

# ERRATA

Nedan sammanfattas förtydliganden och ändringar i grundboxen till *Svärdets sång*.

## SPELARBOKEN

- ❖ **SID 42:** Du får pressa ett slag även om du slog ✕ i första slaget, men bara om ytterligare ✕ skulle öka effekten av ditt slag på något sätt. SL har sista ordet.
- ❖ **SID 44:** SL vinner aldrig kraftpoäng.
- ❖ **SID 60:** Talangen Inre frid kan inte åter skapa förlorade kroppsdelar.
- ❖ **SID 6r:** Till skillnad från rollpersoner använde SLP inte kraftpoäng. I stället kan en SLP aktivera en släktes- eller yrkestalang upp till en gång per runda, med samma effekt som om en (1) KP spenderats. SL bör noga överväga när släktes- och yrkestalanger mot rollpersoner, och bara göra det när det fyller en dramatisk funktion.
- ❖ **SID 6r:** Svartalfernas släktestalang ändras till Nattlig: Svartalfer föredrar natten och hatar dagsljus, som svider i deras ögon. De kan se i mörker och påverkas därmed inte alls av mörkrets effekter. När du slår för SMYGA i mörker eller på en svagt upplyst plats kan du spendera kraftpoäng som automatiskt förvandlas till extra ✕. Du kan till och med slå först och spendera KP när du ser hur slaget gick.
- ❖ **SID 77:** Att STORMA är en lång handling.
- ❖ **SID 96:** Dina möjligheter att MANIPULERA påverkas också av ditt och motpartens Rykte. Om du har högre Rykte får du modifikation +1, och du har mer än dubbelt så högt Rykte får du +2. Om motståndaren har högre Rykte får denne motsvarande bonus.
- ❖ **SID 103:** Priser för vissa rustningar har justerats så att de stämmer med utrustningslistorna i kapitel 9. Se uppdaterad tabell på nästa sida.
- ❖ **SID 100:** Räckvidden på vissa avståndsvapen har ändrats. Se uppdaterad tabell på nästa sida.
- ❖ **SID 102:** Skydd degraderas inte skada, till skillnad från rustning.
- ❖ **SID 105:** Att hjälpa en bruten person på fötter är en lång handling. Den kan utföras i strid, men inte med en fiende inom ARMSLÅNGD.
- ❖ **SID 109:** Gifter har ingen effekt på monster.
- ❖ **SID 116:** SLP har inte kraftpoäng. När en SLP kastar en besvärjelse väljer i stället SL effektgrad, upp till SLP:ns nivå i aktuell magiska talang, plus ett om en ingrediens används. Slå normalt för att avgöra eventuell övertändning eller magiskt missöde.





- ❖ **SID 118:** När BINDA MAGI har kastats för att permanent binda en besvärjelse till ett föremål för upprepad användning, måste den som ska utlösa besvärjelsen varje gång lägga ett antal kraftpoäng lika med besvärjelsens effektgrad.
- ❖ **SID 120:** Besvärjelsen LÅKA KRITISK SKADA kan inte återbilda förlorade kroppsdelar.
- ❖ **SID 166:** En TRÄDGÅRD kan även producera ÖRTER, som alternativ till GRÖNSAKER.
- ❖ **SID 178:** Ett kokkärl låter en KOCK framställa T6+2 enheter MAT på en kvartsdag.

## SPELLEDARBOKEN

- ❖ **SID 68:** Svartalfer skadas inte av dagsljus.
- ❖ **SID 209–224:** Flera ändringar är gjorda i äventyrsplatsen Vädersten. Hela platsen beskrivs på följande sidor.

### AVSTÅNDSVAPEN

VAPEN	GREPP	BONUS	SKADA	RÄCKVIDD	PRIS	EGENSKAPER
Kastad sten	–	–	1	Nära	–	
Kastkniv	1H	+1	1	Nära	1	Lätt vapen
Kastyxa	1H	+1	2	Nära	2	

### RUSTNINGAR & HJÄLMAR

RUSTNING	SKYDD	PRIS	KROPPSDEL	EGENSKAP
Läder	2	4	Kropp	Lätt föremål
Nitläder	3	6	Kropp	
Nitläderhuva	1	3	Huvud	Lätt föremål



TYP AV ÄVENTYRSPLATS: Fästning

*Dimmor driver som söndertrasade själar genom det vindpinade pass ni vandrar igenom. När dimmorna glesnar för ett ögonblick ser ni den förfallna borgen Vädersten resa sig mot bergsklyftans nordsida, omgiven av en dyig vallgrav. Landskapet ligger kargt, bara taggiga buskar och vasst gräs överlever i denna trakt. Det enda som hörs är vindens vinande, förstärkt av passets bergväggar till en dovt klagande sång. Nakna ben av hästar och människor ligger strödda på vägen nära slottet. En eld brinner i vaktornet framför slottet och lukten av mat kan kännas i vinden.*

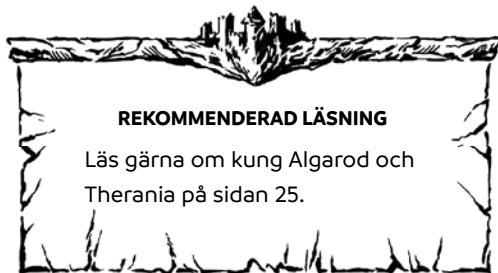
## BAKGRUND

Sedan Algarods här besegrats år 874 lät Zygofers dotter Therania väcka kungen och en hop

av hans män till skenliv. Efter en tid hänvisades Algarod och hans mannar som väktare till den övergivna borgen Vädersten där Zygofer inrättat ett fältlaboratorium för sina experiment. I borgens källarvalv nära laboratoriet gömdes återstoden av alderlänningarnas krigskassa som reserv.

Idag används inte längre borgen av den mäktige trollkarlen och experimenten har övergivits i dess underjordiska kammare. Den odöde kungen och hans soldater är befriade från sin eviga vaktjänst och får vila i dödens omfamning. Men förbannelsen är inte helt och hållet bruten – om kungens svärd Rostbite tas från honom kommer de döda att resa sig igen för att ta det tillbaka.

Demonvarelserna i laboratoriet har sedan länge slitit sig lösa. Zytera låter dem vakta Al-



garods krigskassa eftersom den inte behövs just nu. Laboratoriet var ändå primitivt och varelserna undgängliga rent vetenskapligt.



## VÄGAR HIT

Många vägar leder till Vädersten. Äventyrarna kan höra sägnen och spåra upp borgen. De kan stöta på den av en slump på sina vandringar i Det glömda landet eller möta någon av följande personer som var och en har sina skäl att ta sig till platsen.

### DEN GULÖGDA HJORTEN

Plötsligt skymtar äventyrarna en magnifik hort med storslagna horn. Den skuttar iväg med närmast onaturlig snabbhet, men stannar då och då till och väntar in äventyrarna som för att se om de följer efter. Hjorten är i själva verket en av demonen Merigalls många skepnader. Den försöker locka äventyrarna till Vädersten för att sätta dem på kollisionskurs med den andra gruppen skattletare som redan finns där. Äventyrarna kommer dock att tappa bort hjorten när de närmar sig Vädersten. Då har demonen förvandlat sig till formen av den gamle barden Dalb, se plats 1.

### DEN TRÖTTE SKATTLETAREN

Äventyrarna hör att jämrande ljud och ser strax en lägerplats som övergivits med undantag för den trötte, och mycket berusade, skattletaren Rolk. Det var här skattletarna under ledning av Esgar Färding slog läger igår innan de fortsatte mot Vädersten. Det blev en hel del vindrickande under kvällen och Rolk blev helt enkelt så full att han glömdes bort av de andra när de bröt läger i gryningen. Det är dock inget som bekymrar honom särskilt mycket utan han har fortsatt utforska djupet i sitt vinkrus och upplyser glatt alla som lyssnar att hans vänner gick mot borgen för att hitta ”den där schkatten”.



## SÄGEN

*För många mansåldrar sedan beslöt den grymme kung Algarod sig för att fortsätta kriget mot Ravland i norr. Han sökte utvidga sitt rike genom att leda en här över bergen mot Ravland där han stupade i strid mot besvärjaren Zygofers demonborder, i striden försvann även den kungliga spiran Nebbaka som en del menade var källan till hans makt. Så kraftigt brann emellertid kungens båg att han vägrade dö och länge höll stånd i fästet Vädersten. Legendan förtalte att Algarod en dag åter skulle marschera ut för återta spiran Nebbaka och slutföra erövringen av Ravland. Men en dag bröts förbannelsen och kung Algarod och hans mannar gick till sist in i den yttersta vilan. Man viskar att Algarods krigskassa finns kvar i Vädersten, ständigt vaktad av gastar och besvärjarens bestar.*



## PLATSER

Nedan beskrivs de viktigaste platserna i borgen. Varje plats räknas som en zon i strid, om inget annat anges.

### I. VAKTTORN

*Ett illa medfaret torn står jämsides med vägen till slottsruinen på klippan bakom. Tornets slitna stenar är täckta av en slingrande växt. Slingor av brandrök stiger där taket har rasat in. Någon eldar.*

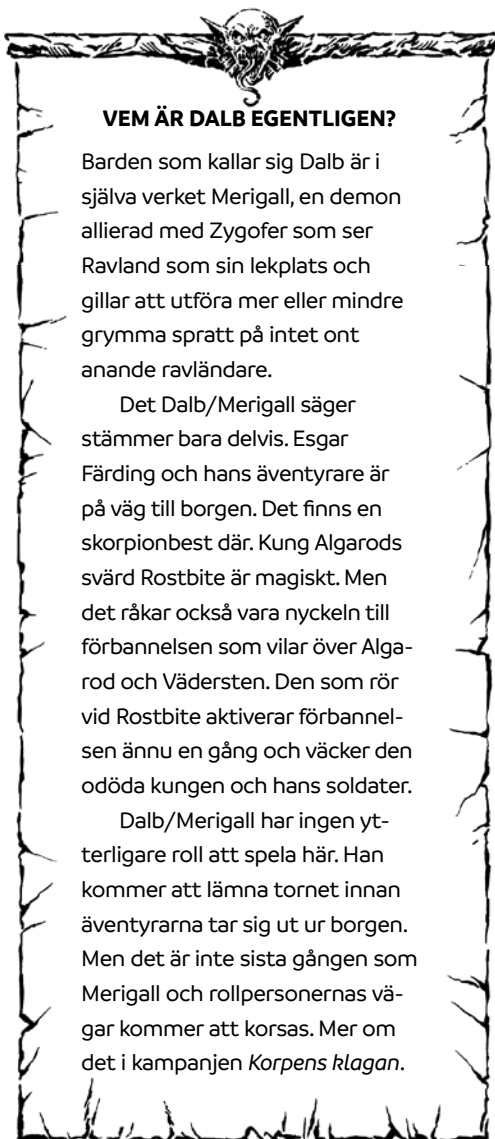
Vaktornet av vittrade och spruckna stenar är bevuxet med en rostfärgad, demonförvandlad slingerväxt som rymt från Zyteras laboratorium. Växten ser obehaglig ut med små fingrande utskott, men den är helt ofarlig. Dock har den egenheten att upphäva fasansfulla skrin om man bryter av grenar eller skär i den.

I vaktornet har den gamle barden Dalb slagit läger och är i färd med att laga middag i form av en grillad vildkanin. Han bjuder in äventyrarna till mat och värme och efter måltiden tänder han en pipa och berättar sägner om Vädersten (se ovan). Varpå han fortsätter:

*”Ni är inte de första att fråga om Vädersten ikväll. Skattletaren Esgar Färding och hans folk delade kvarter med mig alldeles nyss. De söker kung Algarods vapen, det mästersmidda svärdet Rostbite. Esgar var för otålig och gav sig av mot borgen direkt. Men det finns något jag inte berättade för dem, något som ni kanske finner av intresse...”*

Dalb drar ett bloss på pipan och ser på äventyrarna över eldens sprakande härd.

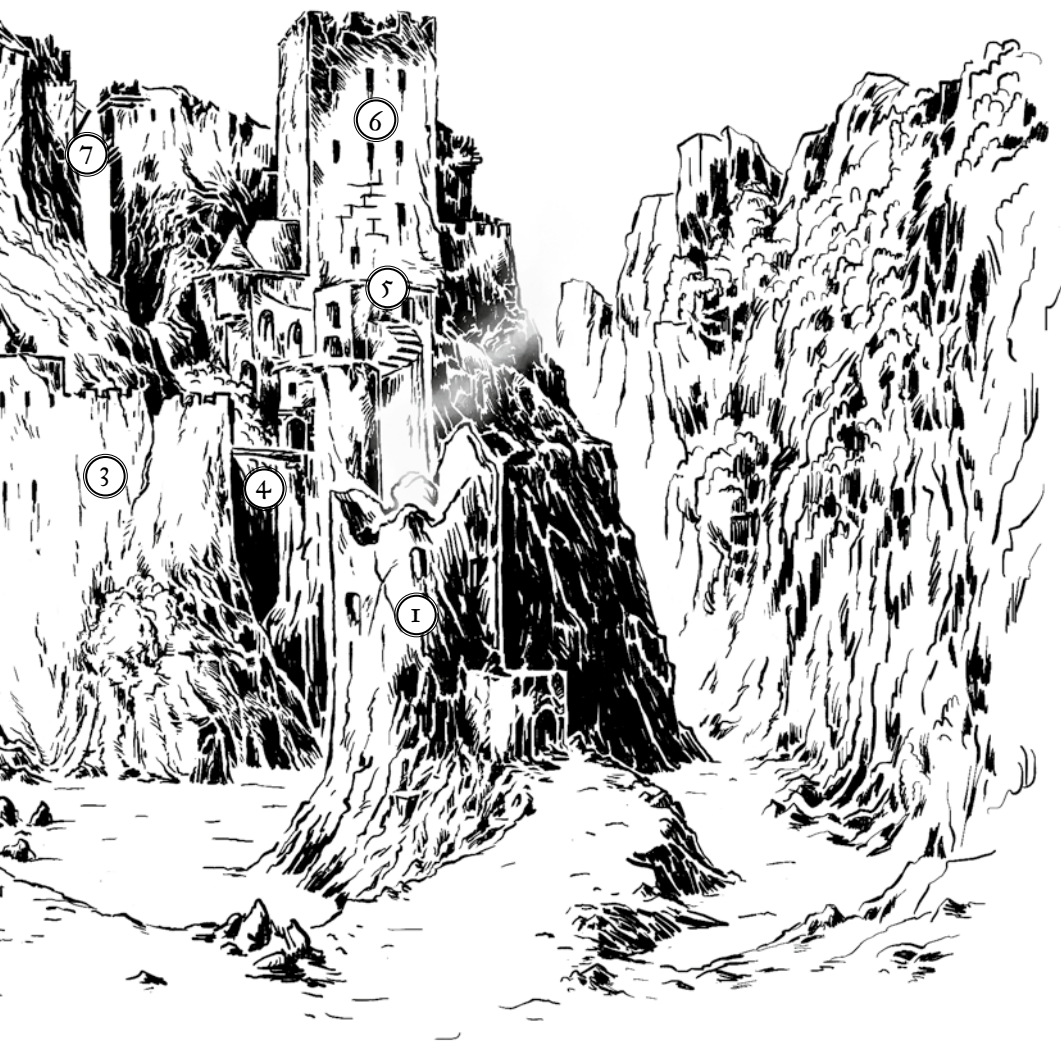
*”De odöda vilar den eviga vilan, men borgen är fortfarande en farlig plats. I borgen döljer sig ett obeligt vidunder. En best som utan problem sliter lemmarna av en fullvuxen rese. Men det finns*







# VÄDERSTEN





*ett sätt att dräpa den: med kung Algarods svärd. Hittar ni svärdet kan ni döda besten. Dödar ni besten är skatten er. Enkelt eller hur?"*

## 2. VALLGRAVEN

*Vindbryggan till stora porten har ruttnat och fallit ned i vallgraven. Vattnet är simmigt och illaluktande. Någoting i djupet får vattenytans alger att krusas. På stranden syns en mörk fläck.*

Runt Väderstens klippa löper en dyg vallgrav i vilken en demonvarelse från laboratoriet har slagit sig ned. Vindbryggan till stora porten har ruttnat och fallit ned i vattnet så man får ta sig över på annat sätt.

En bit därifrån finns en hög med timmer som kan användas för att bygga en improviserad bro eller flotte (där färdigheten HANTVERK kan komma väl till pass). Ett annat alternativ är att helt enkelt vada eller simma över.

Den mörka fläcken på stranden är blod från besten i vattnet (nedan). En av Esgars kompanjoner angreps av monstret, som skadades i striden. Vem som angreps och om personen överlevde är upp till dig.

❖ **VARELSER:** I den leriga och smutsiga vallgraven lever resterna av ett av Zyteras fruktansvärda experiment. En tentakelförsedd demonbläckfisk som lever på råttor och de vilda djur som råkar gå för nära vallgraven. Om äventyrarna försöker ta sig över blir en av dem utsatt för en smygattack av en tentakel, som har STY 4, SMI 4, SMYGA 3 och NÄRKAMP 4. Vid träff blir offret GREPPAT och dras ner i djupet. Se regler för drunkning på sidan 109 i *Spe-*

*larboken.* Övriga äventyrare kan angripa tentakeln från ytan.

## 3. RIDDARHUSET

*En dunkel festsal, en gång bemvist för påkostade gästabad och stolta krigare. Nu finns bara död och förruttnelse här. Rester av ruttnad värvnad och mögliga gobelänger sprider en därven dunst som får svalget att kväljas. I de gamla karmstolarna och på det kalla stengolvet vilar resterna av det som en gång måste ha varit kungens alderländska soldater. Som om de fallit under en sista festmåltid.*

I en större intakt huskropp nära porten finns en stor gästabudssal, omgiven av en audienshall, gästrum, kök och tjänstekvarter. Varje rum är en zon i strid. Soldaterna är förtvinade lik, närmast mumifierade.



### NÄR DE ODÖDA HAR VAKNAT

*Där en gång döden härskade i tystnad pågår nu ett makabert gästabad i full fart. Ett dussin odöda soldater sitter till bords och ett dussin till rör sig i salen. Maten på borden består av stenar, och drycken i de krus som fortfarande håller ihop har slevats upp direkt ur vallgraven. Sedan får soldaterna syn på er. Deras ruttnade strupar utstöter ett torrt väsende ljud, medan de drar sina rostiga svärd och anfaller.*







- ❖ VARELSER: Inga, om inte de odöda har vaknat (se 9). I så fall, två dussin skelett.
- ❖ SKATTER: I bråten finns T6 silvermuggar värda T6 silvermynt styck. Om de odöda är vakna har de dock ägare som ogärna skiljs från dem.

#### 4. RAVINEN

*Det är som att en jättes bila kluvit både slottet och klippan i två för att lämna ett djupt och infekterat sår ur vilket ljudet och stanken av bergets dödskamp stiger upp. Bara en ensam kedja överbryggar ravinens mörker där en bro tidigare hängt. Det är fem meter till den motsatta väggen och den gapande portalen in i borgens östra halva.*

En djup ravin delar Vädersten i en västlig respektive östlig del. Två fällbara broar fanns vid siffrorna 4 och 7 på kartan. Den lägre bron har ruttnat, fallit och lämnat ett gap på cirka fem meter. En ensam rostig kedja hänger kvar (att klättra över kräver slag mot RÖRLIGHET). Eftersom ravinens användes som avfallsplats för laboratoriet har dess botten fyllts av allehanda halvlevande bråte som kan vara aggressivt.

I ravinens botten syns ruttande rester av ett par vagnar. Bland dem finns kistor med Alderlands emblem (slag mot BILDNING avslöjar detta). Detta är resterna av kung Algarods krigskassa, men kistorna är tomma sånär som på enstaka mynt och spillning efter harpyor. Harpyorna uppe i teatertornet har sedan länge gömt mynten i en skrev på klippans utsida nära deras näste (nummer 6 på kartan).

- ❖ SKATTER: T6 kopparmynt, T6 silvermynt och ett VÄRDEFULLT fynd i kistorna på ravinens botten.

#### 5. LABORATORIET

*En stank av förruttelse och skarpa elixir når näsan. Detta gemak har en gång varit förnämt – rester av sidensjok och gamla porträtt hänger fortfarande på de väggar som inte knackats ut. Nu är rummet fyllt med kokkärl, bassänger, spruckna krukor, dissektionsbord och annat. Allt är täckt av damm, men till er förfäran tycks de kroppsdelar från djur och människor som spikats upp på plankor ha varit levande tills helt nyligen. Något rör sig i bråten.*

I huskroppen bortom ravinens bodde borgherrens släkt och närmaste riddare. Zygofer använde byggnaden som laboratorium sedan fästet övergivits.

- ❖ VARELSER: En halvfärdig korsning mellan människa och skorpion (sid 221) krälar runt och letar efter sina saknade delar. Den är mycket aggressiv och vill stjäla delar av besökarna. Om du vill ligger också en av Esgars kompanjoner i ett hörn, kritiskt skadad av besten och lämnad att dö. Om äventyrarna hjälper stackaren kan de vinna en allierad.
- ❖ SKATTER: T6 behållare innehållandes märkliga experiment (kroppsdelar, ögon, en hjärna, onaturlig insekt). Värde T6 silvermynt styck för rätt sorts dödsmagiker.



## 6. TEATERTORNET

*Taket har rasat ned i en teater vars läktare brant klättnar upp för tornets innerväggar. En bandfull stora och flygande varelser skrånar nära taket så snart ni stiger in. Silbuetterna av deras flaxande kroppar syns mot himmelsögat däruppe. Tornrummets centrala scen är nedklettad med träck och benrester vars odörer antastat era näsor, rester efter varelsernas måltider.*

Teatertornet med läktare där pjäser och uppvisningfäktning uppfördes till gästernas förnöjelse har tagits över av en flock harpyor framodlade i laboratoriet. Varelserna är lättretade och anfäller alla besökare eller leker elaka lekar med dem om de verkar vara för starka. De kan angripa här eller på annan plats i borgen – läs mer under Händelser.

Från den högsta läktaren kommer man ut på en terrass i det fria med en balustrad och vildunderlig utsikt. Harpyorna har gömt det mesta av vad som finns kvar av Algarods krigskassa i en klippskreva på bergets östsidan nedanför terrassen. Mynten ligger lösa eller i sönderfallande linnepåsar från kistorna. Man kan nå skatten genom att fira sig ned med rep från terrassen (slå för RÖRLIGHET).

En mindre mängd mynt har de lagt i terrassens fungerande kastmaskin, som är laddad och riktad ut över klippkanten åt öster. Under det översta lagret mynt är skopan fylld med krossad svavelkis som på avstånd liknar metall. Om någon på skattjakt närmar sig hotar harpyorna att avfira maskinen och sprida mynten över landskapet såvida de inte får vad de vill. I harpyornas rede på högsta läktaren finns skelett efter tre spädbarn som de rövat från någon by, några improviserade leksaker och benrester från de råttor de försökt mata barnen med.

- ❖ SKATTER: I kastmaskinen finns 2T6 kopparmynt och T6 silvermynt. På klippskrevans botten finns resterna av den alderländska krigskassan, bestående av 5T6 kopparmynt, 4T6 silvermynt och 2T6 guldmynt.

## 7. FÄLLBRO

*På andra sidan ravinen är en fällbro upphissad. Den är mer välhållen än slottet i övrigt.*

Övre fällbron till kungens torn finns kvar, men är upphissad på tornsidan. Det finns flera sätt för äventyrarna att ta sig över:

- ❖ De kan fästa ett rep till en pil och skjuta den mot fällbron, för att sedan dra ned den. Att skjuta med sådan kraft och pricksäkerhet kräver ett slag för SKYTTE.
- ❖ De kan hoppa. Detta kräver ett slag för RÖRLIGHET med -2. Om det misslyckas krävs ett nytt slag för RÖRLIGHET för att få tag i något på vägen ned och undvika att falla 25 meter hela vägen till botten. Regler för fallskada hittar du på sidan 109 i *Spelarboken*.
- ❖ De kan använda magi.
- ❖ Om du bestämmer att Esgar (med eller utan kompanjoner vid det här laget) redan har tagit sig över kan han ha lämnat fällbron nere.

## 8. VAKTHUS OCH TJÄNARNAS KVARTER

*Ett krökt rum flankerat av rader av spjut och rostiga svärd på den ena vägen och en rad utsiktsbål på den andra. De förmultnade liken efter ett dusin soldater vilar på golvet, fallna på sin post.*



Vakthuset är en soldatkasern med vapenhus. Resten av byggnaden är tjänarbostäder, kök och förråd. Varje rum räknas som en zon i strid.

---

### NÄR DE ODÖDA HAR VAKNAT

*Slamret från ett dussin odöda soldater fyller rummet när de marscherar fram och tillbaka i det karga, krökta rummet för att vända först sedan de ljudligt slagit i motsatta väggen. Solen som faller in genom de många gluggarna får luften att randas, fylld som den är av dammet soldaterna river upp. Från utsiktshålen bevakar bågskyttar borgens lägre delar. När de odöda får syn på er vänder de sina tomma ögonhålor mot er, redo att döda.*

- 
- ❖ VARELSER: Inga, om inte de odöda har vaknat (se plats 9). I så fall, ett dussin skelett.
  - ❖ SKATTER: Inga, men en hel del rostiga spjut och svärd.

### 9. ALGARODS TORN

*Övre tornsalen är stilla, luktar av mögel och gammalt trä. En stor, delvis sönderfallen himmelsäng står mot bortre väggen flankerad av paraderande bekrustningar. På sängen vilar en gestalt iklädd plårustning med hjälm och krona. Kung Algarod av Alderland i sin sista vila. På*



*det insjunkna bröstet vilar ett vackert slagsvärd under sammanknutna handskeklädda fingrar. En enorm målning av en ung kvinna, med sträng blick och klädd i en dyrbar klänning, hänger på väggen intill sängen. Ni får en kuslig känsla av att kvinnan betraktar er.*

Tornet är inrett åt fästets tidigare furste med en stor kombinerad sovsal och ett stjärnobservatorium högst upp. Här vilar kung Algarod. I ett anslutande gemak vilar tre livvakter.

Porträttet av kvinnan har orden ”Drottning Therania” graverade på ramen. Om en rollperson klarar ett slag för BILDNING kan du berätta om Therania, dotter till demonkungen Zygofer, och att det sägs att hon dödade kung Algarod och tog honom som odöd älskare. Om ni spelar *Korpens klagan* kan du ge spelaren som klarar sitt BILDNING-slag sägnen om Zytera nu.

Målningen förtrollades av Therania och innehåller en skärva av hennes själ, som fortfa-



rande styr den odöde kungen. Om äventyrarna närmar sig blir porträttet plötsligt levande och utstöter ett isande skri (skräckattack med åtta grundtärningar mot alla i rummet).

Om en äventyrare rör svärdet väcks kungen och borgens alla odöda ur sin sömn. Dock hinner äventyraren ta svärdet innan kungen helt och hållet hinner vakna. Sedan reser sig Väderstens dussintals lik och fortsätter sitt värv som om inget hänt, fientligt inställda till alla inkräktare. Vädersten blir med ens en dödsfälla! Se rutorna med rubriken ”När de odöda har vaknat” vid plats 3 och 8.



#### NÄR ALGAROD VAKNAR

*I samma ögonblick som ni rör svärdets kalla metall hörs ett krasande ljud. Ett bepantrat finger rör sig, sedan ett annat. Förskräckta ser ni hur kung Algarods förmultnade lik fylls av oheligt liv. Samtidigt hörs ett skrapande från dörren till gemaket.*



Under Theranias kontroll går kung Algarod till angrepp mot äventyrarna. I rundan efter ansluter tre odöda vakter från gemaket. Att förstöra målningen bryter Theranias kontroll över kungen, men stoppar inte de andra odöda i borgen.

- ❖ VARELSER: Kung Algarod och tre odöda livvakter.
- ❖ SKATTER: Algarods svärd Rostbite är ett mästernmitt vapen förtrollat av en hovmagiker i Alderland för fyrahundra år sedan.

Kronan är enkelt gjord av silver och värd 3T6 silvermynt. Om du vill introducera Stannengist här (se *Korpens klagan*), kan denna vara kungens krona. Du kan också låta Algarod ha sin gamla spira Nekhaka här.



#### ROSTBITE, MAGISKT SLAGSVÄRD

Tungt, vapenbonus +2, vapenskada 2, artefakttärning T8 (T10 mot demoner och demonsmittade varelser), ignorerar tre poäng metallrustning. Varje gång ägaren gör en fiende bruten med svärdet tar hon själv en poäng i skada på KAR.

#### 10. KRANLYFT

*Fallet från klippan ner mot vallgraven är hisnande bögt. En grov, grönärgad kopparkedja svänger klirrande i vinden där den hänger från sitt väderbitna spel.*

Eftersom det är en lång väg upp till tornet fanns en krananordning med vilken man kunde hissa upp sådant som behövdes direkt utifrån. Kranen kunde också vara en sista flyktväg (med slag för RÖRLIGHET) om hela fästet kryllar av arga odöda. Kedjan och spelet är dock gamla och slitna. Spelet kan behöva smörjas med lampolja innan det kan rubbas (slag för HANTVERK).



- ❖ **SKATTER:** Inga. Men rostiga vapen finns det gott om.

## MONSTER OCH PERSONER

Här beskrivs de monster och personer som äventyrarna kan stöta på i Vädersten.

### BARDEN DALB

Till utseendet en man i femtioårsåldern med grått hår som står åt alla håll och med stickade fingervantar för att skydda mot kvällskylan. Iklädd enkla grågröna kläder och ständigt med en pipa i mungipan är Dalb en person som kan förtrolla sin publik med så enkla medel som sina gröna ögon och mörka stämma. Barden (som i själva verket är något annat, se rutan på sidan 211) har slagit tillfälligt läger utanför Vädersten för att invänta giriga äventyrare och spela dem ett dödligt spratt.

**STY 3, SMI 4, INTE 6, KAR 6**

**FÄRDIGHETER:** Skaldekunst 5

**UTRUSTNING:** Pipa, luta

### DE ALDERLÄNDSKA SKATTLLETARNA

En brokig grupp skattletare, ledd av Esgar Färding, anländer strax innan äventyrarna till Vädersten och är på jakt efter både krigskassan och kung Algarods svärd. Det visar sig dock snart att äventyrarna har lite olika syn på exakt vad de

ska göra. Skattletarna är tänkta som både antagonister och möjliga allierade i Vädersten.

### ESGAR FÄRDING

En muskulös och bullrande man som presenterar sig som kringresande handelsman i "speci-alvaror". Esgar är i själva verket ett simpelt hyrsvärd som hört talas om skatten i Vädersten och ämnar hitta den, till vilket pris som helst. Han saknar samvetskval och planerar att lura sina kumpaner vid första bästa tillfälle.



**STY 5, SMI 3, INT 2, KAR 2**

**FÄRDIGHETER:** Närkamp 3, Styrkeprov 3, Manipulera 2, Rörlighet 1

**TALANGER:** Svärdets väg 1, Hotfull 1

**UTRUSTNING:** Slagsvärd, stor sköld, ringbrynja, T6 silver

### KORDOMAR SULAM

Kordomar är en gammal jägare från Harga som i barndomen hörde många sagor om Alderland, landet söder om Järnlåset. Det grånande håret och färade ansiktet till trots är han fortfarande en skicklig bågskytt. Kordomar har slagit följe med Esgar för att hitta kung Algarods svärd. Han vill byta svärdet mot tillträde till Alderland, dit han alltid drömt om att resa. Han litat inte det minsta på Esgar.



**STY 3, SMI 3, INT 3, KAR 2**

**FÄRDIGHETER:** Skytte 4, Speja 2, Överlevnad 2

**TALANGER:** Pilens väg 2, Prickskytt 1

**UTRUSTNING:** Långbåge, dolk, läderrustning, T6 koppar

**BRODER FEREBALD**

En knotig och grubblande rostbroder och historiker som kan berätta mycket om Alderland och Rostbrödernas ursprung. Ferebald känner till Algarods nesliga historia som Kordomar förnekar och tycker att kungens odöda tillvaro är en skam. Ferebald har i hemlighet anslutit sig till Esgar och hans kumpaner för att försöka döda Algarod som en barmhärtighetsgärning.

**STY 2, SMI 2, INT 4, KAR 2**

**FÄRDIGHETER:** Bildning 3, Genomskåda 2, Närkamp 1

**TALANGER:** Blodets väg 2, Örtakännare 1

**UTRUSTNING:** Kniv, pergament och skrivdon, T8 kopparmynt

**BARDEN DYNDRIA**

Dyndria spelar vevlira och verkar vara en jovialisk kvinna med smak för mat och dryck. Hon säger sig uteslutande vara på plats för betalningen.

I hemlighet är Dyndria en tjuv och lönnmördare som anlitats av dagens härskare i Alderland. Där vill den nya kungaätten avlägsna alla spår av Algarods ätt eftersom politiska rebeller påpekat att den gamle kungen fortfarande vandrar runt i Ravland. Om Dyndria lyckas föra Algarods svärd och huvud till Järnväggen



i Alderland ska hon få en riklig belöning. I själva verket kommer hennes uppdragsgivare att försöka döda henne.

Dyndria drömmer om, men vet själv inget om nutidens Alderland. Hon har antytt sig vara tjuv inför Esgar och att hon gärna är med på en hemlig räd mot fästet, men har inte avslöjat sina egentliga planer.

**STY 3, SMI 4, INT 2, KAR 3**

**FÄRDIGHETER:** Smyga 2, Skytte 2, Rörlighet 2, Skaldekonst 2, Manipulera 2, Närkamp 1

**TALANGER:** Giftets väg 1, Blixtsnabb 1

**UTRUSTNING:** Slunga, dolk, läderrustning, T6 kopparmynt

**KUNG ALGAROD**

Kung Algarod bär ringpansar och svärdet Rostbite (om inte äventyrarna stulit det). Han är reslig med grovt hopsydda ärr i ansiktet efter



klor. Han för en melankolisk tillvaro dikterad av Theranias befallningar. Förstörs porträttet av honom ovanför sängen i tornets översta rum förlorar Therania makten över honom. Han kan då rasande försöka återupprätta sin konungamakt, förhandla med sina befriare eller ta livet av sig för alltid, exempelvis genom att hoppa från muren eller be äventyrarna leta reda på en urna med hans balsamerade hjärta som ska finnas i laboratoriet. De ska i det senare fallet belönas med hans krigskassa som han tror finns kvar i vagnarna i ravinen.

#### STY 12, SMI 3, INT 3, KAR 2

Kung Algarod är en dödsriddare, en mäktig form av odöd. Dödsriddare beskrivs närmare i kapitel 5.

**UTRUSTNING:** Ringbrynja, tunnhjälm, svärdet Rostbite

**TVÅ ATTACKER:** Kung Algarod är en mäktig dödsriddare och får som sådan agera två gånger varje runda. Dra två initiativkort åt honom vid stridens början.

## SKORPIONVARELSEN

En demonvarelse framavlad i borgens laboratorium. Hälften skorpion, hälften lejon och helt och hållet en styggelse som inte är menad att leva. Skorpionvarelsen drivs helt av instinkter och ser alla levande varelser som potentiell föda. Varelsen räknas som ett monster (sid 69).

#### STY 14, SMI 8

#### SKYDD: 5

**TVÅ ATTACKER:** Skorpionvarelsen får agera två gånger varje runda. Dra två initiativkort åt den vid stridens början.

#### T6 MONSTERATTACK

- 1. PISKSNÄRT MED SVANS!** En blixtrande snabb attack med svansen drabbar en äventyrare. Slå en attack med tio grundtärningar och vapenskada 2 (huggsår). Om den lyckas kastas även offret omkull.
- 2. KLOGREPP!** Med ett vrål tar besten tag i en äventyrare med sin kraftiga klo. Slå en attack med åtta grundtärningar och vapenskada 2 (huggsår). Lyckas attacken låser besten klon runt äventyraren och skakar runt henne. Äventyraren får omedelbart slå ett motståndslag mot bestens STY (räknas inte som en handling). Misslyckas slaget slängs äventyraren iväg till NÄRA avstånd och kastas omkull.
- 3. ISANDE VRÅL!** Skopriovarelsen ger ifrån sig ett fruktansvärt vrål som får det att isa i äventyrarnas själar. Alla inom NÄRA avstånd får utstå en skräckattack med sex grundtärningar.
- 4. DÖDSOMFAMNING!** Med ett språng hoppar varelsen mot en av äventyrarna och omsluter henne med sina demoniska klor. Äventyraren blir automatiskt GREPPAD och kan bara utföra handlingen BRYTA GREPP (sid 89 i *Spelarboken*). I varje runda (inklusive den första) gör varelsen ett TJUVNYP med åtta grundtärningar och vapenskada 1.
- 5. GIFTSTÖT!** Bestens svans skallrar som en kobra i luften innan den snärtar till mot en äventyrare och stinger den med sin förgiftade gadd. Slå en attack med sju grundtärningar och vapenskada 1 (huggskada). Attacken är för snabb för att DUCKA. Giftet är förlamande och har Giftstyrka 9 (sid 109 i *Spelarboken*).



6. **VIRVELVINDSATTACK!** Besten låter svansen löpa i en svepande attack och anfaller två äventyrare med separata attacker med åtta grundtärningar och vapenskada 2 (huggsår). Om attacken lyckas slås offret dessutom omkull.

## HARPYOR

En flock ledda av den äldsta harpyan Lill-Mor, har de tagit över hela teatertornet och dessutom lagt beslag på det som är kvar av den alderländska krigskassan.

### STY 12, INT 4, KAR 3

Harporna anfaller som en flock och räknas som ett monster (sid 69). När STY når hälften (6) flyr harpyorna och återhämtar sig.



## HÄNDELSE

Nedan beskrivs ett antal möjliga händelser i Vädersten. Dessa måste inte inträffa, men kan användas närhelst du vill för att skruva upp tempot och spänningen. De kan ske i valfri ordning.

## SKATTLETARNA VISAR SIG

De alderländska skattletarna under Esgar Färdings ledarskap tar sig in i Vädersten ungefär samtidigt som rollpersonerna. De fyra kumpanerna undersöker rum för rum i fackelsken och med dragna vapen på jakt efter kung Algarods viloplats och hans förtrollade svärd. De kan överraska rollpersonerna i grupp eller dyka upp en i taget. Om äventyrarna inte hittar kung Algarods torn kommer Esgars grupp istället att göra det och stjäla kungens svärd (och därmed väcka de odöda). Skattletarna har olika motivation och lätt kan vända sig mot varandra. Här finns utrymme för rollspel och manipulation från spelarnas sida.

## HARPYORNA ANFALLER

Harporna håller till i Teatertornet, men de kan slå till när som helst från ovan, speciellt om rollpersonerna skyltar med blänkande föremål. Använd gärna harpyorna för en snabb attack där de lyckas få med sig något av äventyrarnas föremål. För att få tillbaka det måste rollpersonerna bege sig till Teatertornet.

## HARPYORNA KÖPSLÅR

Harporna från Teatertornet närmar sig äventyrarna och erbjuder dem Algarods krigskassan – i utbyte mot Algarods svärd eller ett levande spädbarn att vårda och uppfostra som sitt eget. De var trots allt en gång mödrar och söker bara kärlek. De kan som alternativ tänka sig en särskilt delikat bit av någon äventyrare. Är äventyrarna hotfulla mot harpyorna hotar de i sin tur att låta katapulten i Teatertornet sprida skatten över snårskogen så att ingen någonsin får den.





### ESGAR RÖR VID ROSTBITE

Om ingen av äventyrarna rör vid Rostbite (se plats 9) kan du låta Esgar Färdig eller någon av hans kumpaner kumpaner göra det. Detta aktiverar förbannelsen och väcker de döda till liv i borgen.

### BARDENS SÅNG

Den här händelsen sker lämpligast en stund in i äventyret. Oavsett om de odöda har vaknat eller

inte hörs plötsligt en märkligt vacker mänsklig sång utifrån borgen. Om äventyrarna tar sig till en öppning och spejar ut ser de barden Dalb som står på andra sidan vallgraven och sjunger på ett obegripligt språk samtidigt som han höjer sina armar mot skyn. När sången tystnar



blir allt stilla. Men i nästa ögonblick hörs ett omänskligt skri genomfara Vädersten från alla håll och kanter. Om de odöda ännu inte har vaknat sker det nu. Är de redan vakna börjar de röra sig genom borgen på jakt efter inkräktare.

### ELDEN ÄR LÖS!

En av de odöda lyckas på något sätt komma åt en av skattletarnas eller äventyrarnas facklor och sätts i brand. Snart har elden spridit sig till en gobeläng och därefter fortsätter den att utvecklas genom större delen av Vädersten. De odöda förgås långsamt av elden men bryr sig inte nämnvärt om den utan går omkring som brinnande facklor letandes efter inkräktare. Oavsett vad som händer kan eldsvådan bli en intressant motivationshöjare för flyktbenägna äventyrare.

## UPPLÖSNING

Händelseförloppet i Vädersten är tämligen linjärt, men det finns gott om överraskningar och svåra val längs vägen mot kung Algarods gemak. Sannolikt slutar det hela med att äventyrarna eller Esgar skattletare väcker kungen, varpå inkräktarna tvingas fly hals över huvud – förhoppningsvis med skatter i sina renslar.

Om kung Algarod inte tillintetgörs en gång för alla kommer han förr eller senare att lämna Vädersten för att ge sig ut på ett sista fälttåg. Om äventyrarna fick med sig svärdet Rostbite kommer kungen för eller senare att leta efter rollpersonerna med ett makabert följande av odöda soldater. Hur det hela slutar är upp till dig som SL. Men kung Algarod kan utgöra en intressant antagonist, såväl som oväntad allierad längre fram.

