiska B3, Tala howathiska B1, Smyga 12, Finna dolda ting 14, Upptäcka fara 14, Djurträning (riddjur) 10, Grottorientering 15, Rida (ulv) 15, Spåra 15, Överlevnad (berg) 15.

Utrustning: Dolk, halmmadrass, bältesbörs, 1T6+12 km och en guldring värd ca 300 sm.
Karaktärsdrag: Svirk är tankspridd, oberäknelig och mentalt obalanserad. När han är klar i huvudet uppträder som en typisk svartalfshövding, sträng och hård mot stammens medlemmar och grym och obarmhärtig mot fångar. Svirk har ett långt och smutsigt skägg vilket har givet honom tillnamnet Långskägg.

SVARTALF

STY 8	SMI 12	KAR 6
STO 6	INT 8	SB —
FYS 10	PSY 10	KP 8

Förflyttning: L10

Skydd: Läderharnesk, läderhuva

Stridsfärdigheter: Kortsvärd 11, Liten sköld 11

Andra färdigheter: Första hjälpen 9, Tala svartiska B3, Smyga 12, Finna dolda ting 10, Upptäcka fara 10, Grottorientering 12, Rida (ulv) 13, Djurträning (riddjur) 10, Jaga 11, Spåra 11, Överlevnad (berg) 13.

SVARTNISSE

STY 6	SMI 12	KAR 4
STO 3	INT 8	SB —
FYS 9	PSY 9	KP 6

Förflyttning: L10

Skydd: Hjorthudsharnesk (motsvarar läder)

Stridsfärdigheter: Träklubba 13, Liten sköld 13

Andra färdigheter: Tala svartiska B3, Smyga 16, Finna dolda ting 14, Upptäcka fara 16, Grottorientering 11, Kamouflage 14, Överlevnad (berg) 12

ARGOR ENÖGA

STY 16	SMI 13	KAR 8
STO 14	INT 13	SB —
FYS 12	PSY 12	KP 13

Förflyttning: L10

Skydd: Fjällpansarharnesk, romersk hjälm

Stridsfärdigheter: Dra vapen 12, Kroksabel 14, Armborst 12, Liten sköld 14

Andra färdigheter: Första hjälpen 10, Områdeskänedom 11, Värdesätta (vapen/rustningar) 12, Taktik 10, Bluff 14, Tala svartiska B4, Tala howathiska B2, Övertala 12, Kamouflage 13, Hasardspel 12, Hoppa 13, Klättra 13, Smyga 15, Finna dolda ting 10, Lyssna 11, Upptäcka fara 12, Djurträning

(riddjur) 10, Grottorientering 10, Ilmarsch 12, Jaga 11, Orientering 10, Rida (ulv) 15, Spåra 12, Överlevnad (skog) 12.

Utrustning: Vapen, rustning, stor ryggsäck, vattenskin, fältproviant, bältesbörs, 12 km, 6 sm, två tärningar av tenn, halmmadrass, tjock filt och ett magiskt björnskin.

Det magiska skinnet innehåller SPÅRLÖS E1, ORIENTERING E1, PERMENENS och NEXUS. Både SPÅRLÖS och ORIENTERING är ständigt aktiva och gör att Argor kan ta sig fram i naturen utan spår och utan att tappa orienteringen. Framtassarna är försedda med en enkel låsanordning som håller fast dem runt halsen.

Karaktärsdrag: Argor är temperamentsfull, äregirig och slug. Han drömmer om att bli rik och mäktig och smider ständigt planer som ska förverkliga drömmarna. När han drabbas av motgångar, grips han av fruktansvärda raserianfall och förlorar all självbehärskning.

ORCH

STY 14	SMI 12	KAR 6
STO 10	INT 10	SB —
FYS 10	PSY 10	KP 10

Förflyttning: L10

Skydd: Nitläderharnesk, nitläderhuva

Stridsfärdigheter: Dra vapen 12, Kroksabel 12, Armborst 10, Liten sköld 11.

Andra färdigheter: Första hjälpen 8, Områdeskänedom 9, Värdesätta (smycken) 11, Bluff 9, Tala svartiska B4, Kamouflage 12, Hasardspel 10, Hoppa 11, Klättra 11, Smyga 12, Finna dolda ting 10, Lyssna 11, Upptäcka fara 12, Grottorientering 10, Ilmarsch 12, Jaga 11, Orientering 10, Rida (ulv) 12, Spåra 12, Överlevnad (skog) 12.

Utrustning: Vapen, rustning, vattenskin, fältproviant, halmmadrass, bältesbörs med 1T4+10 km och två tärningar av trä.

RESE

STY 34	SMI 8	KAR 4
STO 24	INT 6	SB 1T10
FYS 12	PSY 10	KP 18

Förflyttning: L10

Skydd: Skinn (1 poäng)

Stridsfärdigheter: Stor träklubba 12

Andra färdigheter: Första hjälpen 8, Områdeskänedom 9, Tala svartiska B3, Kamouflage 10, Hoppa 11, Klättra 8, Smyga 8, Finna

dolda ting 10, Lyssna 11, Upptäcka fara 12, Grottorientering 10, Ilmarsch 12, Jaga 11, Orientering 10, Spåra 12, Överlevnad (skog) 12.

GOMOL SKALLE

STY 30 SMI 12 KAR 2

STO 30 INT 12 SB 1T10

FYS 16 PSY 14 KP 23

Förflyttning: L10

Skydd: Skinn (4 poäng)

Stridsfärdigheter: Stor träklubba 16, Klo 16 (2 st, skada 1T6), Bett 14 (skada 1T6, halv SB).

Andra färdigheter: Taktik 10, Tala svartiska B4, Tala howathiska B1, Hoppa 13, Klättra 12, Smyga 14, Finna dolda ting 12, Upptäcka fara 13, Grottorientering 11, Jaga 11, Kamouflage 13, Spåra 14, Överlevnad (skog) 12.

Utrustning: Vapen, 4 silverhalsband (värda 250 sm/st), 4 guldringar (värda 300 sm/st).

Karaktärsdrag: Gomol är grym och ondskefull. Han njuter av att plåga andra och brukar tortera sina offer innan han dödar dem. Gomol har ett stort, fult ärr i ansiktet som han fick i en skärmmytsling med en grupp alver för flera år sedan. Han skäms innerst inne för ärrret och blir rasande om någon över huvudet nämner det för honom. Om någon skulle lyckas med konststycket att avlägsna ärrret skulle Gomol antagligen bli tacksam.

TROLL

STY 26 SMI 10 KAR 1

STO 26 INT 9 SB 1T10

FYS 14 PSY 10 KP 20

Förflyttning: L10

Skydd: Skinn (4 poäng)

Stridsfärdigheter: Stor träklubba 14, Klo 14 (2 st, skada 1T6), Bett 12 (skada 1T6, halv SB).

Andra färdigheter: Tala svartiska B3, Hoppa 13, Klättra 12, Smyga 14, Finna dolda ting 12, Upptäcka fara 13, Grottorientering 11, Jaga 11, Kamouflage 13, Spåra 14, Överlevnad (skog) 12.

Utrustning: Vapen, 1T3 silverhalsband (värda 250 sm/st), 1T3 guldringar (värda 300 sm/st).

KLOSTRET

KANICAAR-AN-COSH

Demonen är ca 250 cm lång och har en muskulös, bevingad människoliknande kropp med blank, mörkröd hud. Han har vingar på ryggen och horn i pannan och dessutom är hans händer och fötter försedda med skarpa klor. Hans ögon är gula och när han öppnar sin breda käft för att hånflina mot sina offer, blottar han sina rakknivsvassa huggtänder.

Kanicaar har två speciella förmågor. Han kan ge ifrån sig ett skräckinjagande skrik PSY/2 gånger per dygn. Den som hör skriket måste slå ett normelt stridsmoralslag. Om slaget misslyckas måste offret slå en gång på Skräcktabellen. Om slaget lyckas blir effekten enbart att alla CL minskas med 1 under 1T4 SR.

Demonens bett är också farligt. Om det tränger igenom motståndares rustning eller naturliga skydd är det 50% chans att demonen suger ut 1T6 PSY-poäng. Demonen lägger de stulna poängen till sin egen PSY med förlorar dem i en takt av en poäng i timmen. Motståndaren återvinner sina förlorade poäng på sedvanligt sätt, såvida han inte förlorar alla poäng och dör.

Demonen har mörkersyn och kan flyga. Om den dör upplöses dess kropp i en röd, geléartad massa.

STY 24 SMI 15 KAR 6

STO 26 INT 14 SB 1T6

FYS 22 PSY 27 KP 24

Förflyttning: L18, F18

Skydd: Skinn (6 poäng)

Naturliga vapen: 2 klor (16, 1T6), 1 bett (15, 1T6 med halv SB), 1 skrik (se beskrivning)

Färdigheter: Tala jori B5, Tala howathiska B5, Hoppa 16, Klättra 17, Smyga 19, Finna dolda ting 15, Lyssna 15

TEMPLET

VAKTER

STY 11 SMI 11 KAR 12

STO 12 INT 13 SB —

FYS 10 PSY 10 KP 11

Förflyttning: L10

Skydd: Nitläderharnesk, arm- och benskendor av läder, öppen hjälm

Stridsfärdigheter: Dra vapen 12, Huggare 14, Liten sköld 12

Andra färdigheter: Första hjälpen 10, Läsa/skriva jori B3, Områdeskänedom 9, Förhöra 12, Tala jori B4, Övertala 12, Gömma sig 11, hasardspel 10, Hoppa 10, Klättra 10, Smyga 14, Finna dolda ting 9, Lyssna 10, Upptäcka fara 9, Ilmarsch 13, Jaga 14, Orientering 14, Spåra 13

HARDRED REVIOC (ASTROLOG)

STY 10 SMI 11 KAR12

STO 12 INT 13 SB —

FYS 10 PSY 10 KP 11

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Trästäv 13

Andra färdigheter: Astrologi 17, Geografi 14, Heraldik 12, Läsa/skriva jori B4, Områdeskänedom 10, Räkning B5, Värdesätta (böcker) 15, Tala jori B4, Överklasstil 14, Stadskänedom (Torsborg) 11, Upptäcka fara 11, Orientering 13.

Karaktärsdrag: Hardred Revioc är intelligent, högdragen och vetgirig. Han dras till det mörka och mystiska i livet och det är av den anledningen han började tillbe Kashim. Han är lättretad och snar till vrede.

ANJA SIGURSDOTTER (GULDSMED)

STY 11 SMI 13 KAR15

STO 10 INT 14 SB —

FYS 12 PSY 12 KP 11

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Dirk 14

Andra färdigheter: Administration/juridik 10, Guldsmede (hantverk) B3, Läsa/skriva jori B4, Områdeskänedom 11, Räkning B4, Värdesätta (smycken) 16, Tala jori B4, Övertalning 16, Stadskänedom (Torsborg) 11, Upptäcka fara 13, Orientering 12.

Karaktärsdrag: Anja är envis, övertalande och slug och kan vara hänsynslös mot sina medmänniskor. Hon har ett starkt intresse för de mörka makterna.

VAMPYREN PALIMAS CARNOR

STY 36 SMI 14 KAR13

STO 12 INT 13 SB 1T6

FYS 0 PSY 18 KP 24

Förflyttning: L10

Skydd: Läderharnesk, arm- och benskendor av läder

Stridsfärdigheter: Slagsmål 12, Bett 13 (skada 1T6 utan SB), Bredsvärd 14, Dra vapen 12, Liten sköld 12

Andra färdigheter: Första hjälpen 11, Geografi 12, Kunskap om magi 14, Läsa/skriva jori B4, Områdeskänedom 13, Räkning B2, Språkkunskap 10, Värdesätta (mat & dryck) 11, Tala jori B4, Övertala 15, Smyga 15, Upptäcka fara 16, Jaga 13, Kamouflage 15, Orientering 13, Spåra 15.

Utrustning: Vapen, rustning, helig symbol föreställande Kashim, nyckelknippa, magisk benknota, bätesbörs och 20 sm.

Karaktärsdrag: Palimas är en klok, viljestark och dominerande person. Han hyser kärlek till mystik och ockultism. Han njuter av att vara odöd, men kan ibland drabbas av ångest och depressioner.

BODIL RÖDTOPP

STY 15 SMI 18 KAR16

STO 14 INT 17 SB —

FYS 12 PSY 11 KP 13

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Dra vapen 15, Huggare 16, Handyxa 15, Kastkniv 14, Liten sköld 13.

Andra färdigheter: Första hjälpen 15, Geografi 15, Kunskap om magi 10, Läsa/skriva jori B3, Områdeskänedom 13, Räkning B1, Språkkunskap 13, Värdesätta (smycken) 14, Bluff 14, Köpslå 15, Muta 15, Tala jori B5, Teckenspråk (tjuv) B5, Akrobatik B4, Förklädnad 17, Gömma sig 17, Hantera fällor 14, Hoppa 18, Klättra 18, Låsdyrkning 13, Skugga 14, Smyga 15, Stjäla föremål 18, Undre världen 18, Änterhake 14, Finna dolda ting 13, Lyssna 13, Provsma 10, Upptäcka fara 14, Jaga 11, Kamouflage 11, Orientering 13.

Karaktärsdrag: Bodil är vacker, intelligent och charmerande. Hon är en framstående tjuv och äventyrerska.

SPÖKE

INT 10

PSY 20

STO 10

Naturliga vapen: Skräckattack

Förflyttningsförmåga: F10

MUNKAR

STY 10 SMI 9 KAR11

STO 12 INT 13 SB —

FYS 10 PSY 14 KP 11

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Karate 12, Slunga 12

Andra färdigheter: Första hjälpen 15, Läsa/skriva jori B4, Läsa/skriva forn-howathiska B4, Områdeskänedom 12, Sjunga B3, Tala jori B4, Tala forn-howathiska B3, Övertala 15, Finna dolda ting 12, Lyssna 12, Upptäcka fara 12, Spåra 12

VAMPYREN DORI THALIK

STY 42 SMI 15 KAR16

STO 16 INT 14 SB 1T10

FYS 0 PSY 18 KP 29

Förflyttning: L10

Skydd: Nitläder på hela kroppen

Stridsfärdigheter: Stridsklubba 15, Dolk 16, Två vapen (stridsklubba + dolk) 14, Dra vapen 13, Slagsmål 14, Bett 15 (skada 1T6 utan SB).

Andra färdigheter: Första hjälpen 13, Geografi 12, Heraldik 15, Läsa/skriva jori B4, Läsa/skriva forn-howathiska B4, Områdeskänedom 14, Språkkunskap 12, Värdesätta (vapen/rustningar) 11, Förhöra 17, Tala jori B4, Tala forn-howathiska B2, Övertala 17, Smyga 15, Finna dolda ting 13, Upptäcka fara 14, Jaga 14, Kamouflage 15, Orientering 14, Spåra 15.

Utrustning: Vapen, rustning, börs med 16 sm.

Karaktärsdrag: Djärv, slug och livsfarlig.

29 TEMPELTJÄNARE

STY 10 SMI 11 KAR13

STO 12 INT 11 SB —

FYS 10 PSY 10 KP 11

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Kortsvärd 10

Andra färdigheter: Första hjälpen 10, Läsa/skriva jori B3, Tala jori B4, Smyga 12, Finna dolda ting 9, Lyssna 10, Upptäcka fara 10, Spåra 13

KATI LÔM

STY 12 SMI 17 KAR15

STO 10 INT 17 SB —

FYS 16 PSY 20 KP 13

Förflyttning: L10

Skydd: Ring

Stridsfärdigheter: Kortsvärd 12, Dolk 12

Andra färdigheter: Geografi 12, Läsa/skriva jori B4, Läsa/skriva forn-howathiska B4, Nekromanti 19, Områdeskänedom 14, Räkning B2, Språkkunskap 11, Värdesätta (böcker) 15, Förhöra 10, Tala jori B5, Tala forn-howathiska B3, Övertala 17, Förklädnad 18, Smyga 14, Finna dolda ting 15, Lyssna 15, Provsma 11, Upptäcka fara 14, Jaga 12, Kamouflage 12, Rida 15, Orientering 13, Spåra 13, Överlevnad (berg) 14.

Besvärjelser: ANTIMAGI S16, SKINGRA S17, LIVSUTTÖMNING S13, DÖDSHAND S12, RÄDSLÄ S14, KONTROLLERA LÄGRE ODÖD S17, KONTROLLERA ANDAR S15, SMÄRTA S12, PARALYSERING S10.

Utrustning: Kortsvärd och dolk av brons, bronsskål (värde 40 sm), tre halskedjor av silver (värde 275 sm/st), nyckelknippa, helig symbol av silver (föreställande Kashim), bältesbörs med 22 sm.

Kati äger en magisk ring av brons. Den innehåller SKYDD E3 med PERMANENS och NEXUS. SKYDDet är ständigt aktivt.

Karaktärsdrag: Kati är viljestark, ärelysten och energisk. Hon har stort självförtroende och tycker om att styra över andra människor. Hon är också en ensamvarg och släpper sällan någon in på livet.

KUNGSHÖGARNA

LIKÄTARE

Dessa likätare har en speciell förmåga. De kan ge ifrån sig ett skräckinjagande skrik PSY/2 gånger per dygn. Den som hör skriket måste slå ett normalt stridsmoralslag. Om slaget misslyckas måste offret slå en gång på Skräcktabellen. Om slaget lyckas blir effek-

ten enbart att alla CL minskas med 1 under 1T4 SR.

STY 14 SMI 7 KAR1

STO 14 INT 6 SB —

FYS 16 PSY 6 KP 15

Förflyttning: L8

Skydd: Inget

Naturliga vapen: 1 bett (10, 1T8), 2 klor (14, 1T6), 1 skrik (se beskrivning)

Färdigheter: Smyga 10, Kamouflage 14, Lyssna 10, Finna dolda ting 10.

BORGRUINEN

MÄNNISKOSKELETT

STY 22 SMI 11 KAR1

STO 12 INT 3 SB 1T4

FYS 0 PSY 5 KP 17

Förflyttning: L6

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Bredsvärd 11, Slagsmål 11, Liten sköld 11

Andra färdigheter: Gömma sig 15, Smyga 18. Upptäcker automatiskt alla levande var-
elser inom tio rutor.

Utrustning: Bredsvärd av brons, liten sköld.

VARGMÄNNEN

SHEKH, HÖVDING

STY 20 SMI 18 KAR12

STO 16 INT 14 SB 1T4

FYS 16 PSY 15 KP 16

Förflyttning: L10

Skydd: Skinn (1 poäng)

Stridsfärdigheter: Kortspjut 19, Båge 19, Liten sköld 19, Dolk 19

Andra färdigheter: Första hjälpen 10, Zoo-
logi 14, Tala khâdrash B5, Tala howathiska
B2, Finna dolda ting 19, Lyssna 19 Upptäcka
fara 19, Hoppa 15, Klättra 15, Smyga 19, Jaga
19, Kamouflage 19, Simma B3, Spåra 19,
Överlevnad (skog) 17.

Utrustning: Vapen, däribland kortbåge, med
alla spetsar av järn.

KRIGARE

STY 14 SMI 16 KAR9

STO 11 INT 11 SB —

FYS 14 PSY 11 KP 13

Förflyttning: L10

Skydd: Skinn (1 poäng)

Stridsfärdigheter: Kortspjut 16, Båge 16,
Liten sköld 16, Dolk 16

Andra färdigheter: Första hjälpen 10, Zoo-
logi 14, Tala khâdrash B4, Finna dolda ting
17, Lyssna 17, Upptäcka fara 17, Hoppa 13,
Klättra 13, Smyga 17, Jaga 17, Kamouflage
17, Simma B3, Spåra 17, Överlevnad (skog)
15.

Utrustning: Vapen, däribland kortbåge, med
alla spetsar av sten.

ANKORNA

CONSTANTIN DLURING

STY 5 SMI 12 KAR13

STO 5 INT 16 SB —

FYS 14 PSY 14 KP 10

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Dolk 10

Andra färdigheter: Administration/juridik
17, Geografi 17, Heraldik 5, Kulturkännedom
(allmän) 14, Läsa/skriva jori B5, Område-
skännedom 5, Räkning B5, Värdesätta (all-
män) 16, Köpslå 18, Muta 14 Tala jori B5, Tala
gryndur B4, Överklasstil 18, Övertalning 15,
Upptäcka fara 14, Simma B4.

Karaktärsdrag: Constantin är en ytterst
skicklig affärsman och njuter av det spel som
affärer innebär. Han är sansad och lugn.

DEOBALD DLURING

STY 10 SMI 12 KAR19

STO 5 INT 16 SB —

FYS 14 PSY 14 KP 11

Förflyttning: L10

Skydd: Läder på hela kroppen

Stridsfärdigheter: Judo 25 (om du har Gi-
gant, ersätt med Quack-fu 25), Två vapen
(dirk+dirk) 22

Andra färdigheter: Läsa/skriva jori B4, Tala
jori B4, Överklasstil 12, Upptäcka fara 19,
Finna dolda ting 19, Orientering 13, Simma
B5

Hälteförmågor: Järnnäve

Karaktärsdrag: Deobald är normalt sansad
och lugn, men blir livsfarlig när det behövs.

LIVVAKT

STY 9 SMI 14 KAR 8

STO 6 INT 10 SB —

FYS 14 PSY 10 KP 10

Förflyttning: L10

Skydd: Ringbrynjeharnesk, öppen hjälm, arm- och benskydd av nitläder.

Stridsfärdigheter: Kortsvärd 14, Slunga 14, Liten sköld 14.

Andra färdigheter: Läsa/skriva jori B3, Tala jori B4, Överklasstil 10, Upptäcka fara 19, Finna dolda ting 15, Orientering 13, Simma B5.

I TROLLSKOGENS MÖRKER

ARIA

STY 12 SMI 18 KAR 15

STO 8 INT 15 SB —

FYS 12 PSY 13 KP 10

Förflyttning: L10

Skydd: Nitläderharnesk, arm- och benskydd av läder, öppen hjälm.

Stridsfärdigheter: Slunga 15, Kortsvärd 15, Liten sköld 15

Andra färdigheter: Botanik 15, Drogkunskap 8, Första hjälpen 12, Läsa/skriva satenu B4, Områdeskänedom 16, Zoologi 16, Tala satenu B5, Tala howathiska B3, Tala jori B2, Hoppa 15, Klättra 15, Smyga 16, Finna dolda ting 14, Lyssna 12, Upptäcka fara 12, Ilmarsch 14, Jaga 14, Kamouflage 17, Simma B5, Orientering 17, Spåra 12, Överlevnad (skog) 14.

Karaktärsdrag: Aria är en enveten alvkvinn, härdat av ett liv i vildmarken. Hon är otåligare än de flesta alver, vilket har gjort henne till något av en enstöring i sitt folk. Hon är fast besluten att få tag i Elalion, oavsett var han befinner sig.

BRATE

STY 16 SMI 12 KAR 10

STO 8 INT 10 SB —

FYS 14 PSY 12 KP 11

Förflyttning: L8

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Dra vapen 11, Handyxa 13, Liten sköld 12

Andra färdigheter: Första hjälpen 12, Geografi 10, Geologi 15, Läsa/skriva gryndur B3, Områdeskänedom 12, Räkning B2, Värdesätta (mineraler/metaller/ädelstenar) 15, Köpslå 10, Tala gryndur B4, Tala howathiska B3, Tala jori B3, Finna dolda ting 15, Upptäcka fara 10, Grottorientering 15, Ilmarsch 12, Överlevnad (berg) 14.

Karaktärsdrag: Brate kommer från Kvizur Kan. Han är en tystlåten, girig och långsint person. Om en rollperson ger honom friheten och alla hans ägodelar tillbaka kommer han att bli mycket tacksam och betrakta rollpersonerna som sina personliga vänner för all framtid. Om rollpersonerna av någon anledning inte ger alla hans ägodelar tillbaka blir reaktionen den motsatta. Han betraktar då rollpersonerna som sina fiender och kan mycket väl dyka upp i ett framtida äventyr och hämnas.

ELALION

STY 10 SMI 16 KAR 14

STO 10 INT 16 SB —

FYS 12 PSY 12 KP 11

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Dra vapen 12, Långbåge 15, Kortspjut 13

Andra färdigheter: Botanik 12, Drogkunskap 10, Första hjälpen 12, Läsa/skriva satenu B4, Områdeskänedom 14, Zoologi 14, Sjunga B2, Tala satenu B5, Tala howathiska B3, Tala jori B2, Akrobatik B3, Hoppa 15, Klättra 15, Smyga 16, Finna dolda ting 14, Lyssna 12, Upptäcka fara 12, Ilmarsch 14, Jaga 14, Kamouflage 17, Simma B2, Orientering 16, Spåra 12, Överlevnad (skog) 14.

Karaktärsdrag: Elalion är en humoristisk och skojfrisk person, om än något avvaktande i början av en bekantskap. Om rollpersonerna ger honom friheten kommer han bli mycket tacksam.

ULFO OCH PIRJO ÄPPELBLOM

STY 8 SMI 15 KAR 12

STO 4 INT 11 SB —

FYS 14 PSY 12 KP 9

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Dra vapen 12, Dirk 14, kastkniv 12

Andra färdigheter: Botanik 11, Första hjälpen 12, Läsa/skriva jori B2,, Områdeskänedom 12, Tala jori B4, Tala howathiska B2, Hoppa 11, Klättra 12, Smyga 14, Finna dolda ting 13, Lyssna 15, Upptäcka fara 15, Kamouflage 14, Orientering 12, Överlevnad (skog) 12.

Karaktärsdrag: De två halvlängdsmännen är syskon, enäggstvillingar, från Torsborg. Båda är stillsamma, försiktiga och godmodiga.

KÖPMANNENS BARN

KÅRE SIGBJÖRNSSON

STY 11 SMI 11 KAR 11

STO 12 INT 13 SB —

FYS 12 PSY 10 KP 12

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Stridshammare 11, Liten sköld 10

Andra färdigheter: Administration/juridik 12, Första hjälpen 10, Geografi 13, Heraldik 10, Kulturkänedom (allmän) 12, Läsa/skriva jori B4, Områdeskänedom 11, Räkning B4, Värdesätta (allmän) 12, Köpslå 14, Muta 12, Tala jori B5, Tala howathiska B4, Teckenspråk (köpmännens) B4, Överklasstil 9, Övertalning 11, Stadskänedom (Torsborg) 11, Upptäcka fara 12, Kanot 10, Köra vagn 14, Orientering 12.

Karaktärsdrag: Kåre är öppen, trevlig och tillmötesgående. Han är också affärssinnad och ganska snål. Om någon försöker lura eller bestjäla honom blir han rasande. Han väntar dock med hämnden tills ett lämpligt tillfälle yppar sig.

MÅNE SIGBJÖRNSDOTTER

STY 13 SMI 12 KAR 13

STO 12 INT 14 SB —

FYS 16 PSY 10 KP 14

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Kortsvärd 13, Liten sköld 14, Kastspjut 12.

Andra färdigheter: Första hjälpen 12, Geografi 13, Kulturkänedom (allmän) 12, Läsa/skriva jori B4, Områdeskänedom 11, Räkning B4, Värdesätta (allmän) 12, Köpslå 12,

Muta 10, Tala jori B4, Tala howathiska B3, Teckenspråk (köpmännens) B4, Överklasstil 9, Övertalning 10, Hoppa 10, Klättra 9, Smyga 10, Stadskänedom (Torsborg) 11, Finna dolda ting 9, Upptäcka fara 12, Kanot 10, Köra vagn 14, Orientering 12.

Karaktärsdrag: Måne är en glad, nyfiken och optimistisk person, intresserad av affärer, fast inte i samma utsträckning som brodern.

ÖVRIGA PERSONER

HARPYA

STY 11 SMI 17 KAR —

STO 11 INT 11 SB —

FYS 11 PSY 11 KP 11

Förflyttning: F14, L4

Skydd: Fjädrar (1 poäng)

Naturliga vapen: 2 Klor (10, 1T6)

Färdigheter: Upptäcka fara 11, Lyssna 11

ELOANER

STY 12 SMI 14 KAR 12

STO 10 INT 20 SB —

FYS 12 PSY 30 KP 11

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Inga

Andra färdigheter: Följande språk med B5 i både Tala och Läsa/skriva: satenu, jori, howathiska, forn-howathiska och dessutom Räkna B5, Sjunga B4, Animism 20, Kamouflage 15, Överlevnad (skog) 15

Besvärjelser (i huvudet och formelsamling, alla S18): RENA, SPÅRLÖS, VÄDERFÖRUTSÄGELSE, VINDKONTROLL, REGNSTART, REGNSTOPP, DIMMA, SNABBVÄX, (Gigant: VINDPIL, KAMOUFLAGE, VIRVELSKÖLD, NEUTRALISERA GIFT, REGENERERA)

Karaktärsdrag: Eloaner är en vis och mycket tålmodig man, helt hängiven sin akademi. Han styr med mild men fast hand och har alltid sina elevers långsiktiga väl för ögonen.

VLEMPI MALCUS

STY 8 SMI 9 KAR 8

STO 10 INT 20 SB —

FYS 8 PSY 26 KP 9

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Inga

Andra färdigheter: Följande språk med B5 i både Tala och Läs/skriva: satenu, jori och howathiska, dessutom Räkna B5 och Mentalism 20.

Besvärjelser (i huvudet och formelsamling, alla S18): MOTSTÅNDSKRAFT, HJÄRN-BLANK, SKYDD, ORÄDD, ÅLDERSFÖRBANNELSE. Den sistnämnda är en besvärjelse som Vlempi själv har forskat fram och han är den ende i världen som känner till den
Karaktärsdrag: Egoistisk och skrupelfri. Magikerna ser till sitt eget intresse.

ÅLDERSFÖRBANNELSE

Skola: M

Skolvärde: 20

Räckvidd: Sx10 rutor

Varaktighet: S/4 veckor

Offret åldras ett år per månad. För varje extra effektgrad kan en till person angripas av besvärjelsen. Effekten kan hävas av formelkastaren.

DJUR

BRUNBJÖRN

STY 29 SMI 10 KAR—

STO 29 INT 5 SB 1T10

FYS 11 PSY 11 KP 20

Förflyttning: L12

Skydd: Skinn 3 poäng

Naturliga vapen: 1 bett (13, 1T8), 2 klor (13, 1T6), Björnkram (special, 2T8)

Björnkram: Om björnen träffar samma mål med båda klorna under en SR har den lyckats med en björnkram. Under de följande SR träffar björnen automatiskt med sin kram och har CL19 att träffa med sitt bett. För att bryta kramen måste offret övervinna björnens STY med sin egen på motståndstabellen. Offret kan inte angripa eller parera. Om björnen angrips av en annan motståndare är det 25% chans att den släpper sitt offer.

Färdigheter: Kättra 4, Simma B4, Spåra 13

GROTTBJÖRN

STY 35 SMI 11 KAR—

STO 35 INT 5 SB 2T6

FYS 16 PSY 11 KP 26

Förflyttning: L12

Skydd: Skinn 4 poäng

Naturliga vapen: 1 bett (14, 1T8), 2 klor (14, 1T6), björnkram (special, 2T8, se brunbjörn).

Färdigheter: Simma B3, Spåra 16

GROTTLEJON

STY 29 SMI 16 KAR—

STO 18 INT 5 SB 1T6

FYS 14 PSY 11 KP 16

Förflyttning: L20

Skydd: Skinn 3poäng

Naturliga vapen: 2 klor (14, 1T6), 1 bett (14, 1T8)

Färdigheter: Hoppa 15, Klättra 9, Smyga 15, Spåra 13.

JÄRV

STY 14 SMI 14 KAR—

STO 4 INT 5 SB —

FYS 15 PSY 13 KP 1+

Förflyttning: L18, S4

Skydd: Päls 3 poäng

Naturliga vapen: 1 bett (11, 1T8)

Färdigheter: Hoppa 14, Klättra 14, Simma B4, Smyga 14, Spåra 11

JÄTTENOSHÖRNING

STY 44 SMI 8 KAR—

STO 44 INT 5 SB 3T6

FYS 21 PSY 11 KP 33

Förflyttning: L18

Skydd: Päls 6 poäng

Naturliga vapen: 1 Stångning (13, 1T6)

Färdigheter: Upptäcka fara 12

KRONHJORT

STY 21 SMI 13 KAR—

STO 24 INT 5 SB 1T6

FYS 12 PSY 11 KP 16

Förflyttning: L22, S8

Skydd: Skinn 1 poäng

Naturliga vapen: 1 stångning (8, 1T6), 2 sparkar (12, 1T6)

Färdigheter: Upptäcka fara 12, Simma B3

MAMMUT

STY 53 SMI 13 KAR—

STO 53 INT 7 SB 4T6

FYS 23 PSY 11 KP 14

Förflyttning: L18

Skydd: Skinn 6 poäng

Naturliga vapen: 1 Stångning (14, 1T6), 1 snabel (18, 1T4 utan SB. Om snabeln övervinner offrets STO med mammutens STY på motståndstabellen har offret kastats omkull. Nästa SR försöker mammuten trampa på det liggande offret.), 1 trampning (18, 1T8)
Färdigheter: Upptäcka fara 12

SYRÖDLA

STY 16	SMI 8	KAR—
STO 14	INT 5	SB —
FYS 14	PSY 10	KP 15

Förflyttning: L8, B1

Skydd: Skinn 3 poäng

Naturliga vapen: 1 Bett (14, 1T8), Syraspott (15, 1T8, räckvidd 3 rutor)

Färdigheter: Kamouflage 17

ULV

STY 18	SMI 16	KAR—
STO 15	INT 5	SB 1T4
FYS 15	PSY 10	KP 15

Förflyttning: L16

Skydd: Skinn 2 poäng

Naturliga vapen: 1 bett (12, 1T8)

Färdigheter: Spåra 15, Kamouflage 10, Smyga 14

UROXE

STY 35	SMI 17	KAR—
STO 29	INT 5	SB 2T6
FYS 11	PSY 11	KP 20

Förflyttning: L20

Skydd: Skinn 3 poäng

Naturliga vapen: 1 Stångning (11, 1T6), 1 Trampning (15, 1T6)

Färdigheter: Upptäcka fara 15

VARG

STY 11	SMI 16	KAR—
STO 6	INT 5	SB —
FYS 14	PSY 11	KP 10

Förflyttning: L16

Skydd: Skinn 1 poäng

Naturliga vapen: 1 Bett (10, 1T8)

Färdigheter: Spåra 16, Kamouflage 9

VILDHUND

STY 10	SMI 16	KAR—
STO 6	INT 5	SB —
FYS 10	PSY 10	KP 8

Förflyttning: L16

Skydd: Inget

Naturliga vapen: 1 bett (10, 1T8)

Färdigheter: Spåra 15, Kamouflage 10, Smyga 15

ÖRN

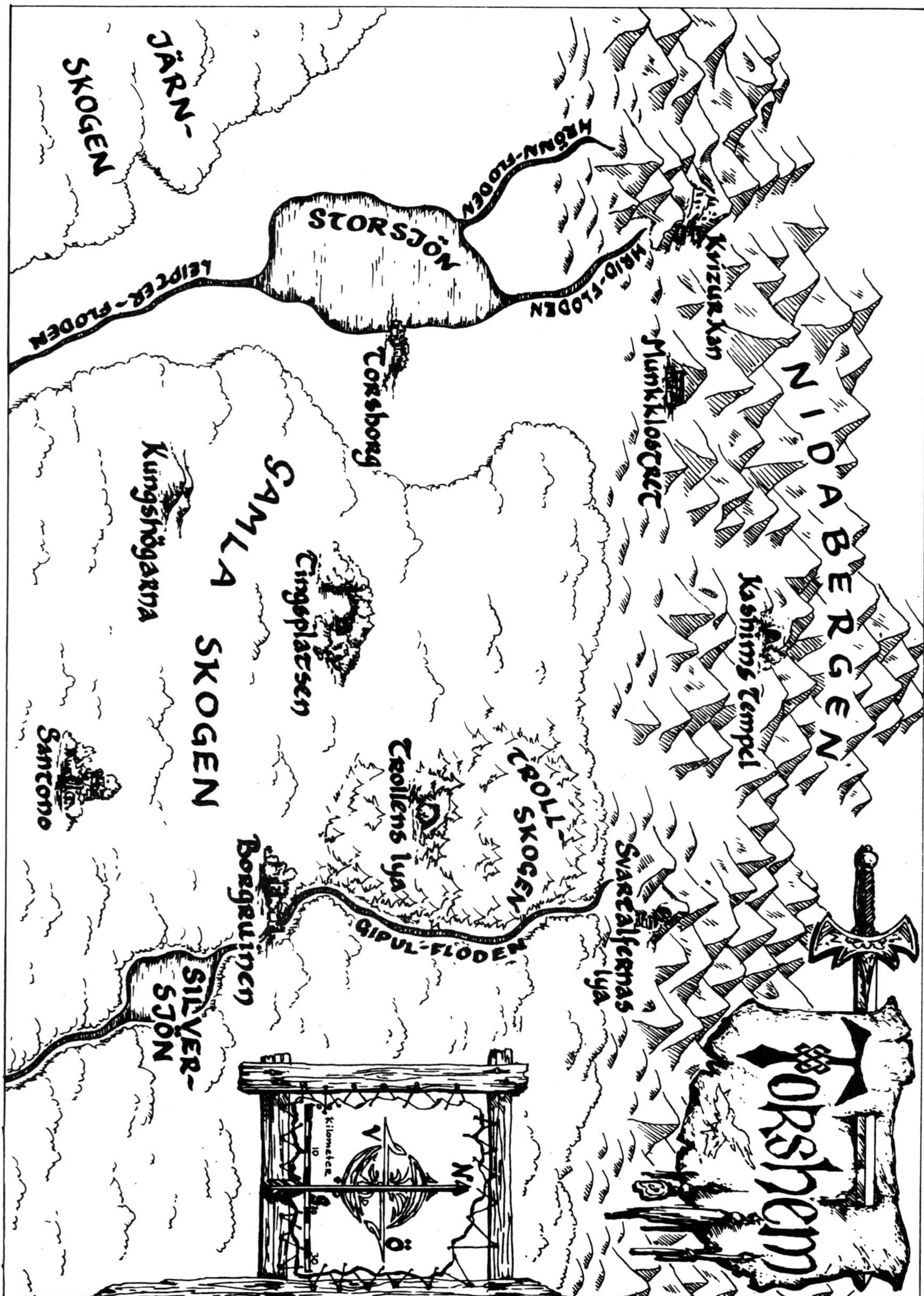
STY 9	SMI 17	KAR—
STO 7	INT 5	SB —
FYS 9	PSY 11	KP 8

Förflyttning: F50, L2

Skydd: Fjädrar 1 poäng

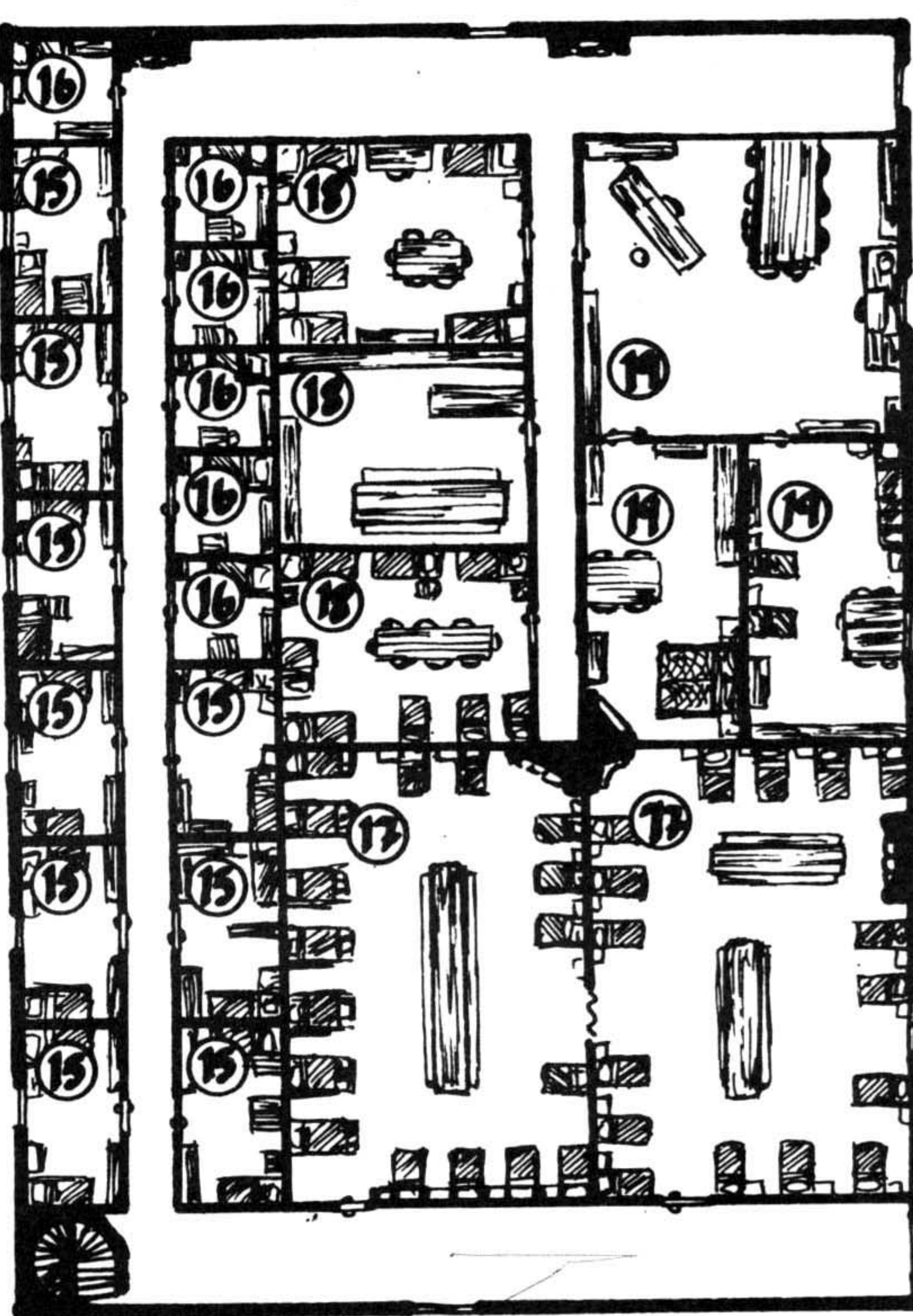
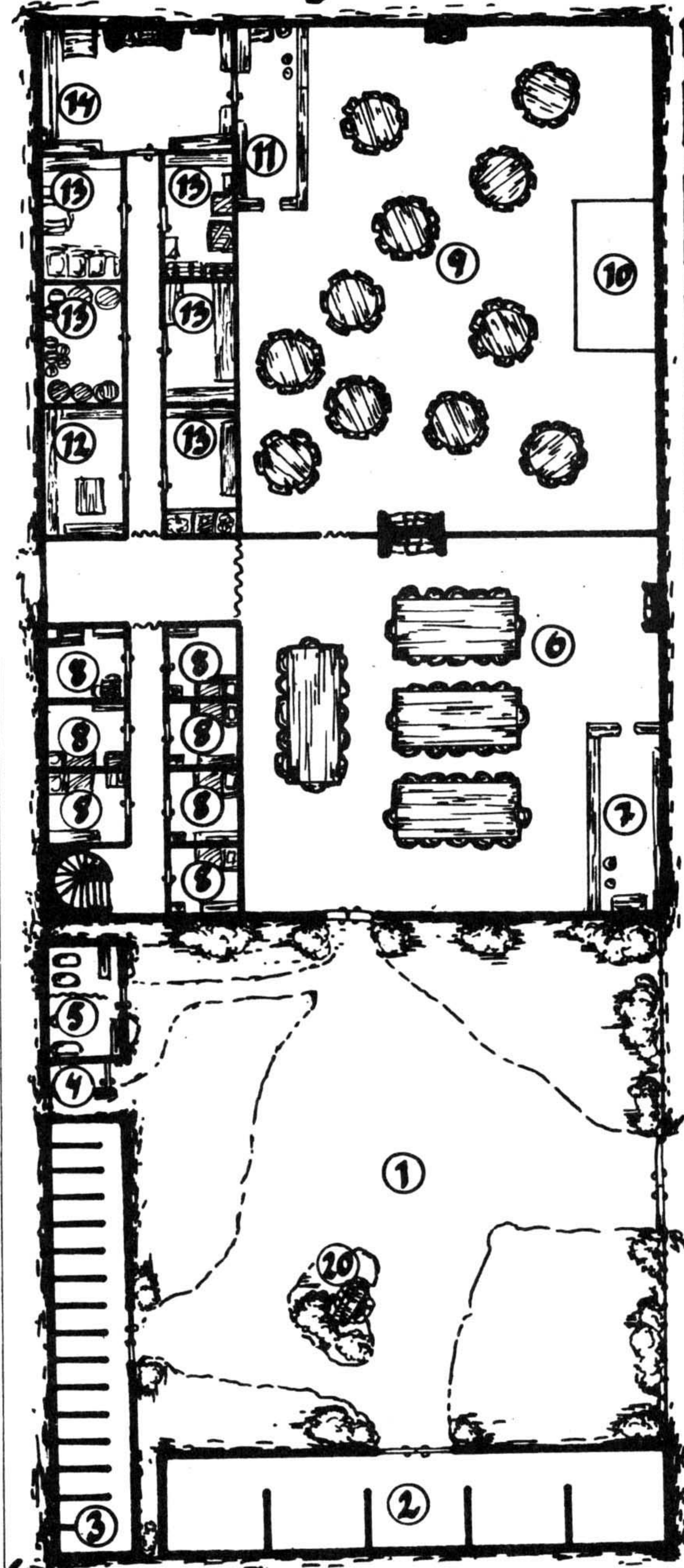
Naturliga vapen: 2 klor (10, 1T6) 1 Bett (6, 1T6)

Färdigheter: Finna dolda ting 15.



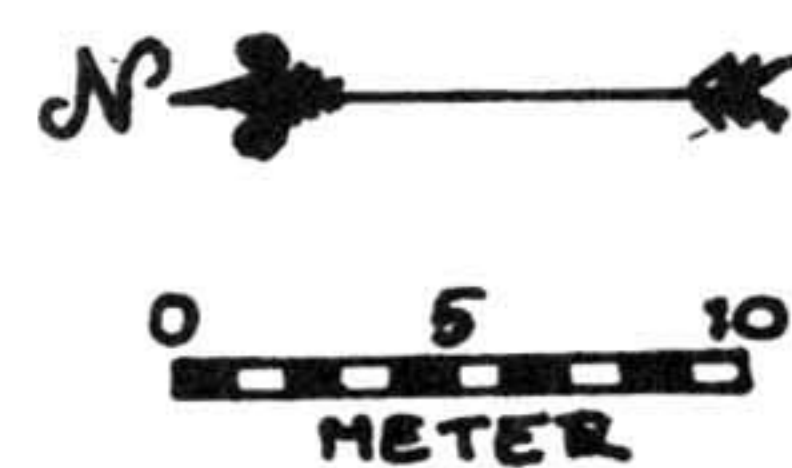
Bottenvåning

Övervåning

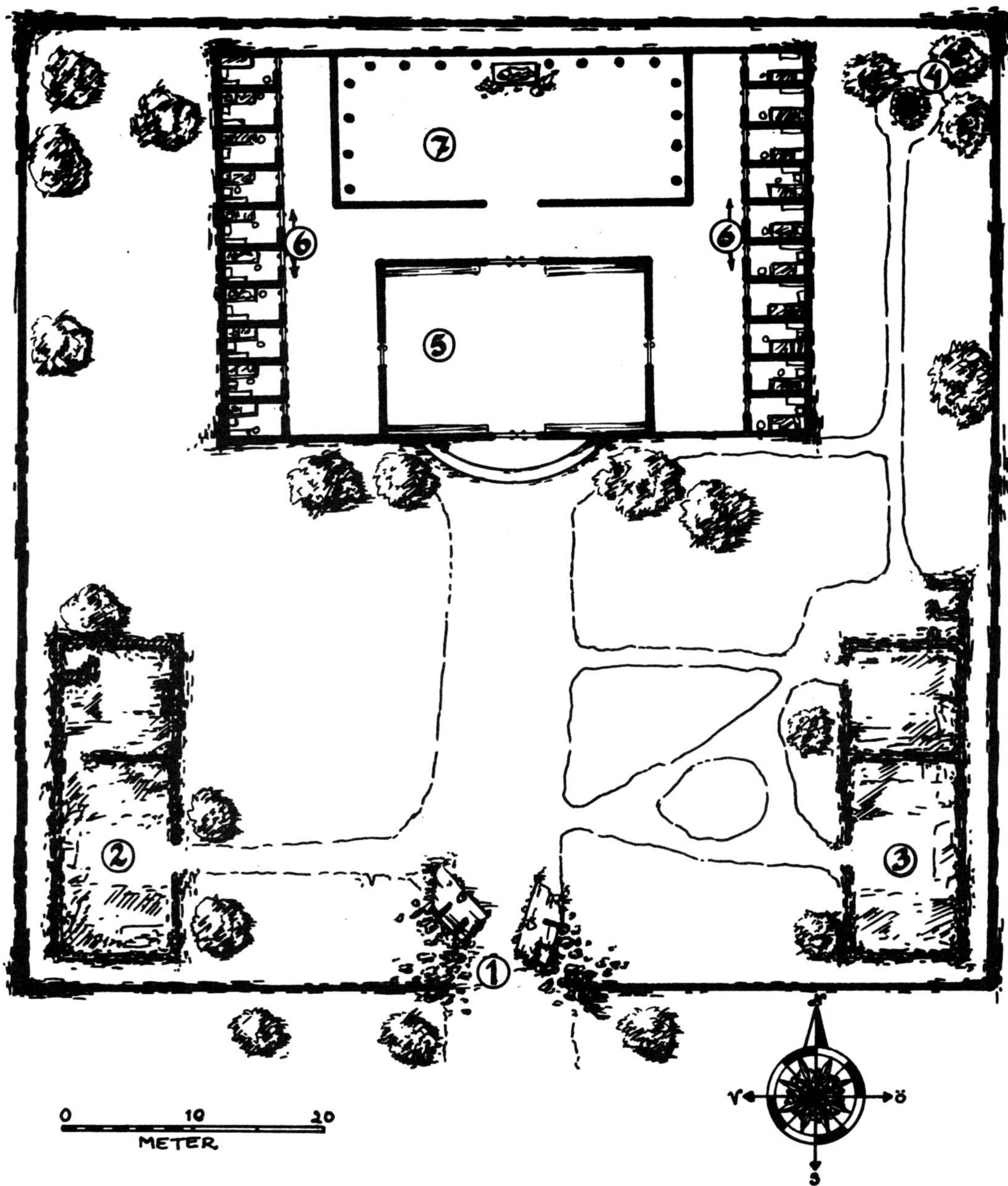


- | | |
|--------------------------------|-----------|
| 1. GÄRDSPLAN | 20. BRUNN |
| 2. VAGNSHUS | |
| 3. STALL | |
| 4. UTEPASS | |
| 5. BADSTUGA | |
| 6. BAR | |
| 7. DRICKESSERVERING | |
| 8. BÄS | |
| 9. GILLESSTUGA | |
| 10. SCEN | |
| 11. MATSERVERING | |
| 12. VÄRDENS KONTOR | |
| 13. FÖRRÅDSRUM | |
| 14. KÖK | |
| 15. DUBBELRUM | |
| 16. ENKELRUM | |
| 17. SOVSAL | |
| 18. TJÄNSTEFOLKETS PRIVATA RUM | |
| 19. VÄRDENS PRIVATA RUM | |

VÄGG
FÖNSTER
DÖRR
SPIS MED
RÖKGÅNG
DRAPERI
STAKET

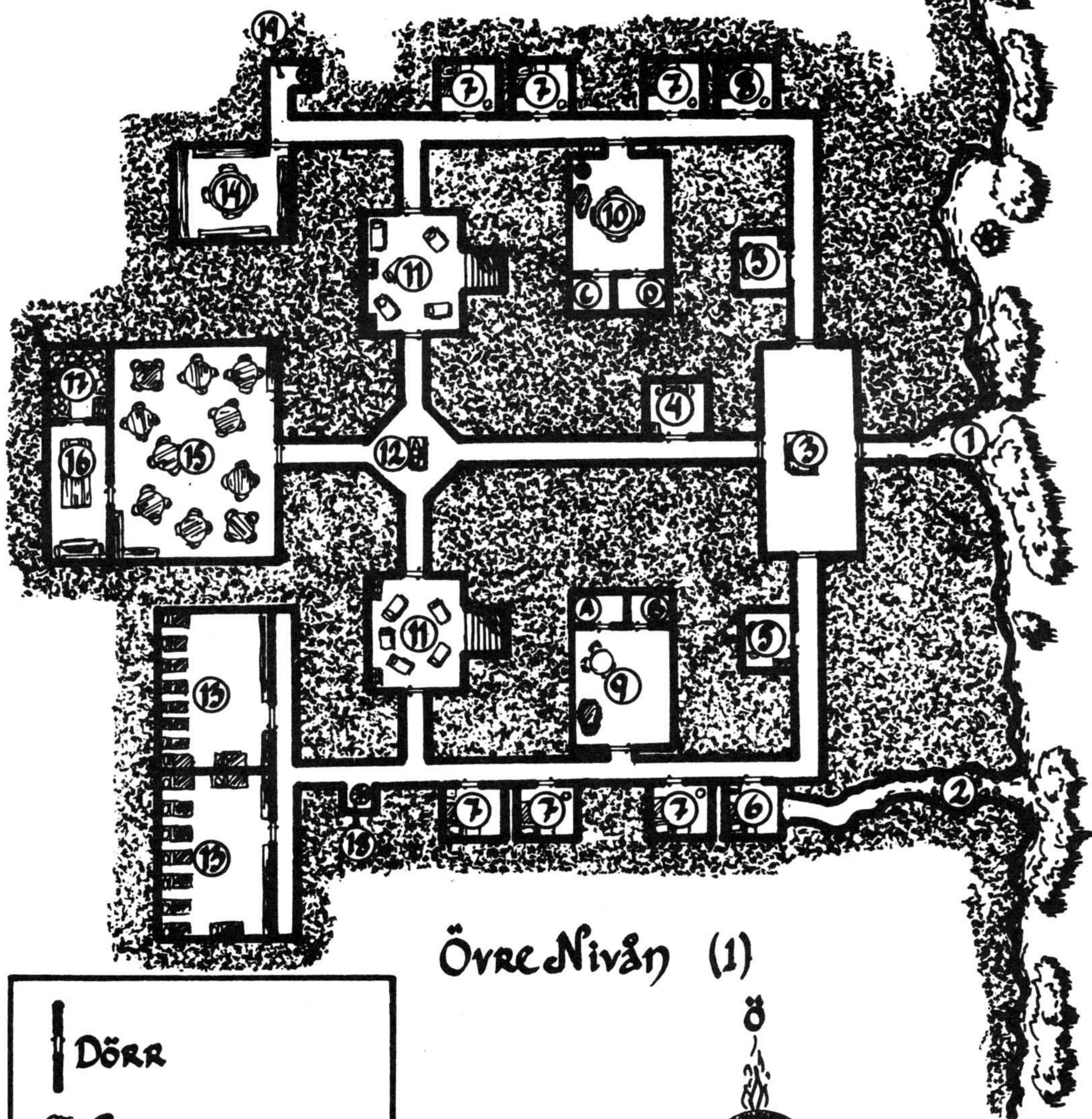


DUNKLESTREET





Kashims Tempel



Övre Nivån (1)

| DÖRR

● BRUNN

⊙ SPIRALTRAPPA

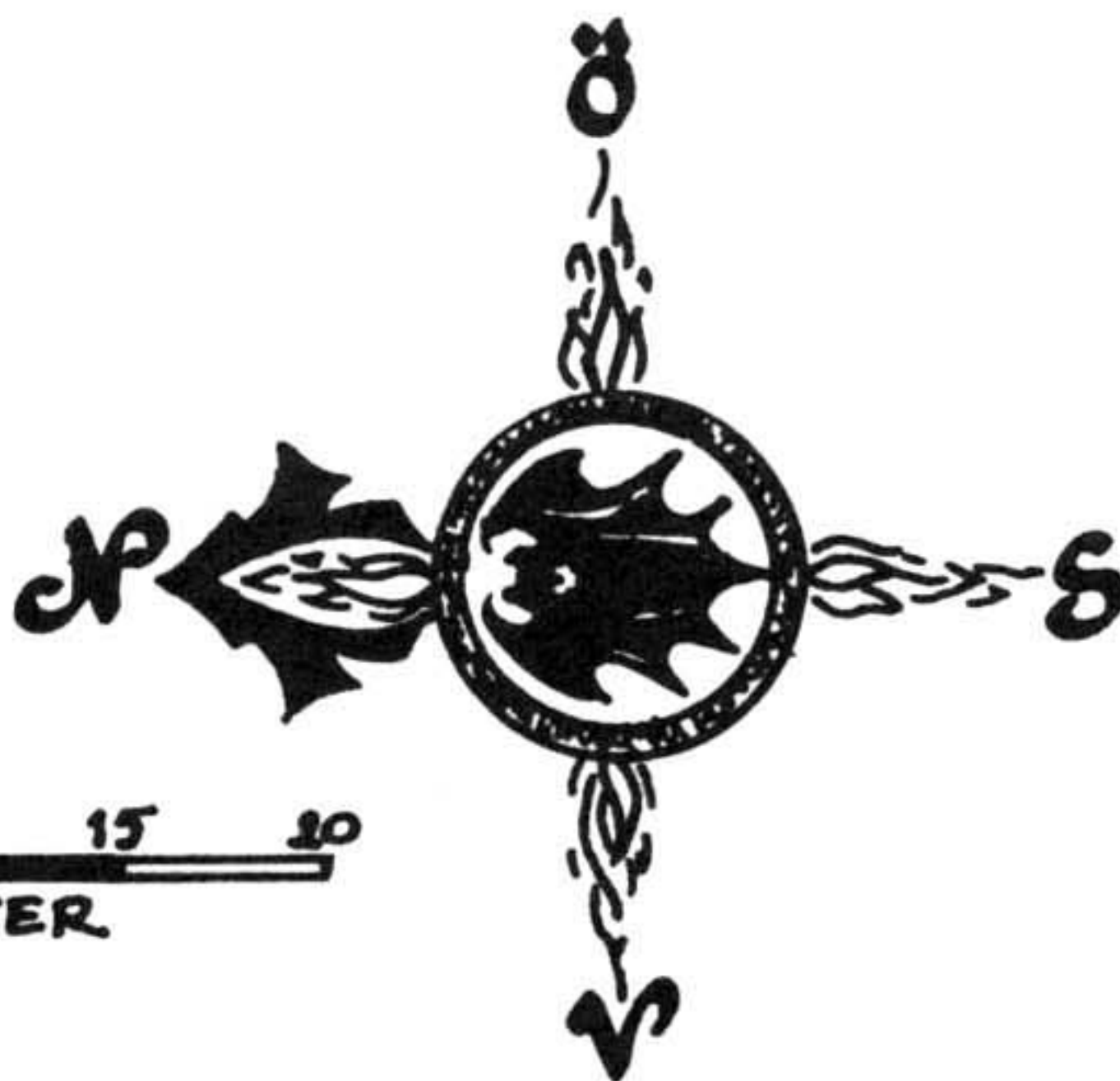
▬ ÖPPEN SPIS

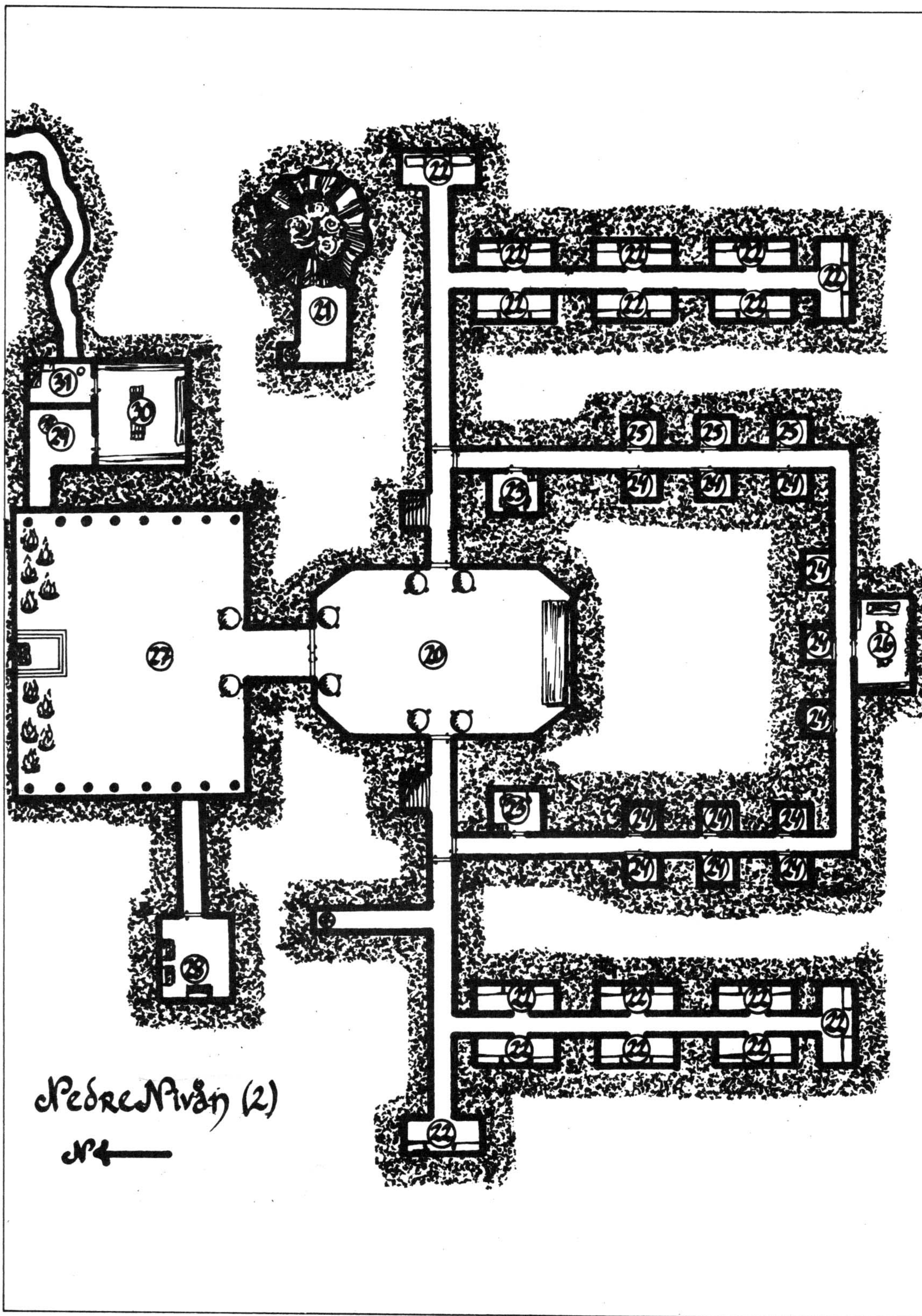
◊ FYRFAT

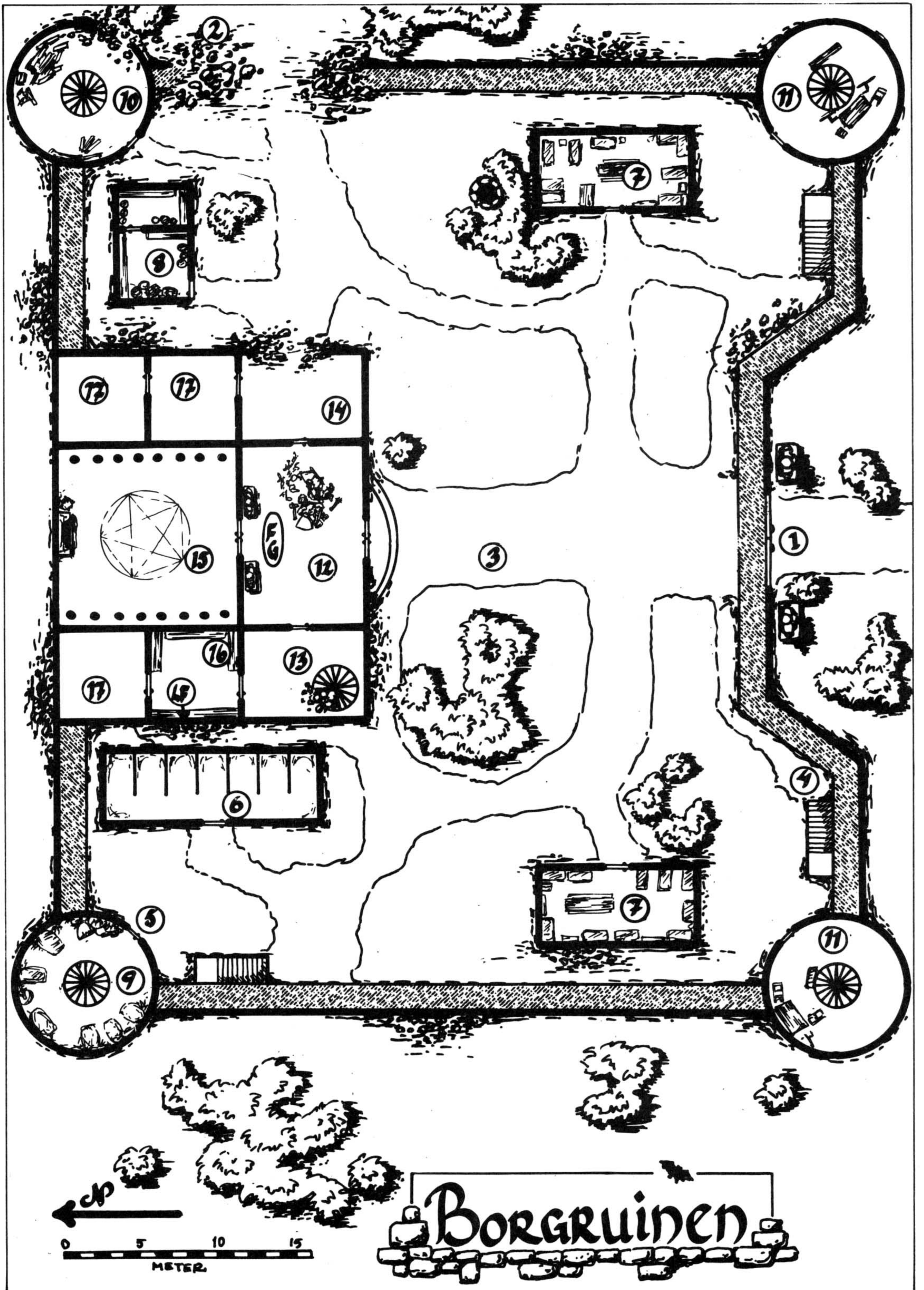
⦿ ELDGROP

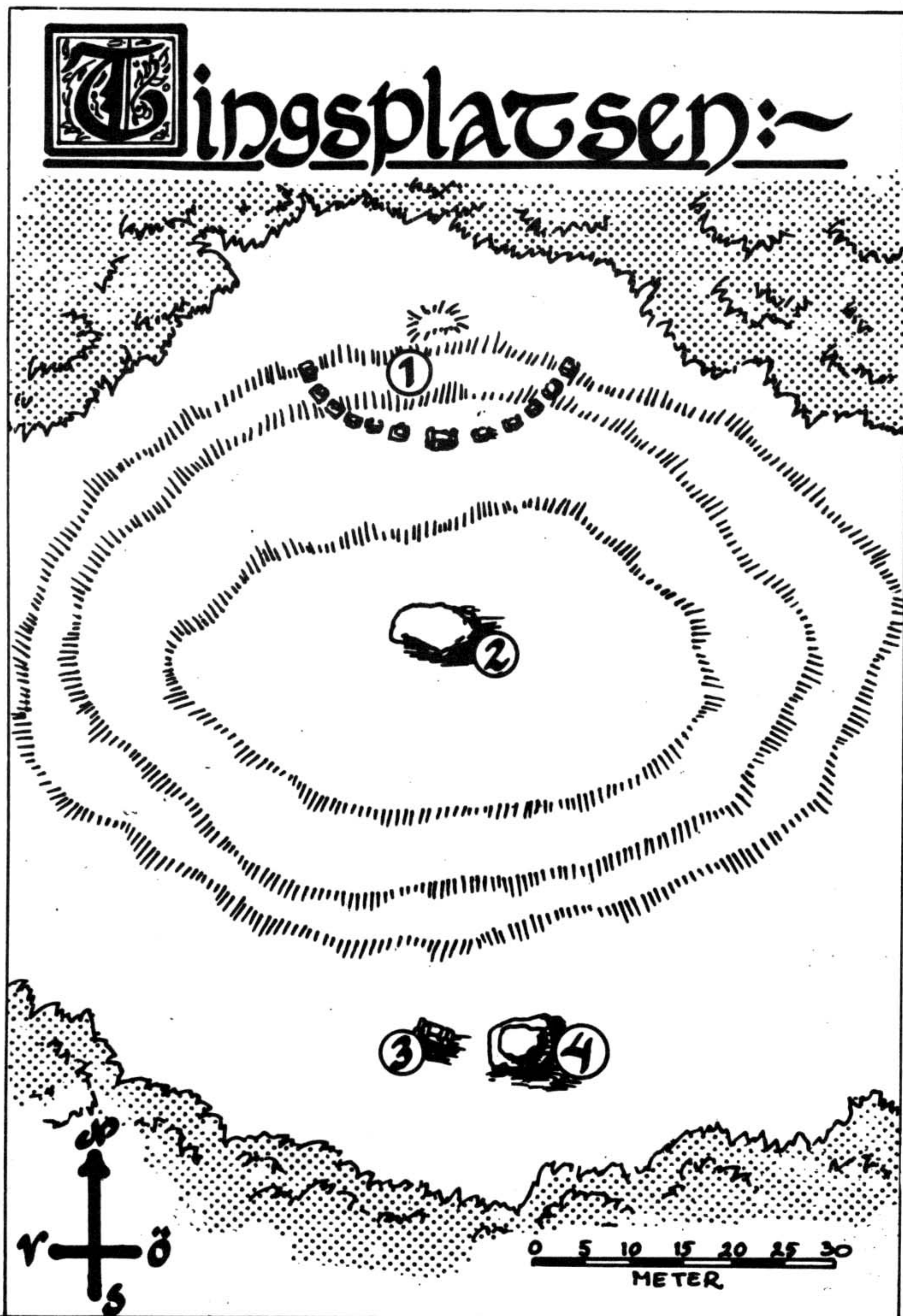
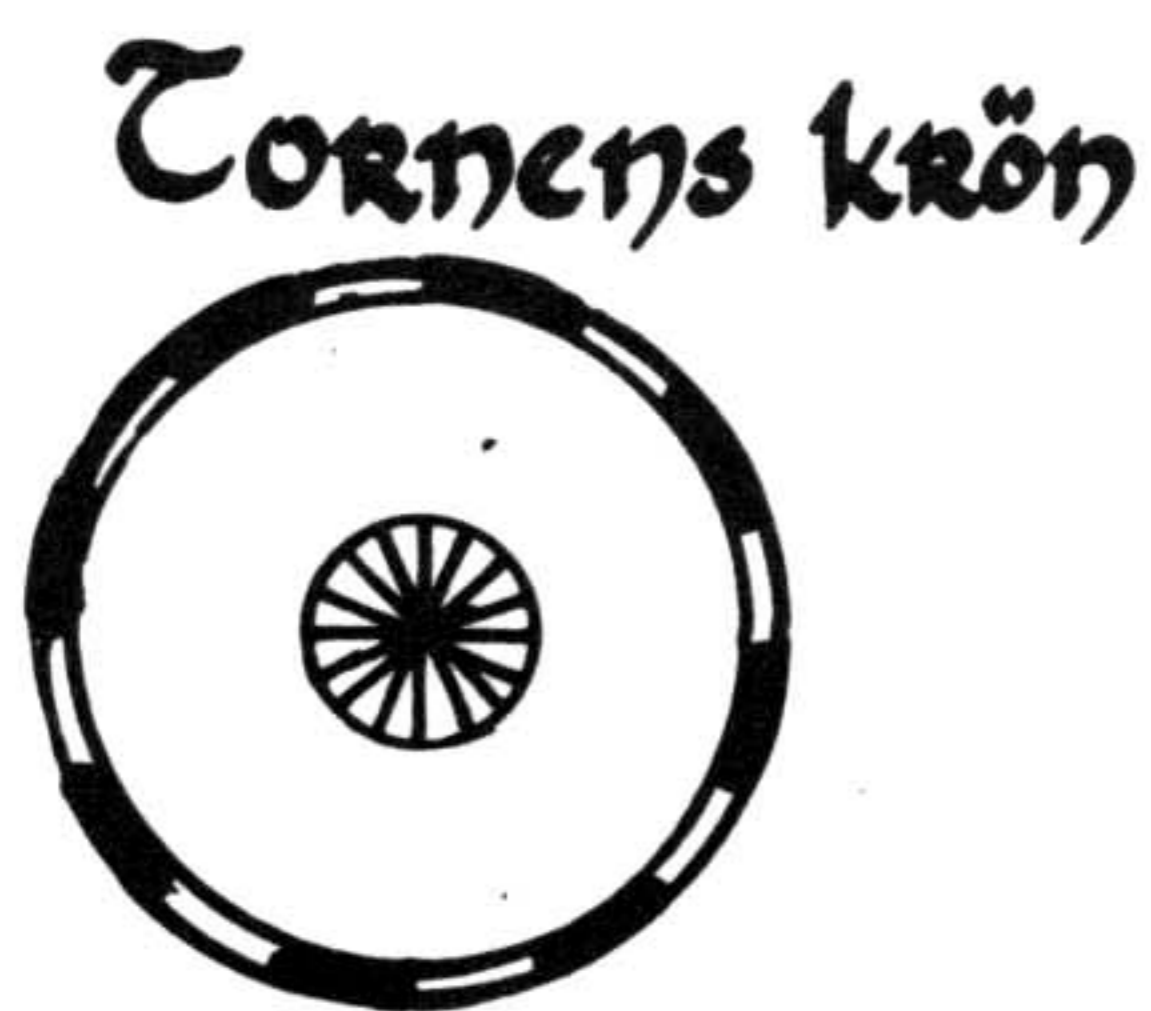
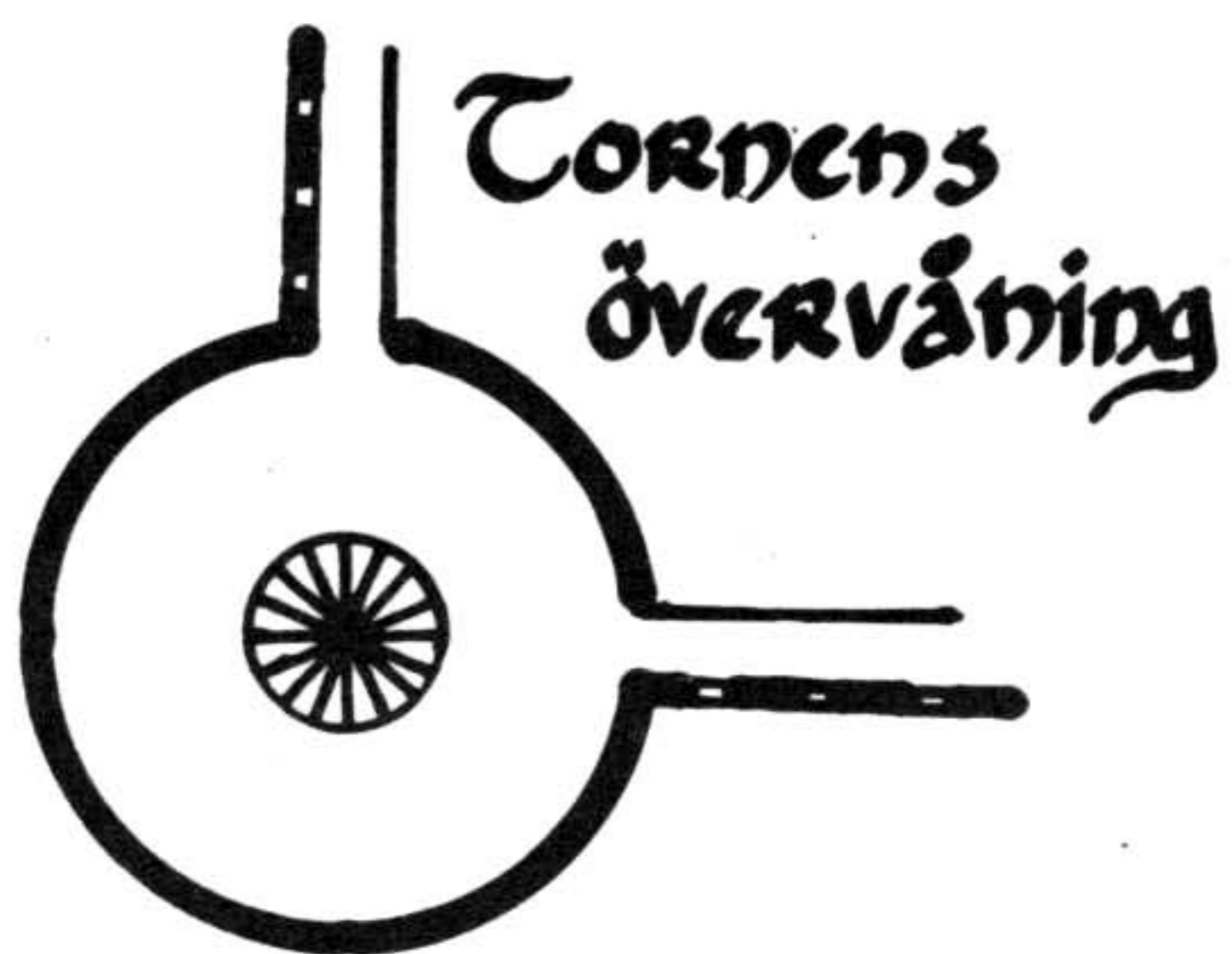
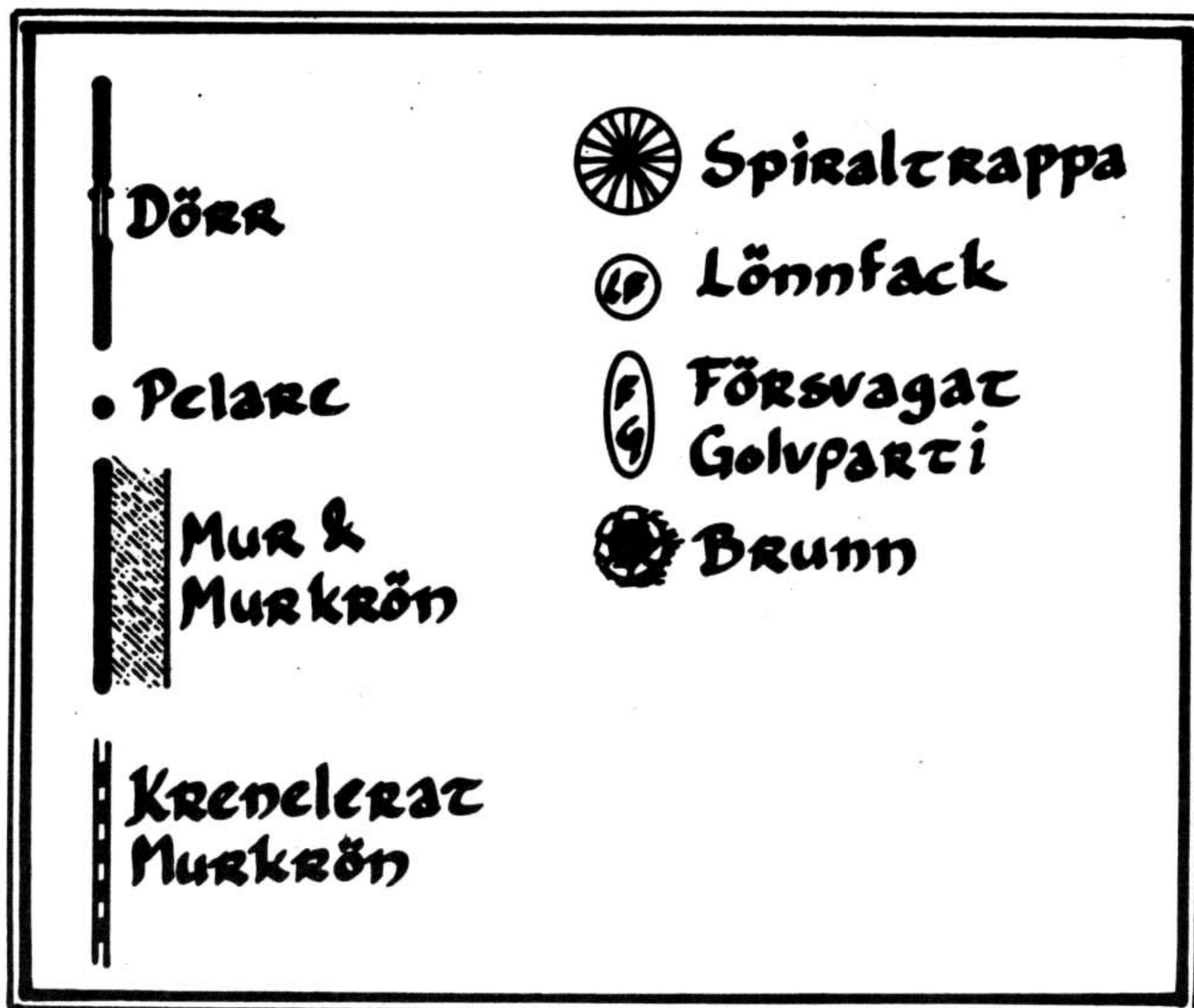
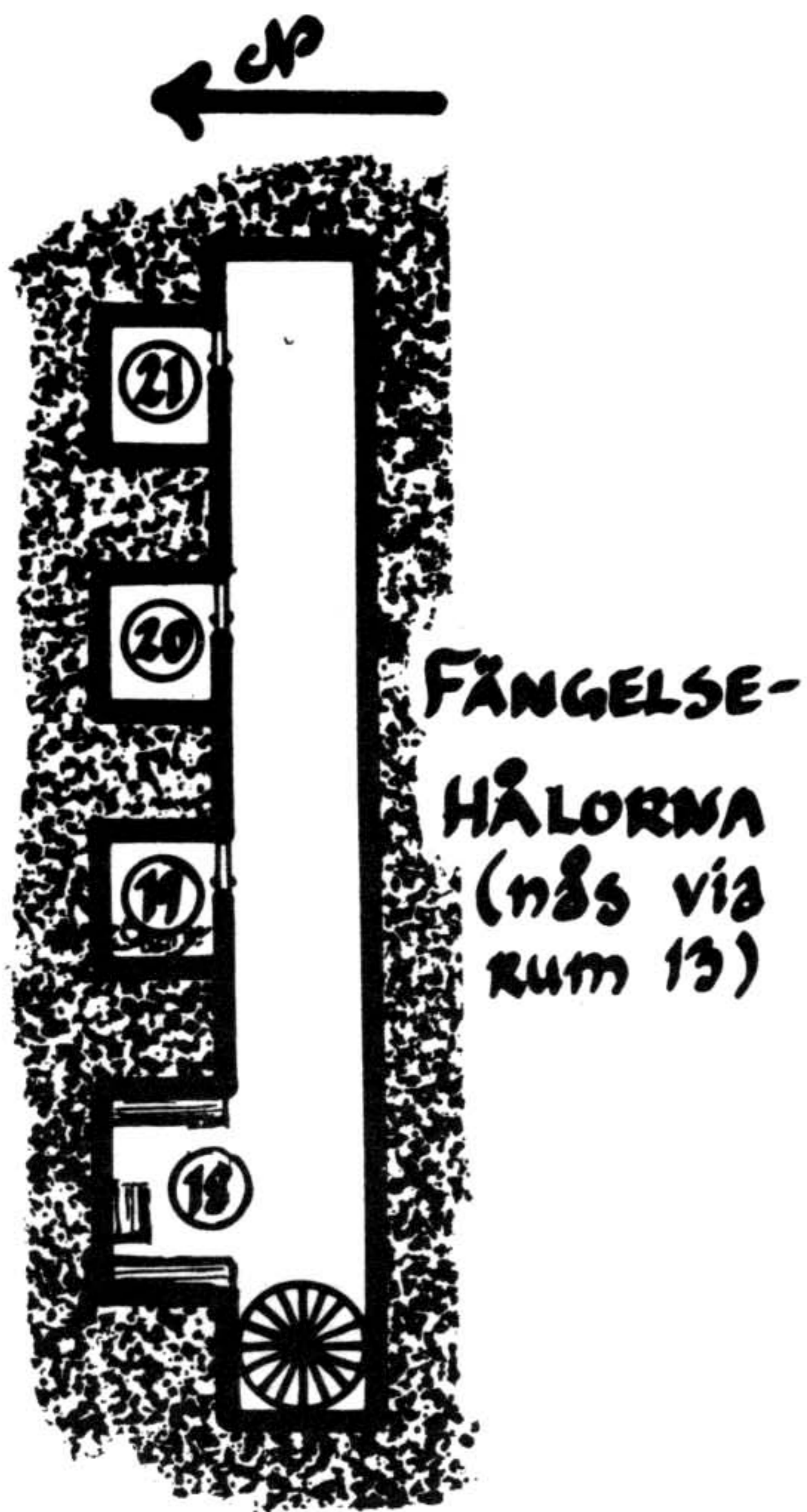
• PELARE

0 5 10 15 20
METER



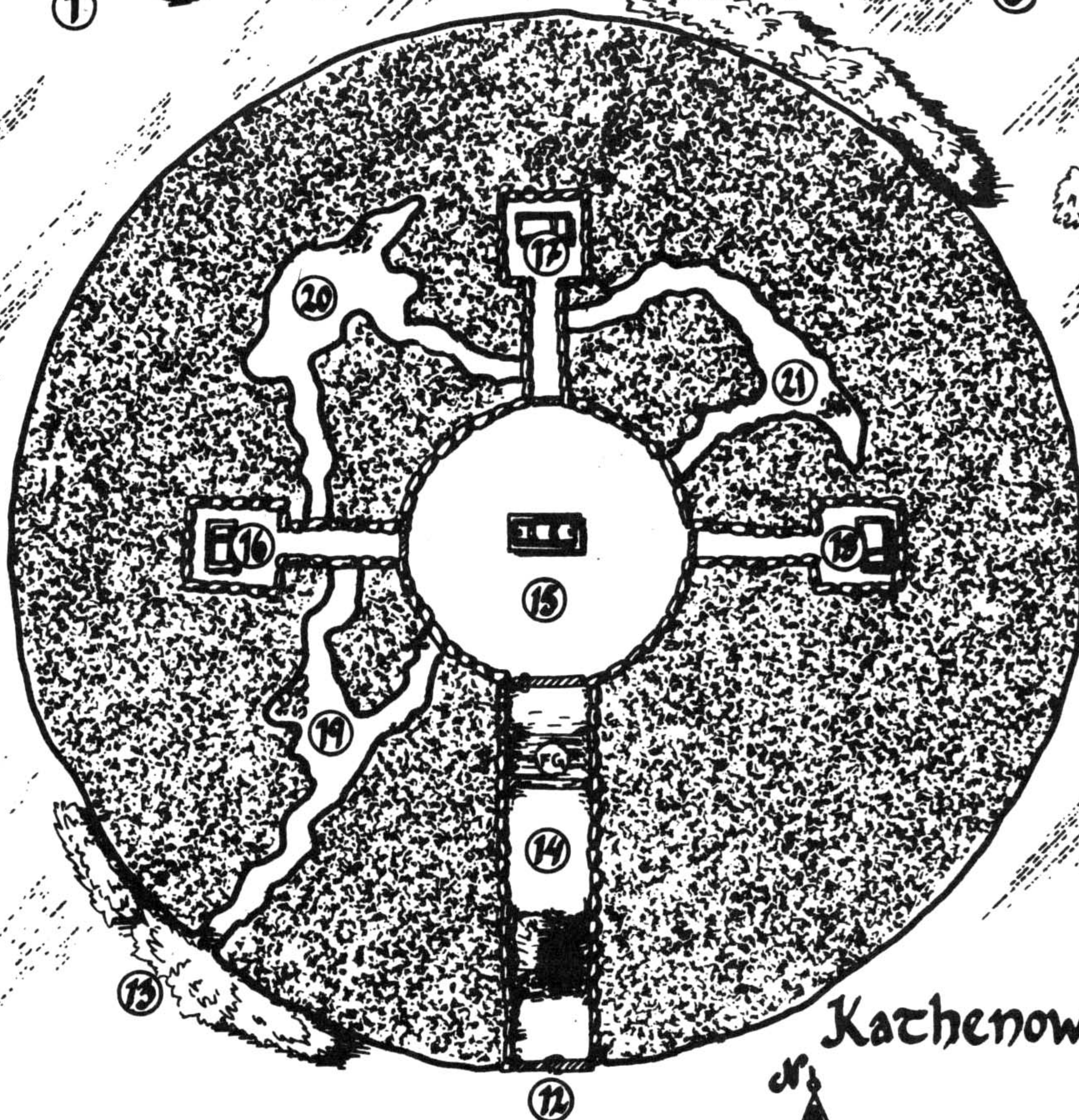
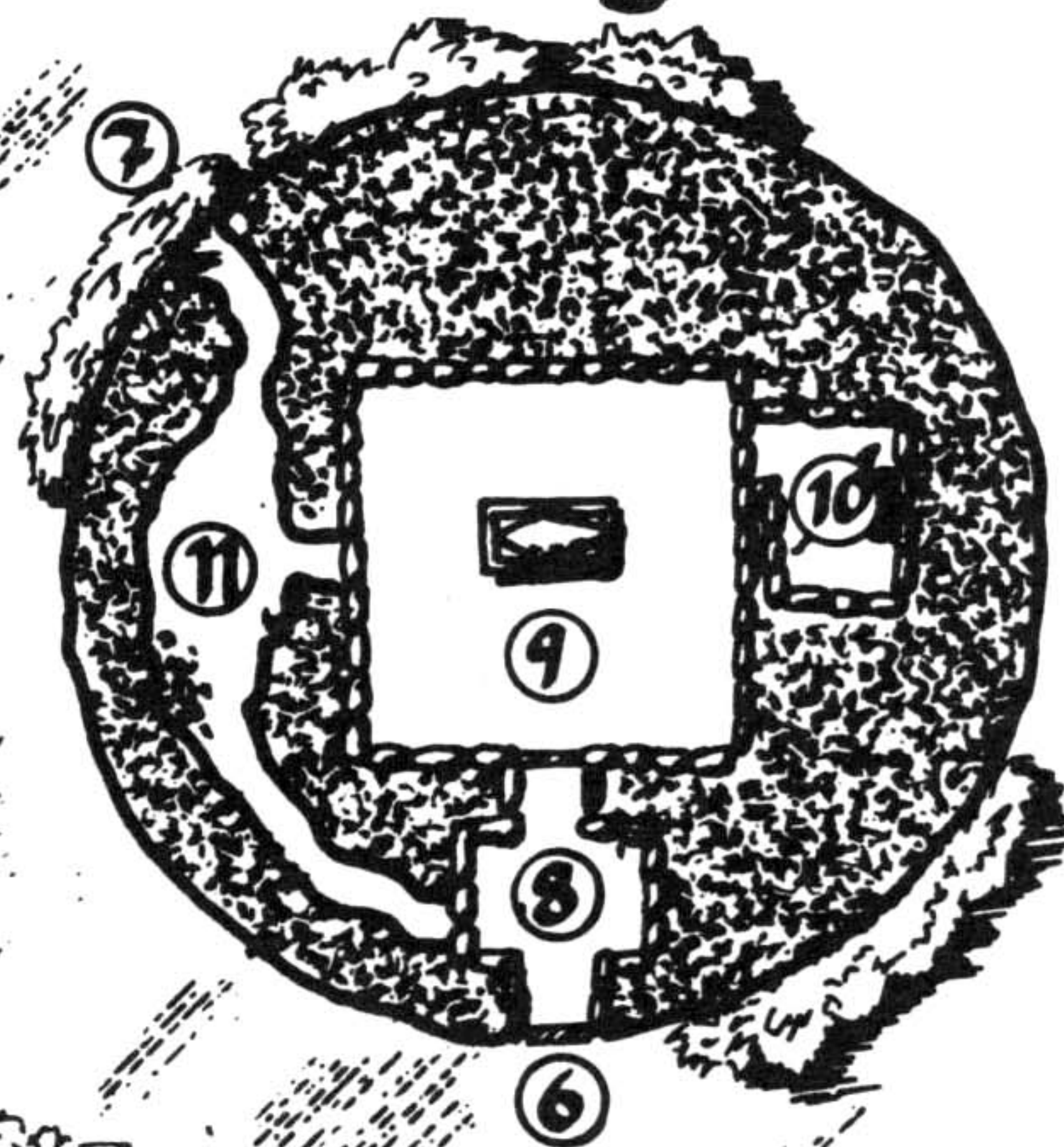
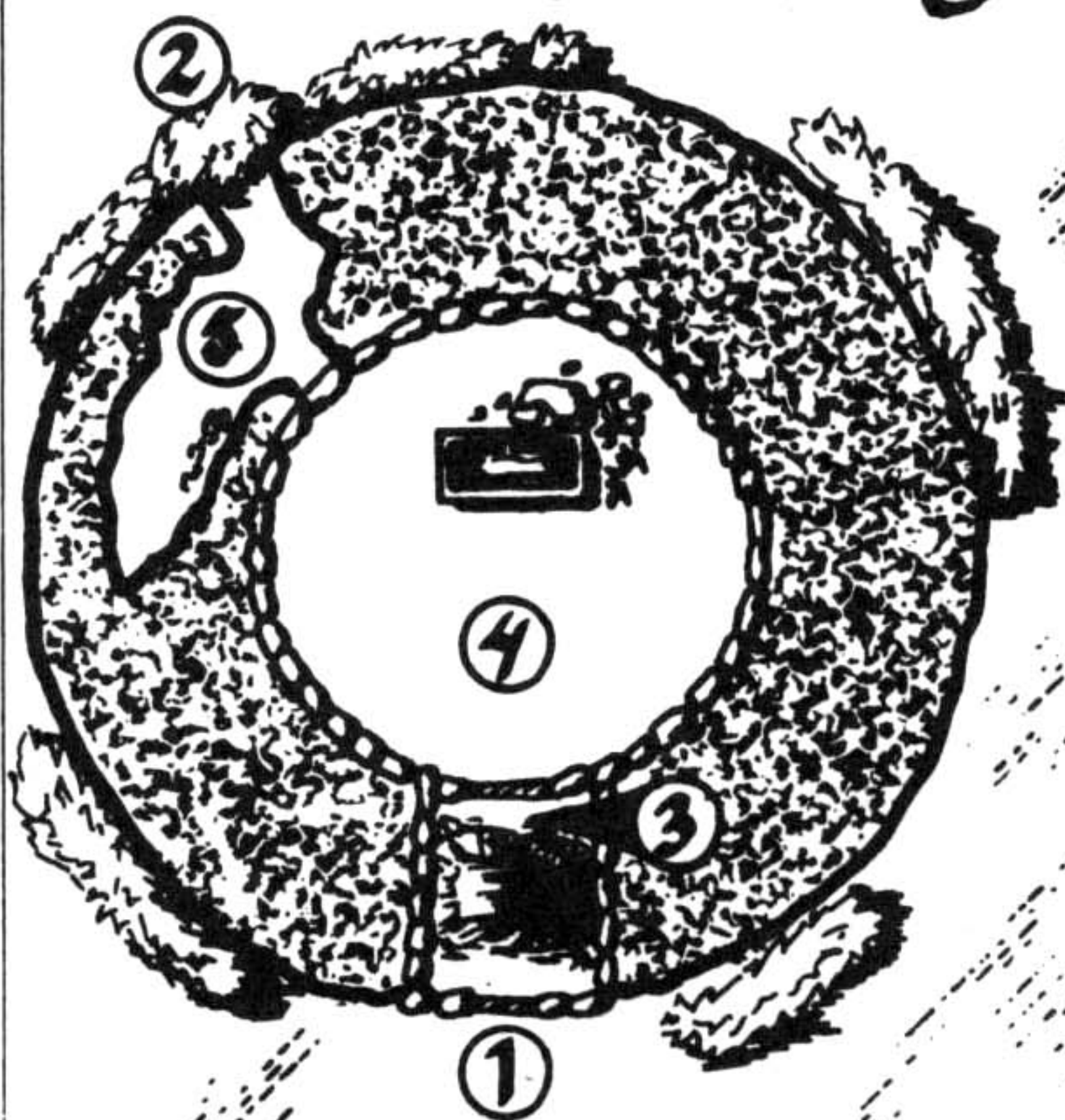






Mawaseters hög

Melanowis hög

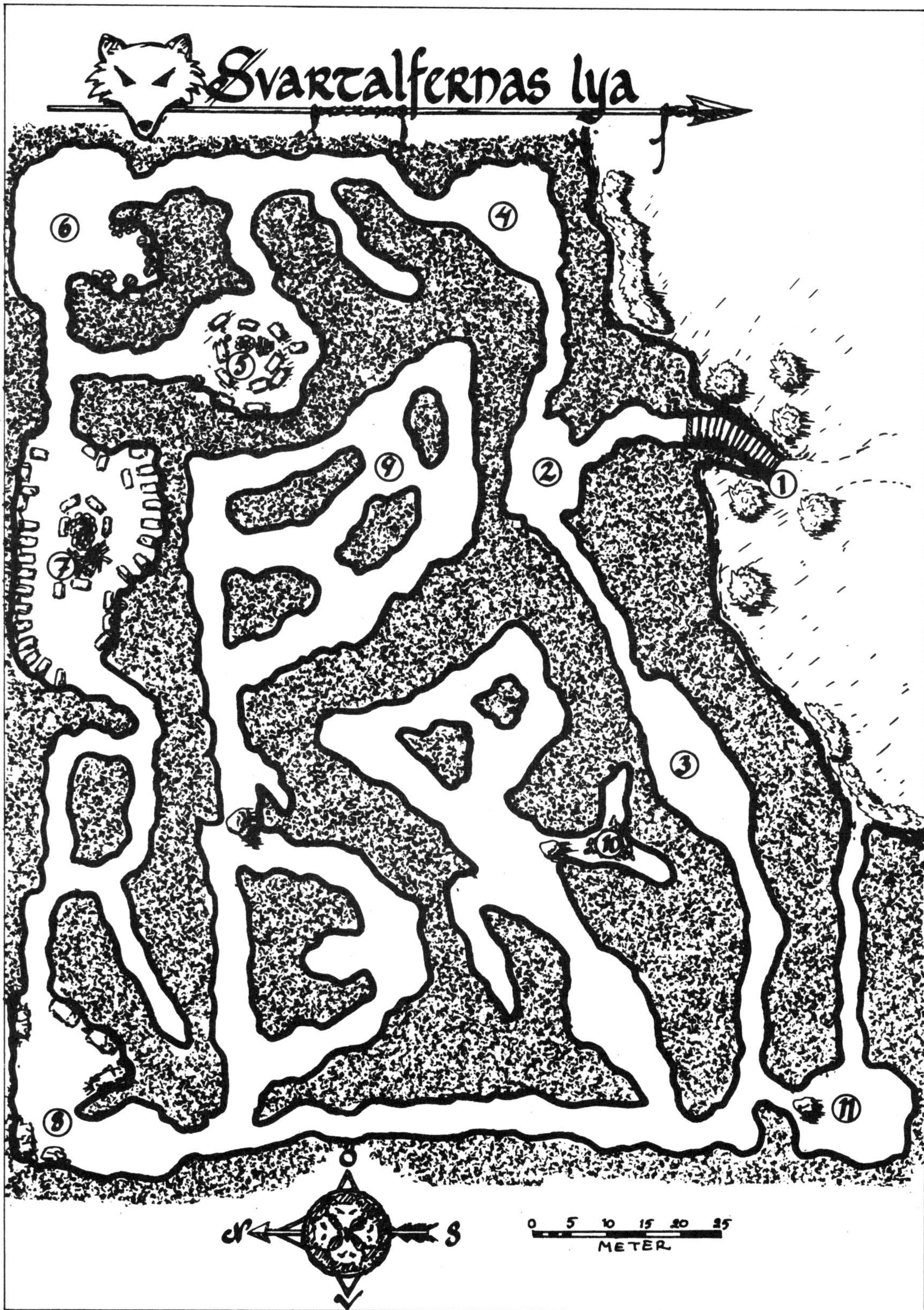


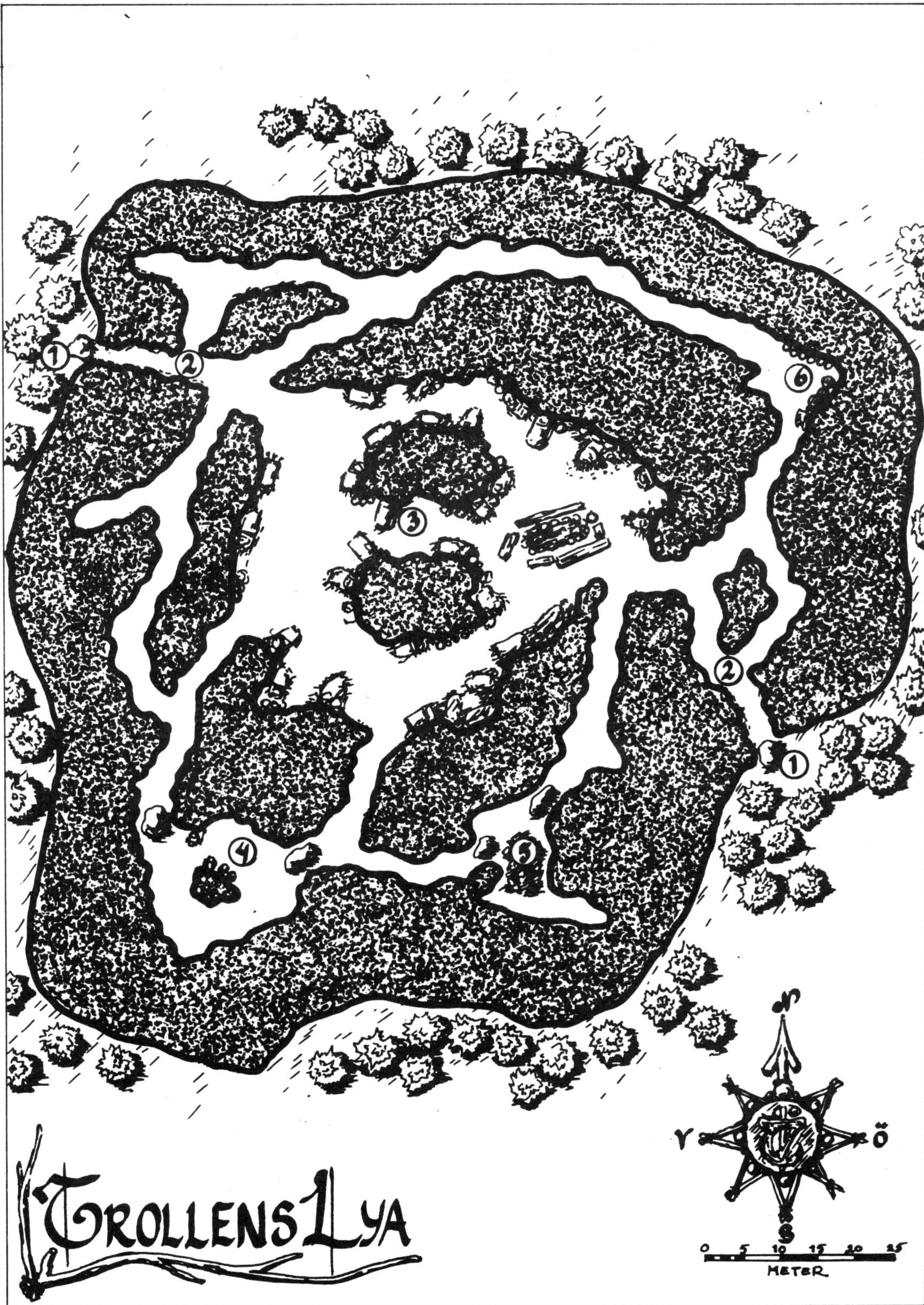
Katzenowis hög



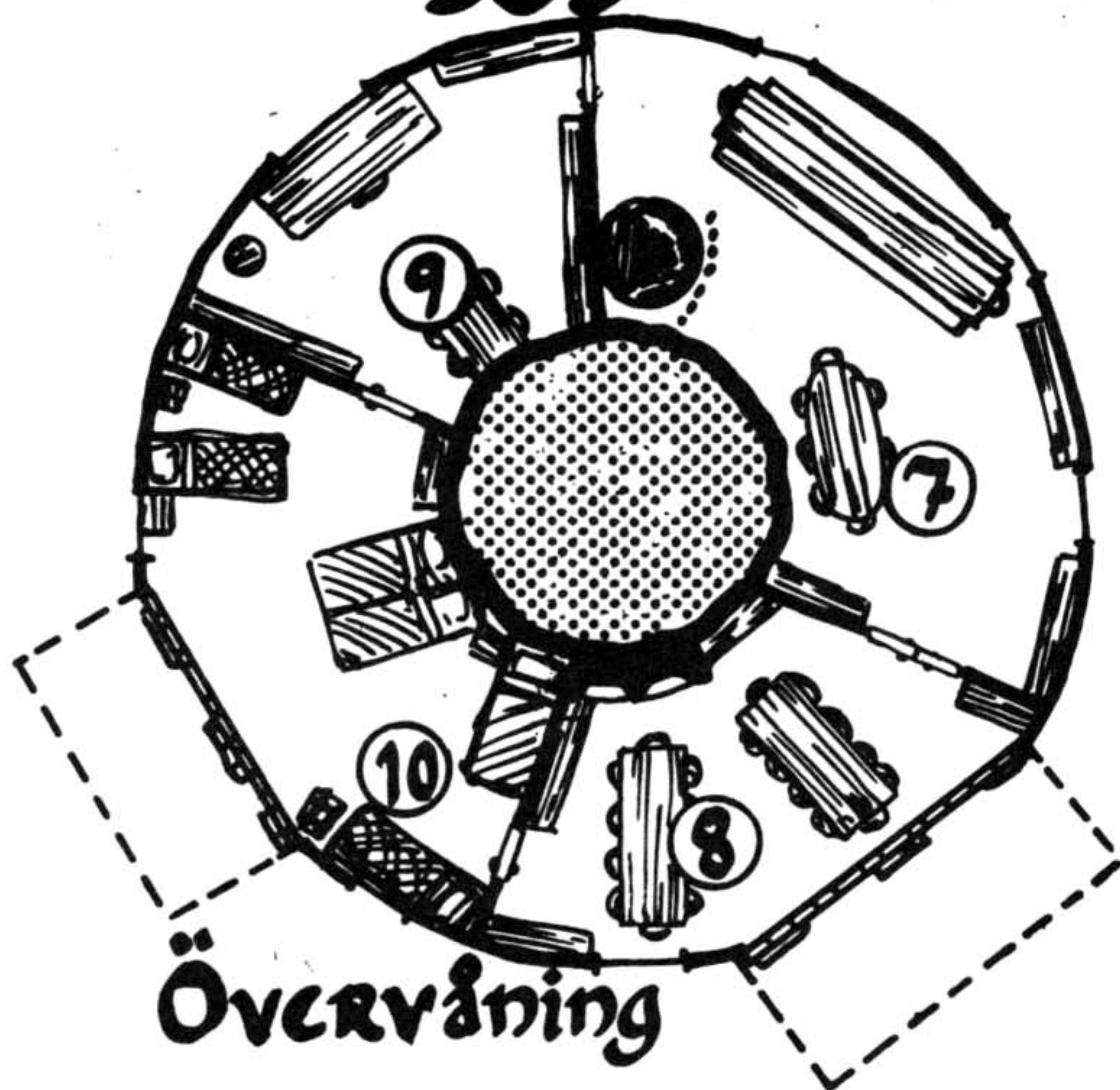
KUNGSHÖGARNA







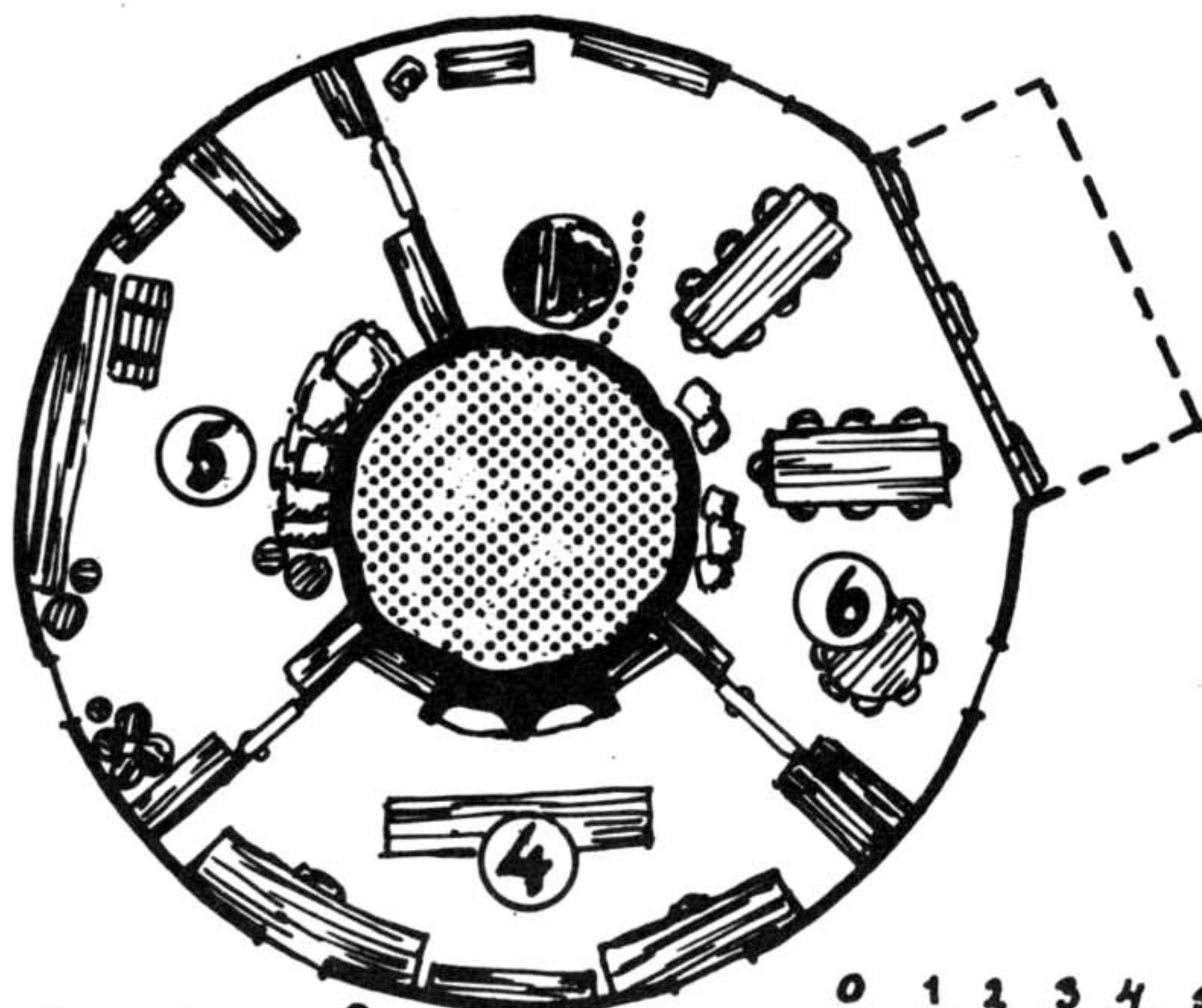
Huvudbyggnaden



Övervåning

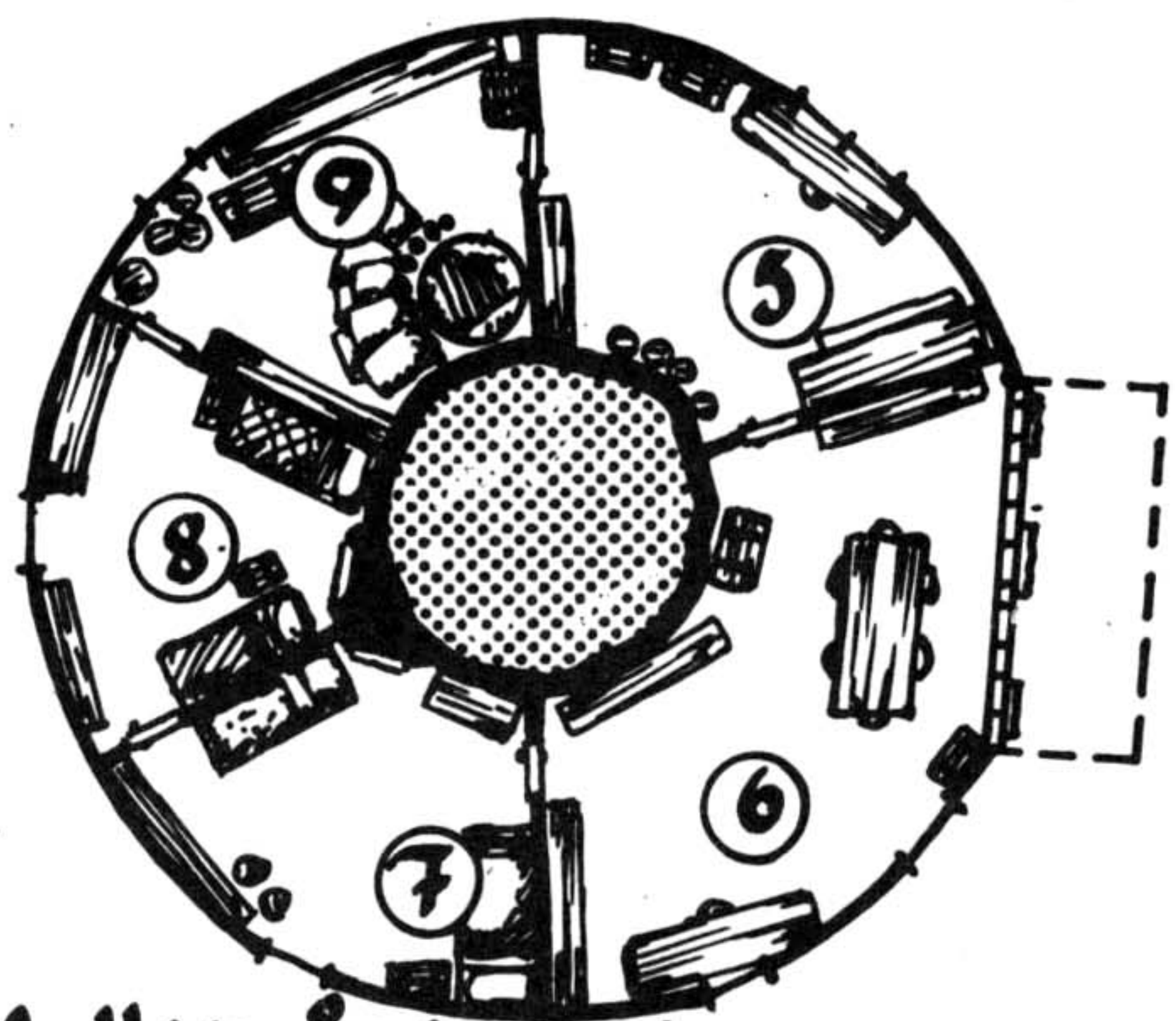


Bostad

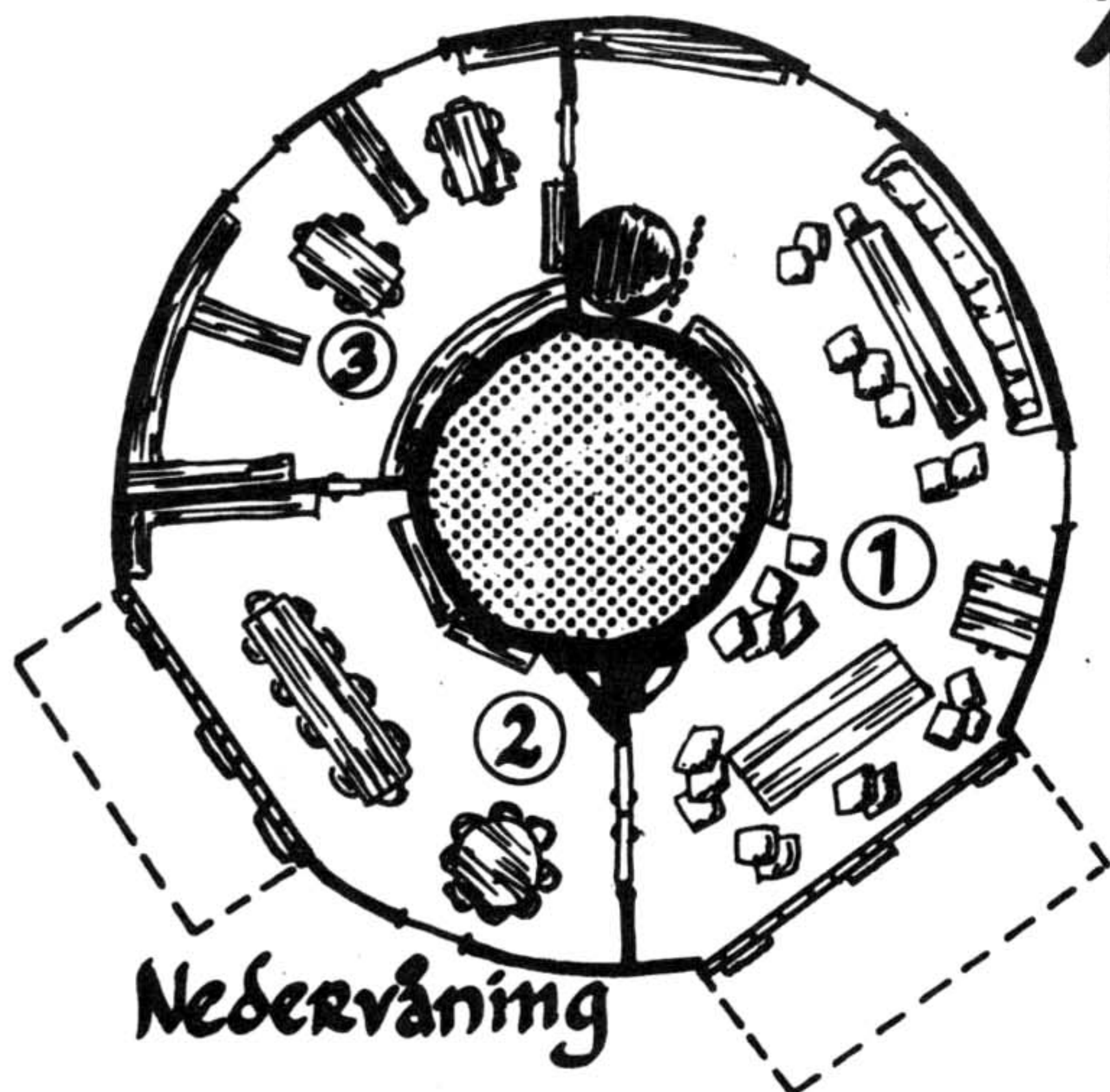


Mellervåning

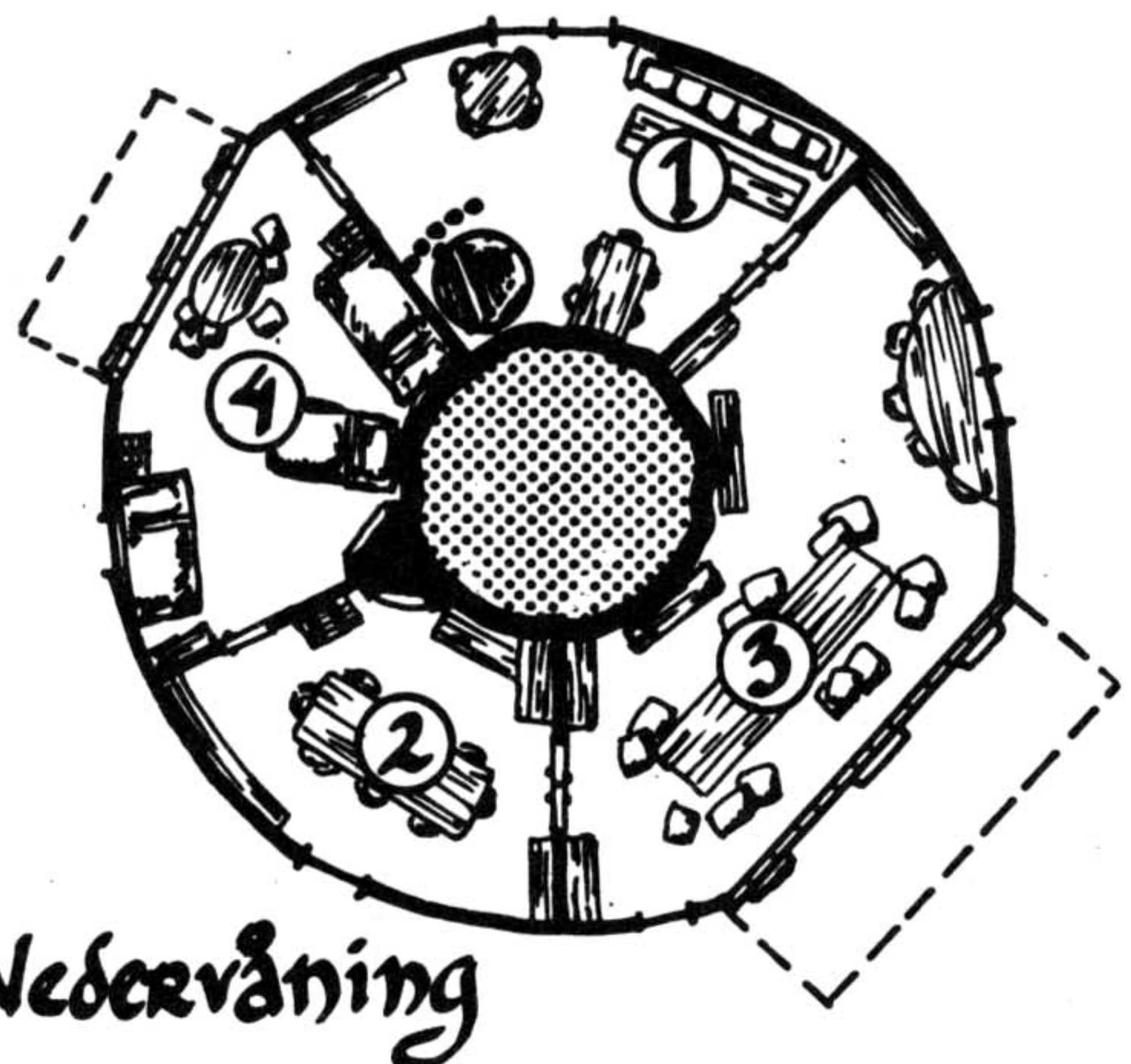
0 1 2 3 4 5
METER



Mellervåning



Nedervåning



Nedervåning

ÄVENTYRSSPELS

TORSHEN

EN ÄVENTYRSMODUL I EREB ALTOR



akta övergick de bördiga slätterna i allt djupare skogar. Runt omkring oss slöt sig trädens kronor; endast med svårighet kunde solens ljus tränga ned genom det massiva lövverket. Märkliga ljud från okända och osynliga varelser nådde våra öron, men med svärd i hand trängde vi djupare in i barbarernas skogar på jakt efter ära och äventyr. Långsamt höjde sig landet under våra bestämda steg innan vi slutligen nådde vårt mål – Torshems barbarer.

Modulen Torshem beskriver ytterligare ett område i Ereb Altor – äventyrens kontinent. Här finns detaljerade beskrivningar av de barbariska skogarna runt staden Torsborg, dess monster, skatter och invånare. Här kan du läsa om skogarnas barbarer, bergens dvärgar och staden Torsborgs nybyggare, om de platser där äventyren väntar, om de gudar och hjältar som dyrkas, om de skräckinjagande svartfolk och odöda som alla fruktar och mycket annat.

**DU MÅSTE HA EXPERT DRAKAR OCH DEMONER
FÖR ATT KUNNA ANVÄNDA TORSHEN**



Art. nr 02-303
ISBN 91-7898-056-9



TORSBORG

0 10 20 30
METER

NIDABERGER

Kvisur Kan

Munkklosteret

Järn-floden

Storsjön

Torsborg

Troll-Skogen

Gipul-floden

Tingsplatsen

GAMLA SKOGEN

Kungshögarna

Silver-sjön

Santono

- Odlad Mark
- Slättland
- Mest Lövskog
- Mest Barrskog
- Sjö
- Väg

- Butik/Tillverkare
- Bostad
- Vårdshus
- Offentlig Byggnad



Storsjön

GRAVFÄLTET

NORRA STADS-PORTEN

HÅKET

BLÅ DRAGEN

VAPEN-SMED

HÄMN-VÄKTEN

BRÄNN-HUS

HANDELS-BOD

BOK-BINDERI

SKEPPS-BYGGARE

TINGS-HUSET

RAK-STUGA

MARKNADSTORGET

ÖRT-HAND-LÄRE

VEDORTS HUS

VÄGN-MAKARE

HÄST-HANDLARE

SÄGBONS HUS

STADSHUSET

HÄMN-VÄKT

ASTRO-LOG

TVÄT-TERI

SKO-MAKARE

SKRÄD-DARE

WEGILS TEMPEL

SÖDRA STADS-PORTEN



TORSBORG

0 5 10 15 20
METER