



Det förlorvade landet

ETT ÄVENTYR TILL **Symbaroum**

Introduktion

VARMT VÄLKOMMEN till rollspelet Symbaroums introduktionsäventyr Det förlovade landet! Oavsett om du och din spelgrupp är erfarna rollspelare eller nybörjare hoppas vi på Järnringen att innehållet i denna text ska erbjuda en väl avvägd presentation av Symbaroums spelvärld och regelsystem. Själva äventyret är konstruerat med ambitionen att även oerfarna spelare ska ha förhållandevis lätt att kunna gestalta det med framgång, och dessutom innehåller texten ett utförligt spelexempel samt nio stycken färdiggjorda rollpersoner – allt i syfte att just introducera dig och dina vänner till Symbaroum. Mycket nöje!

DETTA FÖRSTA KAPITEL innehåller det ovan omtalade spelexemplet, ämnat att läsas av både spelare och spelare och menat att illustrera hur det rent praktiskt kan gå till runt ett spelbord där Symbaroum spelas. Avsnittet bör ses som ett komplement till grundbokens regelkapitel och ger två exempel på hur kommunikationen mellan spelare och spelare kan förlöpa i samband med två olika scener, hämtade från detta äventyr.

Efter spelexemplet presenteras nio färdiga rollpersoner som spelarna kan kopiera eller låta sig inspireras av när de fyller i sina rollformulär. Bland personerna finns både sådana som stammar från Ambria och davokarregionen, och sådana som aldrig har satt sin fot norr om bergskedjan Titanerna.

Själva äventyrstexten tar vid efter de färdiga rollpersonerna och är indelad i tre kapitel, nedbrutna i ett antal scener. Till förmån för oerfarna spelare har Det förlovade landet begåvats med en rak berättarstil där de olika scenerna följer efter varandra som pärlor trädde på en tråd – något som begränsar spelarnas valmöjligheter och därmed förenklar spelarens uppgift. Men rollspelare är förstås av ett egensinnigt släkte som inte så lätt låter sig styras. Naturligtvis kan rollpersoner få för sig att göra något som inte berörs i beskrivningen av

scenerna, och då måste spelaren (som vanligt) vara beredd att improvisera och försiktigt guida dem tillbaka till äventyrets huvudspår.

Äventyrskapiteln kan sammanfattas som följer:

KAPITEL 1: MOT YNDAROS

När kapitel 1 startar befinner sig rollpersonerna söder om bergskedjan Titanerna, i ett karavanläger för de eftersläntare som väntar på färdsällskap över högpassen mot drottning Korinthias nya rike. Kapitel presenterar tonen i spelvärlden och introducerar den grundläggande mekaniken för strid. Spelarna får ett skäl till varför de reser norrut och en fingervisning om vad de är på väg till: Yndaros bördiga fält och Davokars vajande skogar.

KAPITEL 2: I TJUVARS SÄLLSKAP

Kapitel 2 är fokuserat på att lära ut mekaniken för problemlösning. Spelarna kommer dessutom att introduceras till världen och till de umbäranden som resor innebär. Nyskapade rollpersoner är kompetenta men långt ifrån några fullfjädrade hjältar som kan flänga kors och tvärs utan planer eller risker. Världen är större och mörkare än de kanske har anat, trots tidigare möten med mörkermästarnas härskaror.

SADE AROALETA

”... och konung efter konung sände folket att dö, i våg på våg över böljande slätter; män och kvinnor på vars brutna skrov, det byggdes ett storlaget rike; sådant är Symbaroums fundament: format av kött och blod.”

KAPITEL 3: HÖGPASSETS TRIBUT

Kapitel 3 är äventyrets kulmen uppe i bergens högpas, där reglerna för problemlösning och strid blandas med spelarnas eget rollspelande. Spelarna får ett hårdhänt bemötande av världen norr om bergen när åldriga konflikter kommer dem till mötes. Ambria är säkert både vackert och bördigt, särskilt i jämförelse med de trolldomsfrätta marker de lämnat bakom sig. Men det är klokt att hålla handen nära svärdshjaltet också här i norr.

Järnpaktens allians har väckts till handling; naturens barn och deras fränder är inte förtjusta i människans kringklampande i skogarnas ruiner. De är missnöjda så till den grad att en hel karavan med oskyldiga kan vara ett pris värt att betala för att inte låta en enda besmittad skattletare komma undan. Det som ruvar i Davokar måste hållas i dvala.

Spellexempel

SYMBAROMS REGELMEKANIK ÄR enkel att följa när man väl har förstått hur den fungerar. I grunden handlar det om att rollpersonen har åtta karaktärsdrag med ett värde mellan 5 och 15, och att spelaren med en tjugo-sidig tärning (T20) ska slå lika med eller under sitt värde i ett av dessa för att lyckas bemästra utmaningar i spelvärlden. Om rollpersonen exempelvis försöker sig på något som kräver tystlåtenhet och försiktighet slås ett slag mot karaktärsdraget *Diskret*, om denne söker efter något eller behöver vara på sin vakt är det *Vaksam* som gäller, och så vidare.

Det finns dock två faktorer som bidrar med en ökad komplexitet. Först *Förmågorna*, vilka representerar rollpersonens särskilda färdigheter eller kunskaper. Dessa kan ange att spelaren vid en viss typ av utmaning får använda ett annat karaktärsdrag än det "naturliga". Ett vanligt förekommande undantag uppkommer när rollpersonerna hamnar i strid. För att rollpersonen ska träffa motståndaren med sitt vapen ska spelaren normalt slå ett slag mot karaktärsdraget *Träffsäker*, men om rollpersonen exempelvis behärskar förmågan *Järnnäve* är det i stället karaktärsdraget *Stark* som gäller. På samma sätt gör förmågan *Fint* det möjligt att attackera med värdet i *Diskret* och förmågan *Dominera* att man i stället får använda värdet i *Övertygande*. För att bli på det klara med vad som gäller måste både spelare och spelledare vara väl förtrogna med de olika förmågornas beskrivningar.

Den andra komplexitetsfaktorn är att många av de utmaningar som rollpersonerna har att hantera blir svårare eller lättare beroende på vem de interagerar med. Att smyga sig förbi en vakt kan

Att flytta äventyret

Äventyrets grundpremiss – resan från det döda Alberetor till Yndaros – förlorar sin poäng för rollpersoner som redan befinner sig i Ambria och har tydliga mål längre norrut. Då krävs ett annat upplägg för resan men äventyrets kärna kan behållas relativt intakt.

Resan kan då lämpligen gå från Yndaros istället, med destination Karvosti eller Tistla Fäste. Högpasset blir då till en mer vidsträckt dalgång och snöstormen lämpligare en regn- och hagelstorm som förvandlar vägen till en sugande lervälling. Kapitel 1 och 2 blir mindre självklara, stölden av eldstenen får mindre laddning om den inte hotar karavanen. Men om en eller flera rollpersoner har i uppdrag att ta stenen till ett ordenskapitel vid slutdestinationen kan en del av det narrativa trycket på rollpersonerna behållas och scenerna köras som vanligt. Kapitel 3 bygger på alvernas jakt på styggelser, vilket är relevant oavsett var i Ambria eller Davokar rollpersonerna befinner sig.

exempelvis vara olika svårt beroende på hur *Vaksam* vakten är. Och att träffa en fiende med sitt svärd är förstås svårare eller enklare beroende på hur *Kvick* den är. Regeltekniskt hanteras detta genom att det värde som spelaren ska slå mot modifieras av faktorer i omgivningen, oftast direkt relaterade till en motparts karaktärsdrag. I konkreta ordalag: Om den nyss nämnda vakten har det medelmåttiga värdet 10 i *Vaksam* görs ingen modifiering (± 0); om vakten är väldigt ouppmärksam och bara har 5 i *Vaksam* får spelaren en addera 5 (+5) till det värde som han ska slå emot; och skulle vakten vara så observant att denne har 15 i *Vaksam* ska spelaren istället subtrahera 5 (-5) från det värde som han/hon ska slå lika med eller under med sin T20.

Låt oss nu följa resen Ogina, exempelrollpersonen från grundboken, när hon försöker övertyga karavanägaren Argasto om att hon borde få följa med på färden över Titanerna (se sidan 19 för en beskrivning av scenen). Hon ställs mot en karavanvakt, klädd i ett fjällpansar och utrustad med svärd och sköld. Ogina själv bär förstås sitt läderförkläde och har valt sin långa påk som beväpning.

Först av allt måste initiativordningen fastställas – det vill säga vem av de två som agerar först varje runda – vilket i normalfallet bestäms utifrån kombattanternas värde i *Kvick*. I detta fall har båda personerna 10 i *Kvick*, varför det i stället blir värdet i *Vaksam* som får avgöra. Ogina har 9 i *Vaksam*, karavanvakten 11. Initiativet går alltså till den senare.

Första rundan skiljer sig dock något från de som sedan följer. Ogina har ett vapen med kvalitén *Långt* vilket innebär att det allra första som händer är att hon får slå ett frislåg mot vakten.



Spelledaren meddelar Oginas spelare att denne ska slå ett tärningsslag mot *Träffsäker* modifierat av motståndarens *Försvar* som är +1. Spelaren greppar en $\tau 20$ och ska försöka slå under eller lika med 11 (*Träffsäker* 10, modifierat av fiendens *Försvar* +1). Spelaren slår 14: karavanvakten styr undan påken med sin sköld och den slår i backen. Dags för motståndaren att ge igen!

Spelledaren meddelar att Oginas spelare ska slå ett slag mot sitt värde i *Försvar*, men modifierat av fiendens *Träffsäker* som är 13 och därmed ger modifikation -3. Ajdå, den robusta resen är illa ute eftersom hon bara har 6 i *Försvar*. I och med att motståndaren är så skicklig med svärdet måste spelaren slå under eller lika med 3 för att undgå att bli träffad (*Försvar* 6, modifierat av fiendens *Träffsäker* -3). Hon slår 7 och misslyckas att parera hugget. Frågan är dock om hon blir skadad ...

Spelledaren meddelar att karavanvaktens svärd ger 4 i skada. Ogina är turligt nog väl rustad att hantera det - dels har hon särdraget *Robust* vilket gör att hon ignorerar $\tau 4$ i skada varje gång hon blir träffad, dels har hon läderförklädet som skyddar lika mycket. Oginas spelare slår 1 på den första $\tau 4$:an och 4 på den andra. När tärningarna har summerats ($1+4=5$) och resultatet subtraherats från skadan 4 framgår det att Ogina är helt oskadd (Skada 4, minus Oginas bepansring 5 = mindre än 1). Och nu är det hennes tur att agera!

I stället för att satsa på ännu en attack väljer

spelaren att Ogina ska försöka använda den mystiska kraften *Förvirra*. Spelledaren meddelar att ett slag mot *Viljestark* måste göras, men utan modifikation eftersom karavanvakten har värde 10 i *Viljestark* (± 0). Spelaren ska alltså slå lika med eller under 15. Tärningen landar på 4 och *Förvirringen* träder i kraft, men två ytterligare slag måste slås. Först rullar spelaren $\tau 6$ för att avgöra hur mycket temporär korruption Ogina drabbas av - han slår en 3:a och antecknar det på rollformuläret. Därefter rullas en andra $\tau 6$:a för att avgöra förvirringens effekt (se sidan 133 i Grundboken). Spelaren slår en 2:a vilket innebär att karavanvakten står som handlingsförlamad inför resen.

Nästa runda. Denna gång spelar längden på Oginas vapen inte någon roll, men karavanvakten står ju bara och dumstirrar på henne så det är genast resens tur att agera. Först meddelar spelledaren att det måste slås ett slag mot *Viljestark* (modifikation ± 0) för att se om förvirringen kommer att sitta i även under nästkommande runda. Spelaren slår 14 och lyckas alltså med slaget. Därefter höjer resen sin påk och drämmer till.

Karavanvakten må vara förvirrad men försvara sig får han ändå - förvirringen gör bara att han förlorar sina aktiva handlingar, inte de reaktiva som exempelvis *Försvar*. Spelledaren meddelar att villkoren är desamma som tidigare: spelaren ska försöka slå under eller lika med 11 med sin $\tau 20$. Tärningen landar på en 6:a. Träff!



Om symbolen ←

Den vänsterpekande pil som används i formeln för karaktärsdrag innebär kort och gott "modifierat av". Formeln [*Kvick*←*Träffsäker*] betyder alltså "*Kvick* modifierat av (motståndarens) *Träffsäker*", en modifikation som kan vara positiv (+) eller negativ (-).





Av spelledaren får Oginas spelare veta att karavanvaktens fjällpansar skyddar 3. Oginas påk gör 116 i skada och dessutom gör särdraget *Robust* att hon kan göra ytterligare 114 i skada vid en träff per runda. Det gäller alltså att summan av de två tärningsslagen blir över 3 för att Ogina ska gå segrande ur bataljen, eftersom striden sker till ”första blod”. Spelaren rullar 114:an och får en 2:a. Spänningen stiger! 116:an landar på en 5:a. Den sammanlagda skadan blir alltså 2+5=7, varav 4 poäng (Skada 7, minus motståndarens bepansring 3) drabbar karavanvaktens *Tålighet*. En riktig praktträff som får den morske krigartypen att vackla baklänges.

Ogina ler skadeglatt, tittar sedan på Argasto och mumlar: ”Förlåt, jag menade inte att klappa till honom så hårt ...”.

EN STUND SENARE ...

I ett senare skede har Ogina blivit ombedd att söka rätt på den tjuv som har stulit karavanens livsnödvändiga artefakt Solstenen (se sidan 21 för en beskrivning av scenen). Hon har fått hjälp av en medresenär att spåra Keler till en förfallen kvarnruin men denne vågar inte följa henne ända fram - infångandet av tjuven måste Ogina klara på egen hand. Oginas spelare säger att resen smyger sig fram mot kvarnruinen. Spelledaren meddelar att han ska slå ett slag mot [*Vaksam* -3], det vill säga lika med eller under 6 för att lyckas eftersom Ogina har värdet 9 på *Vaksam*. Spelaren slår en 5:a varpå spelledaren informerar att Ogina lägger märke till en björnsax som någon har gömt i hennes väg, under ett tunt lager sly.

Sedan resen har tagit en liten omväg runt fällan smyger hon vidare mot ruinen. Den ligger ganska precis 20 meter från skogsbrynet - precis så långt som Ogina kan ta sig på en runda genom att använda båda sina handlingar till förflyttning (se sidan 158 i Grundboken). Med tanke på att resen inte är särskilt bra på att smyga (värde 5 i *Diskret*) bestämmer sig spelaren för att satsa allt på ett kort och sätta full fart. Spelledaren meddelar att det är dags för ett slag mot [*Diskret*←*Vaksam*] för att utröna om den som befinner sig i kvarnen upptäcker det anstormande hotet. Det blir en omöjlig utmaning, eftersom Ogina bara har 5 i *Diskret* och Keler har 15 i *Vaksam*, vilket innebär en modifiering på -5 (*Diskret* 5, modifierat av -5 = 0). Men Ogina hinner ändå fram till kvarnens vägg, för även om Keler har upptäckt henne är han ändå överraskad och får inte agera förrän under nästa runda.

Vad gäller initiativordningen är inte *Kvick* avgörande den här gången heller, däremot har tjuven som sagt 15 i *Vaksam* vilket betyder att denne får börja. Han sträcker sig ut genom en hålighet i ruinen

Tabell 1: Värde och modifiering

KARAKTÄRSDRAG	MODIFIKATIONSVÄRDE
5	+5
6	+4
7	+3
8	+2
9	+1
10	±0
11	-1
12	-2
13	-3
14	-4
15	-5

och skjuter ner mot Ogina. Spelledaren meddelar att det ska slås ett slag mot *Försvar* med modifiering -2, eftersom Keler har 10 i *Träffsäker* och befinner sig i *Övertag* (se sidan 162 i Grundboken). Spelaren måste alltså slå under eller lika med 4 för att undgå att bli träffad av tjuvens armborstlod. Slaget blir en 8:a. Spelledaren berättar att lodet ger 7 i skada (5 + 2 för övertaget), varpå spelaren rullar sina 214 för att avgöra bepansringens värde - en 114:a för läderförklädet och en för särdraget *Robust*. Resultatet av tärningsslagen blir 2+4=6. Efter att ha subtraherat summan från skadevärdet (7-6=1) framgår det att resen tar en poäng i skada, vilket noteras på rollformuläret innan det är resens tur att agera.

Uppifrån hör Ogina hur Keler laddar om armborstet och desperat ropar (med spelledarens röst): ”Du kommer ångra dig, den vandöde Rogan kommer att hitta dig och klyva dig i stycken, inte ens döden tog honom, tror du att du kan besegra Van-Rogan, dödsmästaren!?”. Eftersom ingenting annat anges i beskrivningen av kvarnen låter spelledaren Oginas spelare veta att det räcker med en (1) förflyttningshandling för att med stegens hjälp ta sig upp till tjuven. Inget att tveka om!

Ogina stormar uppåt varpå spelledaren bestämmer att den fege uslingen Keler slänger sitt armborst ifrån sig och höjer armarna i vädret. Resen muddrar hans kläder och hittar Eldstenen i en ficka på tunikans insida. Inget slag behöver slås för att hitta stenen med spelledaren säger ändå att det ska slås ett slag mot *Vaksam* med modifiering -5; spelaren slår 12 vilket innebär att resen misslyckas.

Ogina rotar alltså vidare bland Kelers ägodelar utan att märka ljuden utifrån - ljuden från de rövare som Van-Rogan har sänt för att speja på kvarnruinen och försäkra sig om att det är fritt fram ...

Färdiga rollpersoner

DET FÖRLOVADE LANDET kan spelas med vilka rollpersoner som helst men är anpassat för de färdiga rollpersoner som presenteras här. De tre av drottningfolkets blod - Orlan, Bartolom och Ansel - är särskilt lämpade för helt nya spelare, då dessa inte har varit norr om bergen tidigare och därmed är lika nya inför spelvärlden som spelarna själva. De barbarättade Kvarek och Karla eller halvfolken Urbota, Niha och Fenya kan mycket väl ha haft sina rutiga och randiga skäl till att komma söderöver och nu vara i behov av resesällskap på återfärden norrut.

Kvarek, barbarättad legosoldat

"Vad får jag för det?"

Släkte	Människa, Barbarättad
Särdrag	Kontakt nät (legosoldater)
Diskret 7, Kvick 13, Listig 9, Stark 11, Träffsäker 15, Vaksam 10, Viljestark 10, Övertygande 5	
Förmågor	Livvakt (Novis), Rustmästare (Novis), Sköldkamp (Gesäll)
Beväpning	Dolk 1T4 (Kort), Pilbåge 1T6, Svärd 1T8
Bepansring	Kräkrustning 1T6 (Begränsande -4)
Försvar	11 (Sköld+2)
Tålighet	11 Smärtgräns 6
Utrustning	Långskaftad pipa, tobak, tärningar, fältutrustning, vapen-vårdsutrustning, 9 skilling
Skugga	Livskraftigt grön (korruption: 0)

Du har vandrat stålets väg alltsedan barnsben, som medlem av den stolta klanen Jezora. Men efter att ambriernas styrkor för drygt tio år sedan krossade din klan har du vandrat ensam - med största säkerhet som den ende överlevande jeziten. Du har hyrt ut din vapenarm till högstbjudande, ambrier som barbarättad, men stridandet har givit dig en fadd smak i munnen. Och du plågas av ett brännande samvete över att du överlevde när alla dina bröder och systrar följde hövdingen Haloban i döden. Det är dags att sikta på pensionen.

Troligast är att du har tagit anställning som karavanvakt som ett första steg mot en pensionskassa, i hopp om att jobbet är relativt riskfritt och kan ge dig tid att fundera på nästa steg mot pensionen. Du kan på så sätt ha lärt känna någon eller alla av Urbota, Niha, Karla eller Fenya på vägen söderut.

Orlan av huset Daar, pansár

"Du har mitt ord!"

Släkte	Människa, ambrier
Särdrag	Priviligierad
Diskret 5, Kvick 10, Listig 7, Stark 15, Träffsäker 11, Vaksam 9, Viljestark 10, Övertygande 13	
Förmågor	Tvåhandskraft (Novis), Ledare (Gesäll), Dominera (Novis)
Beväpning	Dolk 1T4 (Kort), Svärd 1T8, Tvåhandssvärd 1T12
Bepansring	Förstärkt ringbrynja 1T8 (Begränsande -4)
Försvar	6 (Undvika) eller 8 (Sköld +2)
Tålighet	15 Smärtgräns 8
Utrustning	Börs med en näve jord från den förlorade släktgården i söder, fältutrustning, vapenvårdsutrustning, 1 daler och 5 skilling
Skugga	Skinande silver (korruption: 0)

Du är yngste och siste sonen i ett - frånsett dig - utdött furstehus. Ägorna och dina släktingar förgjordes under kriget mot mörkermästarna i söder. Du antogs till drottningens pansärer i kraft av ditt släktnamn och din stridsförmåga. Efter en tids tjänst har du fått nog av parader och exercis och har begärt avsked från riddargardet, i syfte att hitta en mening med ditt liv, kanske till och med styrkan att återuppbygga ditt furstehus från dess ruinerade grund.

Du kan mycket väl ha valt att dröja kvar i Alberetor som eftertrupp medan drottningens folk vandrade över bergen, kanske i hemlighet motiverad av att du har svårt att skiljas från din döda familjs grav och brända gods. Du kan vara bekant med Bartolom och Ansel sedan tidigare, kanske möttes ni på ett slagfält under Det stora krigets sista strider.

Urbota, resebärsärk

"Reta mig inte."

Släkte	Rese
Särdrag	Långlivad, Paria, Robust (Novis)
Diskret 5, Kvick 11, Listig 9, Stark 15, Träffsäker 10, Vaksam 10, Viljestark 13, Övertygande 7	
Förmågor	Bärsärk (Novis), Tvillingattack (Gesäll)
Beväpning	Dolk 1T6 +1T4 (Kort), 2 st Svärd 1T8 +1T4
Bepansring	Läderförkläde 1T4 (Begränsande -2)

Försvar	8 (Parera+1)
Tålighet	15 Smärtgräns 8
Utrustning	Egentillverkad flöjt som enbart spelar i moll, 4 örtegar
Skugga	Mörkt grön, som frodig mossa (korruption: 0)

Du kom utvandrande ur Davokars djup namnlös och tom för många år sedan, och hittades av en barbarblodad häxa som tog sig an dig, lärde dig tala och föra dig. Hon gav dig inget namn, medveten om att du inte anser dig behöva något. Du vet ju vem du är. Häxans barbarättade tjänare namngav dig, med ett öknamn som de tyckte passade ditt kynne. Så har du varit känd sedan dess. När häxan dog av ålder vandrade du ut i världen söder om skogen. Där verkar det finnas mycket att lära.

Du kan mycket väl ha hamnat på Titanernas sydsida av en slump ("vad finns att se söderut?") eller som en effekt av att du redan tidigare slog dig ihop med Fenya, Karla eller Kvarek. En spännande möjlighet är att häxan som uppfostrade dig inte dog en naturlig död utan dräptes av en tempelriddare och nu är både häxor och svartkappor ute efter dig för att lära sig mer om vad häxan höll på med eller vad som hände när hon dog.

Ansel, teurg

"Vik hädan, tvivlare."

Släkte	Människa, ambrier
Särdrag	Kontakt nät
Diskret 5, Kvick 7, Listig 11, Stark 9, Träffsäker 10, Vaksam 10, Viljestark 13, Övertygande 15	
Förmågor	Ledare (Gesäll), <i>Mystisk kraft</i> (Häxhammare, Novis), <i>Teurgi</i> (Novis)
Beväpning	Dolk 1T4 (Kort), Stridshammare 1T8
Bepansring	Prästkappa 1T4 (Smidig)
Försvar	9 (Sköld+2)
Tålighet	10 Smärtgräns 5
Utrustning	Slitet exemplar av <i>Ljusbringaren</i> (Prios heliga bok), fältutrustning, 1 daler och 3 skilling
Skugga	Gyllenskimrande, som sol på en silverspegel (korruption: 0)

Du är en trons tjänare och skolad präst i Prios kyrka, dessutom en prästmagiker, en av de få som Prios utsett som ljusets kraft i världen. Din tro må vara urstark, men din relation till Det heliga ljusets tempel är det inte: intriger frodas bakom slutna



dörrar, vassa armbågar och rent förtal är inte ovanliga medel i kampen om de högre positionerna i tempelhierarkin. Du brottas ständigt med svårigheten att se vad som faktiskt är Laggivarens vilja och vad som endast är dina överordnades ränker. Du är fast besluten att förbli en bärare av det förra och inte förvandlas till ett redskap i de senare.

Du kan ha valt att återvända söderut som en sorts pilgrimsfärd till det förflutna, för att få vägledning om framtiden. Eller så är du en av dem som lämnats kvar och har nu slutligen fått order om att bomma igen det sista templet i söder inför färden norrut. Du är sannolikt bekant med Orlan och Bartolom, möjligen har ni under någon period tjänstgjort i samma enhet av drottning Korinthias armé.

Bartolom, ordensmagiker

"Intressant, det här måste studeras närmare."

Släkte	Människa, ambrier
Särdrag	Priviligierad
Diskret 5, Kvick 11, Listig 13, Stark 9, Träffsäker 10, Vaksam 7, Viljestark 15, Övertygande 10	
Förmågor	Alkemi (Novis), Medicus (Novis), Monsterlörd (Novis), Ordensmagi (Novis), Svavelkaskad (Novis)
Beväpning	Dolk 1T6 (Kort), Vandringsstav 1T6 (Långt)
Bepansring	Ordensrober 1T4 (Smidig)
Försvär	11 (Undvika)
Tålighet	10 Smärtgräns 5
Utrustning	Eldstenen (artefakt, se sidan 29), fältutrustning, vållagrad sherry, 3 örtkurer, 3 daler och 9 skilling
Skugga	Eldglänsande koppar (korruption: 0)

Du är novis i Ordo Magica, Ambrias största och mest inflytelserika magikerkollektiv. Yndaros ordensmästare har skickat dig på olika uppdrag i Ambria; själv är du mer sugen på att fortsätta in i själva Davokar, där sällsamma örter sägs frodas och där barbarfolkens häxor sägs utöva en mer primitiv version av din egen högt utvecklade magi. Någon gång ska du dit och kan då passa på att möta dina gamle lärare mästern Vernam – han sägs bo och verka i Tistla Fäste på gränsen till Davokar.

Som novis i Ordo Magica får du stå ut med tämligen oglamorösa uppdrag. Du kan ha skickats söderut för att hämta en kvarglömd eldsten i ett av ordens gamla torn, eller så lämnades du kvar att vakta tornet tills flytten norrut var avklarad och står nu i begrepp att ansluta till dina ordensfränder i Yndaros. Möjligen är du vän eller bekant med Orlan och Ansel.

Magdala, barbarättad häxa

"Andarna vill det."

Släkte	Människa, Barbarättad
Särdrag	Vildmarksvana
Diskret 7, Kvick 13, Listig 9, Stark 11, Träffsäker 10, Vaksam 10, Viljestark 15, Övertygande 5	
Förmågor	Häxkonst (Novis), Mystisk kraft (Hamnskifte, Gesäll), Naturlig krigare (Novis)
Beväpning	Dolk 1T6 (Kort), Klor (i djurhamn) 1T8 (Kort)

Bepansring	Häxsärk 1T4 (Smidig), Skinn 1T4 (i djurhamn, Smidig)
Försvär	13 (Undvika)
Tålighet	11 Smärtgräns 6
Utrustning	Fältutrustning, 2 daler och 7 skilling
Skugga	Röd med enstaka flagor av rostrött i (korruption: 1)

Du är uppväxt i skuggan av Karvosti, storhövdingens platå inne i Davokar. Din initiering som häxa slutade i tragedi när ritualen avbröts av en styggelse från Davokars mörka delar. I striden som följde fann du din inre stridsbest, och med den i åtanke har de tre cirkelledarna skickat dig söderut. Du bedöms som kapabel att skydda dig själv mot platsens depraverade invånare, om så behövs. Ditt uppdrag: spana och rapportera tillbaka till häxcirkeln. Davokar håller på att vakna, och ambrierna är del i det men inte hela orsaken – det finns starka krafter som arbetar för ett uppvaknande, krafter som måste hittas och bekämpas. Du har i alla fall en möjlig allierad, en viss mästern Vernam, en före detta ordensmagiker som lever i Tistla Fäste och sägs ha ett gott öga till häxor.

Häxcirkeln på Karvosti är intresserad av allt som rör drottningens folk och kan i det syftet ha skickat dig på uppdrag att studera söderns ruiner för att få ett bättre grepp om drottningens folkets historia. I hopp om att inte tilldra sig så mycket uppmärksamhet kanske du påstår dig vara i exil från häxorna efter ett brott mot deras tabun. Eller så är det faktiskt så att du har brutit en ed och väljer att ligga långt från häxornas områden. Troligen har du träffat på och bekantat dig med andra som tidigare har färdats söderut, mest troligt barbarättade och halvfolk som Kvarek, Urbota, Niha, Karla och Fenya.

Niha, bedragare

"Ni kommer inte att ångra er."

Släkte	Bortbyting
Särdrag	Förväxling (Novis), Långlivad
Diskret 15, Kvick 11, Listig 7, Stark 5, Träffsäker 10, Vaksam 10, Viljestark 9, Övertygande 13	
Förmågor	Fint (Gesäll), Lönnstöt (Novis)
Beväpning	Dolk 1T6 (Kort), Vandringsstav 1T6 (Långt)
Bepansring	Nitläder 1T4 (Begränsande -2)
Försvär	9 (Undvika)
Tålighet	10 Smärtgräns 3

Utrustning	Stråfigur som hittades vid krubban (troligen av alvisk härkomst), fältutrustning, 11 skilling och 3 örtegar
Skugga	Polerad mässing (korruption: 0)

Du byttes mot dina föräldrars förstfödda i ett skjul i Yndaros slum, och därifrån har det bara gått utför. Dina föräldrar satte dig i arbete i familjens garveri så snart du kunde hantera syrorna, och de kastade ut dig när de slutligen förstod vad du var. Sedan dess har du vant dig vid att klara dig själv även om du alltid har längtat efter svar på varför dina alvfränder bytte bort dig.

Du har gett dig ut i Ambria i hopp om att få svar på dina frågor, eller i varje fall hitta andra särlingar att bilda någon sorts gemenskap med. Om det skulle misslyckas kan du bege dig till Tistla Fäste, där en lärd man vid namn Vernam sägs veta mycket om alver.

Du kan ha hamnat söder om bergen på flera sätt, men mest troligt som resesällskap till Urbota, Magdala, Karla eller Fenya: du lär ha sökt sig till andra särlingar eller i alla fall människor som kommer från Davokar och kanske vet något om de alver som en gång övergav dig.

Karla, barbarättad utbygdsgjägare

"Sch, låt spåren tala."

Släkte	Människa, barbarättad
Särdrag	Vildmarksvana
Diskret 11, Kvick 13, Listig 7, Stark 10, Träffsäker 5, Vaksam 15, Viljestark 10, Övertygande 9	
Förmågor	Akrobatik (Gesäll), Prickskytt (Novis), Sjätte sinne (Novis)
Beväpning	Armborst 1T12, Dolk 1T6 (Kort), Handyxa 1T8
Bepansring	Härdad läderrustning 1T4 (Begränsande -2)
Försvaret	11 (Undvika)
Tålighet	10 Smärtgräns 5
Utrustning	Fältutrustning, jaktsnaror, fiskespö, koger med 12 lod, 6 skilling och 6 örtegar
Skugga	Grön som nyutslagna löv (korruption: 0)

Du är bördig från östra Davokar men lever i exil efter ett blodigt missförstånd med en av klanhövdingens söner. Hövdingen har många söner kvar men tog ändå illa vid sig, varför du bestämde dig för att utforska världen utanför klanens område. Egentligen hade du knappast något val.



Kverula

Svartalfen Fenyas vildsugga Kverula har följande värden:

Släkte: Vilddjur
Särdrag: Bepansring (I), Naturligt vapen (I)
Diskret 9, Kvick 13, Listig 7, Stark 15, Träffsäker 11, Vaksam 10, Viljestark 10, Övertygande 5
Beväpning: Betar 1T6 (Kort)
Bepansring: Skins 1T4 (Smidig)
Försvaret: 13 (Undvika)
Tålighet: 15
Smärtgräns: 8
Skugga: Gulröd som asplöv om hösten (korruption: 0)



Du kan lösa två av dina problem genom att söka arbete på de karavaner som färdas över Titanerna: dels kommer du långt bort från Davokar och hämndlystna ättlingar till den hövdingason du dräpte, dels får du ett välkommet tillskott till den minst sagt magra reskassan. Du kan ha lärt känna några av de övriga rollpersonerna på vägen söderut över bergen, som till exempel Kvarek, Urbota, Niha och Fenya.

Fenya, svartalfisk skattletare

"Där är du min skatt, som jag letat."

Släkte	Svartalf
Särdrag	Kortlivad, Paria, Överlevnadsinstinkt (Novis)
Diskret 13, Kvick 15, Listig 5, Stark 11, Träffsäker 10, Vaksam 10, Viljestark 9, Övertygande 7	
Förmågor	Ritualist (Novis), Stångverkan (Gesäll)
Ritualer	Bjära
Beväpning	Dolk 1T6 (Kort), Spjut 1T10 (Långt)
Bepansring	Lädersärk 1T4 (Begränsande -2)
Försvaret	13 (Undvika)
Tålighet	11 Smärtgräns 6
Utrustning	Fältutrustning, 3 örtegar
Skugga	Rött som syrerikt blod (korruption: 0)

Du är född och uppvuxen i drottningstaden Yndaros svällande flyktingdistrikt, dit din familj sökte sig när resten av er stam bestämde sig för att ansluta till ett rövarband i Meraviduns skogar. För några månader sedan lämnade du staden i hopp om att skapa dig ett bättre liv än att hunsas av ligister, hånas av stympade krigsveteraner och slåss med dina svartalfsfränder över smulorna från de rikas bord. Det gällde att sätta fart, du är ju redan fem år gammal och livet är kort!

På vägen söderut träffade du på en butter vildsugga som du besvärjde med din svartalfskonst. Ni två har utvecklat en djup hatkärlek på den korta tid ni vandrat tillsammans.

Ditt mål att snabbt komma bort från Yndaros uppfylldes i och med jobbet som mulskötare på en södergående karavan. Färden ger dig dessutom möjlighet att rekrytera medresenärer och samla några daler inför en skattletarexpedition i Davokar. Såväl Kvarek som Urbota, Magdala, Niha och Karla kan ha fått en förfrågan redan på vägen ner till söderns ödelagda land.

Mot Ambriga

ROLLPERSONERNA HAR AV olika anledningar hamnat i ett karavanläger just söder om bergskedjan Titanerna. Lägret breder ut sig över ett stort område, bevuxet med späda träd vars löv har börjat skifta i höstlika nyanser. Ett fyrtiotal vagnar står uppställda lite hullerombuller och mellan dem har tält slagits upp. Merparten av tälten är små och väderbitna medan en handfull mest av allt liknar små tygpalats – uppenbarligen tillhörande några av de ädlingar som har väntat in i det sista med att lämna sina herresäten. På ett tiotal ställen brinner eldar dygnet runt, några kringgårdade av grova stockar, andra av mer eller mindre slarvigt hopsnickrade bänkar.

Det förlorade landet

De rollpersoner som är uppväxta i Alberetor eller som har befunnit sig där en längre tid bär på mörka minnesbilder från resan till karavanplatsen. Närmast söder om lägret har marken fortfarande kraft nog att ge liv åt växtlighet, men de skördar som snart ska bärgas är inte vad de en gång var. Sädesfälten är glest bevuxna av bleka stänglar med förkrympta ax, fruktträden som förr om åren dignade av äpplen, citroner och söta plommon ger nu knappt någon skörd att tala om och överallt drar beniga boskapsdjur omkring, förvildade sedan deras tidigare ägare har lämnat dem vind för våg.

Kommer man från någon plats längre söder- eller österut har man bevittnat ännu mörkare scener. Där är jordarna på många håll svartnade och helt livlösa, förvandlade till dammiga öknar som är oförmögna att suga åt sig vatten från vare sig regn eller floder. Övergivna städer, ödelagda herresäten och borgar, spöklika bondgårdar vars boskapsinhägnader är fulla av kadaver – Alberetor är dött och så gott som försvunnet. Det enda som finns kvar är det som drottning Korinthias folk bär med sig på färden mot norr.

MÄNNISKORNA I LÄGRET ger alla uttryck för en blandning av sorg, lättnad och förtröstan. De är sorgsna över att måsta lämna den plats där deras släkt har levt i generationer, där deras anfäder ligger begravda och där så mycket av dem själva finns bundet till jorden, landskapen och de nu övergivna byggnaderna. De känner lättnad över att äntligen vara på väg, över att ha lämnat söderns asköknar bakom sig till förmån för bergstrakternas ännu levande jordar. Och även hoppet kan anas i läpparnas försiktiga krökning; hoppet om att världen norr om Titanerna ska visa sig vara lika blomstrande och välkomnande som alla påstår.

Scen 0: Spelöppning

Oavsett om rollpersonerna känner varandra sedan tidigare eller inte, föreslås att de råkar hamna kring samma eld nära karavanlägrets utkant. Vid elden sitter också en eller flera av de som snart ska bli deras reskamrater, förslagsvis den pratglade vagnsföraren Talk, kanske också de barbarättade stigfinnarna Belun och Ludo.

Personerna kring elden förbereder sin kvälls- vard och diskuterar den senaste i raden av dåliga nyheter: alla karavanägare har på grund av den snabbt antågande vintern bestämt sig för att övervintra på bergens sydsida. Frågan är om de har rätt i att högpasset snart kommer att vara ogenomträngliga eller om det faktiskt finns en chans att hinna igenom innan kyla och snö vinner herravälde över Titanerna.

De hinner också prata om annat. Vagnföraren Talk (eller vem som nu gör rollpersonerna sällskap) är en nyfiken sälle och är inte rädd för att fråga ut sina nya bekanta om varifrån de kommer och vart de är på väg – ett utmärkt tillfälle för spelarna att ”lära känna” sina egna rollpersoner och att presentera dem för varandras.

När samtalet har pågått ett tag ansluter ytterligare en person, nämligen Talks vän Keler. Han är synbarligt upphetsad och böjer sig fram för att visa något i vagnsförarens öra. Den som lyckas med ett slag mot *Vaksam* kan snappa upp kärnan i den ivrige unge mannans viskning: Det finns en karavanägare som verkar ha bestämt sig för att trotsa faran och våga sig på ett försök att ta sig till Ambria.

Skulle ingen rollperson lyckas höra vad som sägs förstår de nog ändå snart vad som är i görningen – Talk skiner upp som en högsommarsol, ursäktar sig och rusar iväg mot sitt tält för att packa sina tillhörigheter. Rollpersonerna kan antingen pressa fram sanningen ur den viljesvage Keler med hjälp av ett lyckat slag mot [*Övertygande* +5] eller helt sonika följa efter duon när de beger sig mot lägreets norra del. Där håller karavaniären Argasto som bäst på att förbereda inför avresan, som ska ske morgonen därpå.

Scen 1: Upp till bevis

Argasto sitter inne i sin tältpaviljong och går igenom inventarierna inför resan samtidigt som han passar på att intervjua potentiella medresenärer. Utanför har en liten kö bildats och före rollpersonerna står Talk och Keler, kanske också Belun och Ludo. Båda dessa par kan skryta med att ha överlevt ett flertal resor genom bergen tidigare och kommer därför att vända ut ur tältet med strålände leenden på sina läppar. Sedan är det dags för rollpersonerna att träda in i paviljongen.

Mäster Argasto – en fetlagd man i femtioårsåldern med rosenröda kinder, klädd i bylsiga kläder av filt och skinn – ägnar dem ett snabbt ögonkast innan han återvänder till inventarielistorna med ett kort: ”Nå?”. Det är upp till rollpersonerna att försöka övertyga karavaniären att just de ska på

Manér

I beskrivningen av spelledarpersoner och varelser i äventyret kommer du att se en ny egenskapsrubrik som heter Manér. Det som står vid denna är förslag om hur spelledaren med enkla medel kan gestalta varelsen på ett sätt som dels säger någonting om varelsen i fråga, dels hjälper spelarna att göra skillnad på de gestalter de möter.

plats på färden, och att de kommer att vara till större nytta än besvär. När de har sagt vad de ska tittar han upp: ”Kan ni försvara er själva? Jag är inte övertygad ...”

Han framhåller att han inte kan ta med hur många som helst på resan och att de få platser som finns kvar måste gå till ”personer av vikt”, det vill säga sådana som ökar hans chanser att få karavanen genom passet under förvinterns kärva förhållanden. Om rollpersonerna vill följa med måste de bevisa sig dugliga genom att ställa upp på ett kamptest mot några av hans mest betrodda vakter. Det handlar naturligtvis inte om en strid på liv och död utan bara till ”första blod”, vilket innebär att den kämpe som åsamkas 1 *Tålighet* i skada eller mer måste kliva åt sidan och erkänna sig besegrad.

Kamptestet går av stapeln i skenet av den väldiga eld som flamlar utanför Argastos tält och innan det drar igång framhåller Argasto högröstat att han inte vill se någon slakt. Blåmärken och blodvite är acceptabelt, svårare skador måste undvikas till varje pris eftersom han behöver alla i dugligt skick inför resan! Oavsett stridens utfall kommer Argasto att acceptera alla rollpersonerna som medresenärer – han gillar det han ser, även om de går förlorande ur kampen.

Karavanvakter (RP+1 stycken)

”Jag tar det försiktigt, jag lovar ...”

En grupp kvinnor och män (till antalet lika många som rollpersonerna +1) av ambrisk härkomst, som alla har överlevt ett flertal resor fram och tillbaka över Titanerna. De är härdade kämpar som inte tvekar inför en strid, även om det finns en del att önska vad gäller den personliga skickligheten.

Manér	Flinar självsäker, vinkar utmanande med svärden.
Motstånd	Svagt
Särdrag	<i>Kontaktnät</i> (karavanvakter)
Diskret 5 (+5), Kvick 10 (0), Listig 7 (+3), Stark 15 (–5), Träffsäker 13 (–3), Vaksam 11 (–1), Viljestark 10 (0), Övertygande 9 (+1)	
Beväpning	Svärd 4
Bepansring	Fjällpansar 3 (Begränsande)
Försvär	+1 (Sköld)
Tålighet	15 Smärtgräns 8
Utrustning	1T10 skilling, tuggtobak
Skugga	Opolerad koppar (korruption: 0)

Taktik: Den rollperson som ser störst och starkast ut får initialt tampus med två karavanvakter. Övriga vakter tar sig an en rollperson var.

I tjuvars sällskap

ÄVENTYRETS ANDRA AKT handlar om jakten på och uppgörelsen med en tjuv som har fräckheten att stjäla den så kallade Eldstenen – en artefakt som karavanen kan ha svårt att klara sig utan när vintern sänker sig över bergen. Förutom en mer eller mindre utmanande strid ger akten prov på olika sorters enklare problemlösning. Rollpersonerna måste ta reda på vem tjuven är, förhöra dennes bekanta och dessutom spåra slyngeln genom vildmarken. På vägen riskerar de att trampa rätt i en fälla och när de väl hittar tjuvens gömställe presenterar sig ännu ett problem: hur ska de ta sig till gömstället utan att bli beskjutna på vägen dit?

ARGASTOS KARAVAN HAR lämnat lägret och börjat sin färd mot norr. Landskapet är fortfarande skogsklätt, oftast så pass tätt att rollpersonerna inte ser mer än träd och vägen med de vaggande vagnarna. Färden går långsamt uppför och slingrar fram mellan skogsklädda kullar och forsande raviner. Ibland nås ett krön och därifrån kan bergen norröver åter anas. Vädret är klart. Solens strålar möts av muttrande böner till solguden Prios, i hopp om fortsatt gynnsamma förhållanden. Till och med Argastos annars bistra min har lättat lite: "Laggivarens plytler varmt över högpasset, det bådär gott."

Lagom till kvällningen slås läger som vanligt, och karavanen formar en vagnsborg. När ordensnovisen Bartolom går iväg för att tvaga sin resdammiga lekamen hörs plötsligt ett tjut från vattnet till. Det är Bartoloms stämma: "Tjuvar, tjuvar!"

Medan novisen badade smög någon fram och gick igenom hans ordenskappa – ur den stals den eldsten som han har burit runt på. Med eldstenen stulen är frågan hur karavanen alls ska kunna hålla värmen genom högpasset!? Argasto är tydlig: "Hitta tjuven och ta tillbaka eldstenen, annars måste vi vända åter, solgudens gunst eller ej!"

Scen 2: Hitta tjuven

Det är lätt för rollpersonerna att ta reda på vem tjuven är, men svårare att få fatt på honom. Tjuven är en mulskötare som kallade sig Keler, som nu är borta. Hans vagnslag försöker inte dölja hans frånvaro, tvärt om. Däremot håller hans bästa (och enda) vän Talk inne med viss information, om han inte övertalas att säga som det är.

Det finns två sätt att hitta tjuven: dels går det att försöka spåra denne från brottsplatsen, dels går det att övertyga tjuvens vagnslag om att berätta allt de vet, eftersom eldstenen är essentiell för karavanens framgång.

ÖVERTYGA TJUVENS KAMRAT

(Kort problemlösning)

Tjuven Keler ingick i ett vagnslag, där han främst tytt sig till en annan mulskötare, Talk. Talk inser att Keler är en tjuv och lögnare men fann ändå vänskapen värmande; han måste övertygas för att ge ledtrådar till var Keler kan ha tagit vägen.

Rollpersoner som talar med Talk (många kan intyga att Talk är den som stod Keler närmast)

måste klara ett Övertygande för att få en ledtråd av Talk: "Keler pratade mycket, och han nämnde något slags rövarnäste här i närheten, jag tror jag kan peka ut det åt er".

Med riktningen utpekad blir spårandet enklare, se nedan.

SPÅRA TJUVEN KELER (Utdragen problemlösning)

Tjuven har lämnat spår efter sig och dessa går att följa från brottsplatsen (den bestulnes klädhög vid bäckkanten). Tjuven har gjort sitt bästa för att dölja sina spår och har dessutom riggat en fälla i slutet av spåret (fällan beskrivs i Scen 3).

För att följa tjuvens spår till kvarnruinen (se Scen 3) krävs två lyckade slag i [Vaksam←Vaksam]. Varje rollperson får slå en gång, börja med den som är mest Vaksam. Om rollpersonerna fick ledtråden av Talk behövs endast ett lyckat slag.

Ett alternativ till att spåra är att på mystisk väg försöka känna riktning till eldstenen (rollpersoner

Bartolom som rollperson

Om Bartolom spelas som rollperson av en av spelarna kan vissa justeringar behöva göras. Antingen kan ytterligare en ordensnovis finnas med på resan (Edria) och det är hon som badar och blir bestulen. Eller så kan tjuven lyckas vittja rollpersons-Bartoloms fickor, kanske när denne sover eller i samband med att någon lägligt har "spillt" soppa över hans klädnad och han slänger dem ifrån sig medan han byter om.

med förmågan Häxsyn eller någon Mystisk kraft får försöka). De får då istället slå [Viljestark - 5] första gången och [Viljestark - 3] andra gången för hitta till kvarnruinen. De får försöka göra detta även om de har använt Vaksam för att spåra.

När två slag har lyckats (endast ett krävs om rollpersonerna fått en ungefärlig riktning av Talk i Scen 1) kommer rollpersonerna fram till kvarnruinen där den misslyckade tjuven Keler väntar på sina kompanjoner.

Scen 3: Ta tillbaka eldstenen

TJUVEN KELER HAR gillrat en mekanisk fälla, en vildsvinssax, som utlöses av den som passerar punkten där fällan är placerad. Rollpersonerna upptäcker fällan om den som går först lyckas med [Vaksam -3]. Om fällan upptäcks är det enkelt att gå runt den.

Om fällan utlöses händer två saker: Den som utlöser fällan måste klara ett [Kvick -3] eller ta 4 i skada (rustning skyddar) och om den tar skada fastnar den dessutom i fällan tills den lyckas med ett [Stark -3].

Oavsett om någon fastnar eller ej så skramlar metallbläcken högt och tjuven är beredd på rollpersonernas närvaro. Fastställ initiativordningen och inled striden med avståndsvapen. Keler sitter högst upp i kvarnruinen med arborstet redo att avfyra.

Om fällan inte utlöses får rollpersonerna smyga fram till kvarnruinen och vidare in i den. Det kräver [Diskret -5], och kom ihåg att rustningar modifierar slaget till rollpersonens nackdel. Alla rollpersoner som försöker smyga in måste lyckas, annars noterar Keler dem från sin plats högst upp i kvarnen och skjuter på dem med sitt arborst.

Keler, misslyckad tjuv

"Låt mig gå, snälla, jag lovar att inte göra det igen."

Keler ser sig som ett missförstått geni och i synnerhet som en missförstådd mästertjuv. Tack vare

sin nyfikenhet och skarpögdheter noterade Keler ordensnovisens skatt, när Bartolom i ett olyckligt ögonblick tog upp den ur fickan för att värma sina frusna fingrar. För att bevisa sin överlägsenhet för sina kompanjoner tog han anställning hos Argasto i syfte att stjäla eldstenen. "Möt mig i kvarnruinen så ska jag visa er vad äkta tjuvnadskonster innebär!" var de stora ord som försatte Keler i hans nuvarande belägenhet.

Manér	Flackar med blicken, stammar nervöst, håller upp händerna.		
Motstånd	Svagt		
Särdrag	Kontakt nät (laglösa)		
Statistik	Diskret 11 (-1), Kvick 10 (0), Listig 13 (-3), Stark 9 (+1), Träffsäker 10 (0), Vaksam 15 (-5), Viljestark 5 (+5), Övertygande 7 (+3)		
Beväpning	Arborst 5, Dolk 3 (Kort)		
Bepansring	Läderharnesk 2 (Begränsande)		
Försvar	+2 (Undvika)		
Tålighet	10	Smärtgräns	5
Utrustning	Eldstenen, 3 daler, lyckoamulett (fungerar inte så bra), 12 pilar i ett koger.		
Skugga	Svartnat silver (korruption: 2)		

Taktik: Keler skjuter med sitt arborst och drar kniv om han blir trängd. Så snart det är uppenbart att han skadas kommer han att slänga vapen och böna för sitt liv.

Om rollpersonerna börjar komma nära skriker Keler: "Ni kommer ångra er, den vandöde Rogan kommer att hitta er och klyva er, inte ens döden tog honom, tror ni att ni kan besegra Van-Rogan, dödsmästaren?". Han kommer inte att gå i närstrid med rollpersonerna, utan kastar både sitt vapen och sig själv till marken och ber om nåd. Han har eldstenen innanför tunikan.

Om rollpersonerna tar med sig Keler tillbaka till karavanen kommer han att bespottas och bekastas med torv och grus. Argasto kommer att frånta Keler mat och verktyg och sedan skicka ut honom i vildmarken som straff. Om rollpersonerna föreslår ett annat straff kommer Argasto att gå med på det med hänvisning till att det var de som återfann eldstenen och tog fast missdådaren.

SCEN 3.1: VAN-ROGAN KOMMER

Om spelledaren är en smula elak eller om rollpersonerna bestämmer sig för att vänta in Keler kompanjoner anländer dessa snart söderifrån, längs den överväxta stigen. Rövare agerar spejare och ledaren Van-Rogan går längst bak - banditledaren må vara vandöd men han är inte dum.

Van-Rogan, vandöd banditledare

"Eldstenen är MIN."

Manér	Talar med kraxande röst, huvudet vickar långsamt fram och tillbaka.
Släkte	Vandöd
Motstånd	Utmanande
Särdrag	Långlivad, Vandöd (I)
Diskret 9 (+1), Kvick 11 (-1), Listig 5 (+5), Stark 17 (-7), Träffsäker 7 (+3), Vaksam 10 (0), Viljestark 13 (-3), Övertygande 10 (0)	
Förmågor	Exceptionellt stark (Gesäll), Järnnäve (Gesäll), Mystisk kraft (Förhäxa, Mästare), Rustmästare (Gesäll)
Beväpning	Spikklubba 6
Bepansring	Förstärkt ringbrynja 5
Försvar	-1 (Undvika)
Tålighet	15 Smärtgräns —
Utrustning	Sin egen avhuggna och mumifierade hand runt halsen i en rostig kedja, 4 silverdaler i myntbälte
Skugga	Svart som tjära (korruption: genomkorrumperad)

Taktik: Rogan låter sina undersåtar anfalla först och förhäxar själv vad han tror är den farligaste fienden. När förhäxningen tagit kraft går den vandöde riddaren loss med sin spikklubba.



Pansår Rogan och drottningblodade rollpersoner

Rollpersonerna Orlan, Bartolom eller Ansel kan mycket väl ha träffat eller till och med varit vänner mer Rogan tidigare; det ger en personlig koppling till den rövande styggelsen.



Drottningens pansår Rogan av huset Gorinder dog i kriget mot mörkermästarna. Han fick en arm avhuggen i strid, röta satte sig i såret och helarna var maktlösa mot den nattsvarta blodförgiftning som snabbt spred sig.

Men istället för att dö reste sig Rogan som vandöd, med vardroppande armstump och svartnade vener på hals och tinningar. Varför? Ingen vet, men Rogan tolkade det som ett mörkt bevis på den utvaldhet han alltid känt innerst inne. Nu leder rovriddaren som kallar sig Van-Rogan ett banditgång i bergen där han växte upp, och drömmer om ett banditkungarike värdigt en styggelse som honom.

Om inte rollpersonerna stoppar den korrumpade ädlingen kommer han att göra sig ett namn i södra Ambria som en vandrande fasa som förhäxar dem han möter och lämnar skändade lik omkring sig där han drar fram.

Rövare (RP stycken)

"Pengarna eller livet."

Manér	Stirrar med dimmiga blickar
Motstånd	Svagt
Särdrag	Vildmarksvana
Diskret 15 (-5), Kvick 10 (0), Listig 10 (0), Stark 9 (+1), Träffsäker 13 (-3), Vaksam 11 (-1), Viljestark 5 (+5), Övertygande 7 (+3)	
Beväpning	Armborst 5 (Bräckligt), Spjut 4 (Långt)
Bepansring	Läderharnesk 2 (Begränsande)
Försvar	+2 (Undvika)
Tålighet	10 Smärtgräns 5
Utrustning	5 skilling, spelkort eller tärningar, tuggtobak, 6 lod i koger
Skugga	Rostfläckigt järn (korruption: 2)

Taktik: Rövarna skjuter en salva med armborsten och anfaller sedan med spjuten. De försöker sedan hålla sig vid liv tills dess att Van-Rogan slagit fienderna en och en.

Utvecklingstips

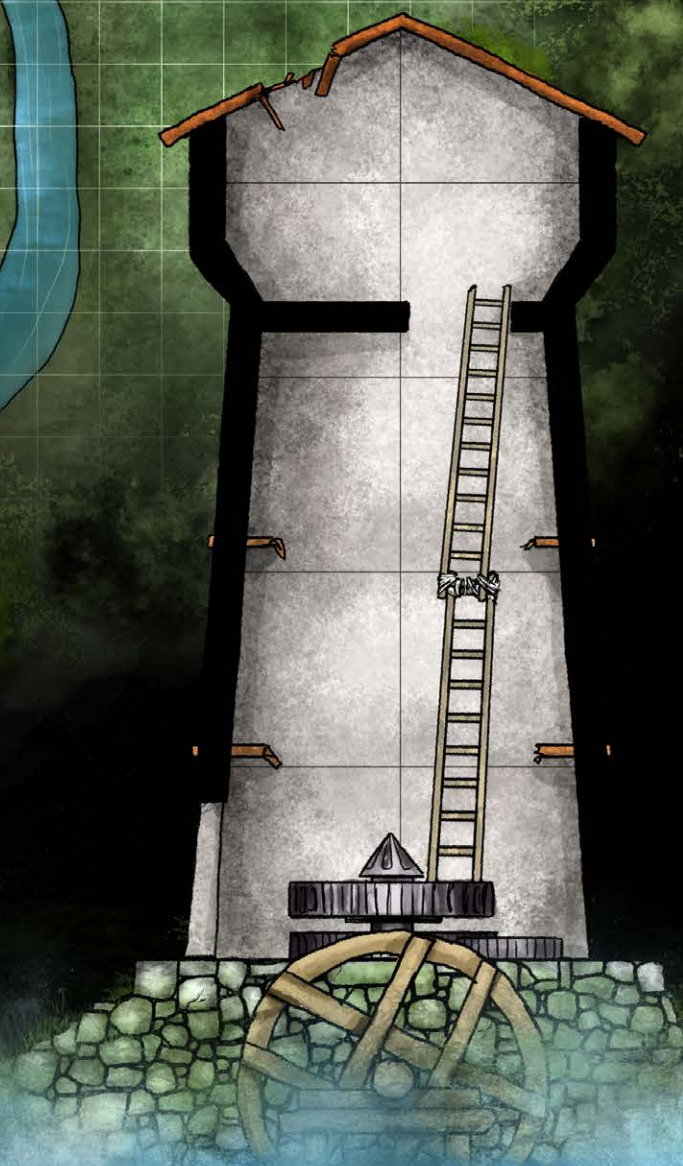
Den vandöde Rogan kan med fördel utnyttjas för att komplicera livet för rollpersonerna, eller berika spelet. Rogan kanske känner eldstenens kraft och får för sig att den är essentiell i hans grandiosa rövarplaner. Rövarledaren förföljer rollpersonerna, kanske ändå upp till Yndaros, som en ovanligt efterhängsen ärkefiende. Rogan kanske erbjuder sin hjälp mot alverna i högpasset (scen 5 och framåt) - mot att han får eldstenen så klart.

Fällan



KVARNRUINEN

Kvarnen är kvar sedan någon optimistisk gränsbaron lät uppföra den inför sin kolonisation av bergens fötter. Nu är den övervuxen av mossor och klängväxter, mellangolven av trä har rasat så att endast översta våningen av sten återstår. Dit har tjuvarna rest en enkel steg. Stegen är för lång för att dras upp eller vältas omkull inne i ruinen. Från översta våningens fönster har man god uppsikt och gott skottfält över omgivningen.



Högpassets tribut

ROLLPERSONERNA VET DET INTE ÄN, men bland medresenärerna finns ett par personer som har varit verksamma i skogen Davokar, bland annat som guider för skattjägare från staden Tistla Fäste. På grund av rotandet i skogarnas ruiner har dessa ådragit sig intresse från svartkappan Lestra, hamnat i onåd hos Järnpakten och dessutom drabbats av en fruktansvärd förbannelse som redan har dödat merparten av deras tidigare utforskarkollegor. Äventyrets tredje akt handlar om vad som händer när alver tillhörande Järnpakten hinner ikapp sitt byte.

FÖR SPELLEDAREN GÄLLER att kapitel 3 är mer öppet till sin natur än tidigare delar, helt i linje med det sätt på vilket äventyr kommer skrivas till Symbaroum. Spelledaren drar igång spelet med en scen (**scen 4**) och därifrån tar spelarna de vägar de vill.

Att följa spelarnas initiativ är avgörande för spelets kärna (spelledarens gyllene regel nummer 1). Starka berättelser uppstår i mötet mellan spelarnas val och spelledarens presentation av

världen kring dem. Som stöd för spelet efter öppningsscenen finns fler scener listade, men i vilken ordning de spelas – eller om de alls inträffar – är en öppen fråga. Kom också ihåg spelledarens gyllene regel nummer två: planer betyder ingenting, men planerande betyder allt. Spelledaren behöver sätta sig in i de olika aktörernas mål och vad de är beredda att göra för att uppnå dessa; därifrån följer spelets scener logiskt utifrån spelarnas agerande och spelledarpersonernas motdrag.

Spelledarens introduktion

SÅ TILL BAKGRUNDEN för kapitel 3. De två barbarättade stigfinnarna Belun och Ludo var tidigare skattletare i Tistla Fäste vid skogsbältet Davokars södra bryn. De flydde därifrån efter att andra som ingått i deras sista expedition börjat dö på mer eller mindre märkliga sätt. Vissa av skattletarna dog i tystnad, andra dräptes av okända mördare och några ... förändrades. De omvandlades till styggelser, och som sådana dräptes de förstås av Tistla Fästes vakter och skattletare.

Såvitt bröderna vet var expeditionen som de och alla dödsoffren hade deltagit i ett misslyckande – de kom aldrig ens fram till Symbaroums ruiner utan fick nöja sig med ett mindre gravkummel.

Men någon annan tycker tydligen annorlunda. Agenter för Järnpakten (alvernas och de gamla folkens allians) anser att expeditionens medlemmar är besmittade av Davokars ondska – och måste förgöras. Alverna har varit bröderna på spåren en längre tid, fast beslutna att dräpa dem innan den korruption de bär på går ut över andra.

Och inte blir det bättre av att svartkappan Lestra som färdas med karavanen börjar ana att något inte står rätt till med Belun. Detta är helt korrekt, ty den barbarättade stigfinnaren har börjat visa tecken på en mer omfattande förstygelse. Rollpersoner med lämpliga förmågor kan bekräfta svartkappans misstankar att Belun är styggelsesmittad.

Spelarnas introduktion

PÅ VÄG UPP mot högpasset ser vädret fortsatt bra ut, även om kylan biter i ansikten, händer och tår redan nu. Ordensnovisen har inte aktiverat elds-tenen ännu, med hänvisning till "magins lagar, som stipulerar att varje ljus som tänds kommer att skapa skuggor, och det vill vi inte göra i onödan."

Ni som lärt känna ordensnovisen under veckorna som gått anar att Bartolom (eller Edria) också inser vilken kraftansträngning det kommer vara att väcka stenens värmande magi till liv, något som magikern därför drar sig för tills det är absolut nödvändigt.

Scen 4: Priset för ved

ELDSTEN ELLER EJ, för stålätterna i högpasset behövs också ved. I det syftet gör karavanens folk dagligen korta turer ut i den glesnande skogen på kullarna. Plötsligt hörs en best vråla och vrålen uppblandas snart med människors förtvivalade rop på hjälp. Rollpersonerna är närmast till hands och kommer fram först. När de anländer till platsen ser scenen ut som följer:

En monstruöst stor ulv (förmågan *Monsterlärd*; Hungerulv) står morrande och dräglade framför två spejare och en svartkappa. Bakom monsterulven står en halvcirkel med magra och gläfsande vargdjur av mer vanlig sort (förmågan *Monsterlärd*; Jakaarer).

Striden kommer alltså att utspelas mellan rollpersonerna och en grupp fiender, av vilka en är klart farligast (Hungerulven) och de andra mindre så (Jakaarerna). Rollpersonerna har också ett par spelledarpersoner på sin sida, vilka kan dirigeras på ett taktiskt vettigt sätt.

Om rollpersonerna inte ger order (slag i Övertygande behövs om ordern innebär närstrid mot hungerulven) tar sig stigfinnarna an vargarna, svartkappan helar stigfinnarna (och undersöker

dem samtidigt efter spår av korruption...). Striden mellan jakaarerna och stigfinnarna kan lämnas därhän; det är rollpersonernas kamp mot hungerulven som är central för berättelsen.

Notera: Vägvisarna ska inte dö i den här striden, inte heller svartkappan Lestra. De kan däremot skadas svårt eller slås ut. Skälet till att de är med i den här scenen är för att spelarna ska bekanta sig med dem. Om spelledaren föredrar att använda andra resenärer som kan dö här, var god ersätt namn, utseende och manér.

Hungerulv, alvspejaren Keri-Las i sin hungerulvsform

Morror, attackerar Ludo och sedan Belun

Manér	Morror dovt med blottade tänder
Släkte	Alv (Sommar)
Motstånd	Ordinärt
Särdrag	<i>Naturligt vapen</i>
Diskret 5 (+5), Kvick 15 (-5), Listig 7 (+3), Stark 11 (-1), Träffsäker 10 (0), Vaksam 10 (0), Viljestark 13 (-3), Övertygande 9 (+1)	
Förmågor	<i>Akrobatik</i> (Novis), <i>Naturlig krigare</i> (Novis), <i>Hamnskifte</i> (Gesäll)
Beväpning	Bett 4 (Kort)
Bepansring	Ulvskinn 3 (Smidig)
Försvar	-5 (Undvika)
Tålighet	11 Smärtgräns 6
Utrustning	En rostfläckig överarmsring av järn, 6 skilling
Skugga	Blodröd med antydan till koagulerade kanter (korruption: 3)

Taktik: Keri-Las vill komma åt de två barbarspejarna och döda dem om hon inte kan fånga dem. Andra (rollpersonerna) undviker hon att döda men skadar dem om de står i hennes väg.

När hungerulven dör återtar den, till eventuella åskådarens förfäran, sin sanna form.

På marken ligger en sargad alvkvinna, lika livlös som ulven rollpersonerna just fällde. Hon är klädd i en enkel ullkappa och bär inget vapen. I själva verket hette hon Keri-Las och var spejare för den grupp som har jagat bröderna söderut från Yndaros.

Runt hennes vänstra överarm sitter en grov, sirligt dekorerad armring i rostfläckt järn. Den som behärskar förmågan *Lärd* och lyckas med ett slag mot *Listig* drar slutsatsen att det måste röra sig om en gammal alvisk edsring, symbol för Järnpakten, så vitt känt en sedan länge död allians mellan alver och människor.

Spåra hungerulven – följ spelarnas initiativ.

Det är inte alls osannolikt att spelarna får för sig att spåra hungerulven baklänges, tillbaka till alvernas läger. Därifrån kan en rad händelser ta fart, men det är knappast ett problem att föra in berättelsen mot klimax enligt nedan. För att spåra hungerulven till alvernas läger slås [*Vaksam* +5], tre lyckade slag behövs. Börja med gruppens skickligaste spårare (högst värde i *Vaksam*), låt sedan alla rollpersoner försöka i fallande ordning.

Jakaarerer (RP antal stycken)

Jakaarerer är flocklevande djur, lika benägna att själva nedlägga byte som att äta as från andra bestars jakt. Den flock som följer Keri-Las i spåren ser sin chans när ulven angriper spejarna och försöker nedlägga egna byten i kaoset.

Motstånd	Svagt	
Särdrag	Naturligt vapen	
Diskret 11 (-1), Kvick 15 (-5), Listig 7 (+3), Stark 10 (0), Träffsäker 13 (-3), Vaksam 10 (0), Viljestark 9 (+1), Övertygande 5 (+5)		
Beväpning	Bett 4 (Kort)	
Bepansring	Vargskinn 2 (smidigt)	
Försvar	-5 (Undvika)	
Tålighet	10	Smärtgräns 5
Utrustning	Ingen	
Skugga	Frodigt grön (korruption: 0)	

Taktik: Jakaarererna följer hungerulven och anfaller en rollperson var.

SCEN 4.1:

REAKTIONER PÅ DEN DÖDA ALVEN

OM STRIDEN SLUTAR med hungerulvens död har rollpersonerna ett alvlik att ta hand om. Reaktionen på situationen beror på vem som får reda på saken, och det är svårt att sja om eftersom det beror på vilka som är vid medvetande när striden mot ulven är över, vilka rollpersonerna berättar för i baslägret och så vidare.

Här beskrivs de initiala reaktionerna från karavanens mest framträdande personer, vilket spelledaren kan använda som utgångspunkt för dramatiken i vagnlägret.

Den som lyckas med ett slag mot [Vaksam +3] märker att Belun och Ludo, de två stigfinnarna, blir påtagligt nervösa. De försöker dölja det genom att agera som om det regnade och kommer inte att berätta för någon annan om alvliket, oavsett om rollpersonerna ber dem eller inte.

Svartkappan Lestra blir mycket nyfiken på liket och ställer öppet frågan "vem var hungerulven ute efter - egentligen?". Ett lyckat slag mot Vaksam avslöjar att hon sneglar menande mot barbarbröderna.

Argasto oroas tydligt om han får reda på vad som doldes under ulvens skinn, och blir ännu mer benägen att skynda sig över passet: "Alver är dåliga nyheter, vi måste skynda oss till Yndaros, i drottningstaden är vi säkra."

Bartolom/Edria kan berätta om armringen i järn som liket bär men har annars ingen åsikt om saken i sig. Han/hon är dock mycket intresserad av den

formförändrande magi som alven använt: "Verkar som någon sorts alvisk häxkonst. Har jag berättat om min egen tradition, Ordensmagin, att den är en förädlad version av häxornas primitiva praktik?"

Mellanscen: Stormnatt

VAGNARNA I KARAVANEN stretar upp för den allt brantare vägen mot bergspasset. När första passet passeras rullar vagnarna över en högplatå och då ändras vädret plötsligt till det sämre. Vinden tar fart, himlen mörknar och snö driver tungt över marken.

Argasto beordrar läger och vagnarna formar en borg mot de anstormande elementen. Rollpersoner med förmågan Häxssyn får slå Viljestark för att inse att stormen är frammanad (alven Godrai använder ritualen Vädervända); rollpersonen hör en vredgad röst som sjunger i vinden. Om inte rollpersonerna hör det kan spelledaren låta Lestra göra det, enbart för effektens skull.

Personerna i karavanen täpper till öppningar på sina vagnar, lägger segelduk över de sammanträngda dragdjuren och förbereder sig på en lång natt i kylan.

Scen 6: Alvernas ultimatum

NÄR MORGONEN KOMMER bedarrar stormen något. Läget är fortfarande svårt, det är tveksamt om det går att fortsätta karavanens väg eftersom snön ligger tjock över högplatån. En gormande diskussion bryter ut mellan karavanens folk om hur man ska göra: stanna och vänta eller riskera olyckor och fortsätta.

Då uppenbarar sig två skepnader i det lätta snöfallet, två varelsor till fots på väg mot karavanens vagnborg. Vaktposten Talk ropar: "Alver, jag tror det är alver". Tystnaden lägger sig över karavanen.

Den främsta av de två alverna presenterar sig som Godrai och hänvisar till sin tysta vän som Saran-Ri. Godrai säger: "Vi vill ha dem som kallar sig Belun och Ludo." På frågan varför svarar Godrai: "De har brutit mot de gamla traktaten, de har grävt för djupt i Davokars skog. De har smittats av Symbaroums sjuka och måste renas."

Om inte rollpersonerna protesterar och vägrar överlämna stigfinnarna så gör Argasto det. Alvledarens följeslagare grymtar något till sin ledare som svarar kort och bestämt. Och efter det väsande samtalet säger Godrai: "Vi ska ha de två, blod kommer att flyta om ni vägrar. Vi återkommer innan solnedgången."

Alverna drar sig tillbaka och karavanens folk lämnas att diskutera deras ultimatum.



Vad säger alverna?

Innebörden av den alviska kommunikationen kan avslöjas av någon med förmågan Lärd (gesäll), genom ett denne lyckas med ett slag mot Listig.

Saran-Ri: "Låt oss slå dem alla, vi vet inte vilka mer som är smittade."

Godrai: "Nej. De två räcker, inga fler."

Samt, om rollpersonerna slagits mot och bekämpat hungerulven:

Saran-Ri: "De dräpte min Keri-Las."

Godrai: "Jag vet, hennes offer kommer inte glömmas. Men dödandet slutar med de två besudlade barbarerna. Vi startar inte ett krig idag."

Saran-Ri: "Du vet lika väl som jag att kriget kommer. Om inte idag, så..."

Godrai: "Nog! Det räcker."

Saran-Ri morrar och backar undan.

Vaksam: det är något klart djuriskt över alvens sätt att röra sig (spelledaren: Saran-Ri är också en hamnskiftare).



Vad hände egentligen?

Om rollpersonerna får tillfälle att förhöra Ludo om vad som hänt – och får honom att tala (*Övertygande*, de måste hota honom med överlämnande till alverna eller annat grymt öde) så berättar han det följande:

Han och Belun ingick som spejare i en grupp skattletare, ledd av en obehaglig typ vid namn Gorak och dennes sekond, bortbytingen Alahara. Gruppen färdades djupt in i skogen Davokar men de kom aldrig fram till sitt egentliga mål: skogens mörkaste delar och dess välbevarade ruiner från Symbaroums tid. I stället råkade de på

ett mindre gravkummel, sista viloplats för en sedan länge död barbarfurste. Övriga i gruppen fick ta vad de ville; Gorak ville endast ha den ärgade kopparkrona som satt på den dödes huvud. Kronan var sammanväxt med kraniet och Gorak bröt loss krona med kranium och allt.

Väl tillbaka i Tistla Fäste levde de som kungar en tid, rika på gravens skatter. Sedan började folk att dö, eller förändras (om Belun redan förändrats till styggelse så säger Ludo att precis så gick det för dem alla). Gorak och Alahara försvann

efter att ha pratat med Lasifor Nattbäcka, Tistla Fästes borgmästare. Sedan började Belun känna sig förföljd och de två flydde söderut.

Ludo kommer plötsligt på en sak till: alla i sällskapet fick känna på kronan och skallen, den gick laget runt vid lägerelden på vägen tillbaka från gravvalvet. Ludo minns att skallen, trots att den var död, var klart varmare än den omgivande nattlufften, och att han för ett ögonblick fick för sig att dess döda ögon tittade tillbaka på honom i lägereldens sken ...

Scen 7: Förhandling under bilen

FÖR ROLLPERSONERNA I karavanen återstår att bestämma hur de vill göra: överlämna de två stigfinnarna Belun och Ludo eller försvara dem när alverna återkommer. Karavanens ledare Argasto är tveksam, men kommer att tvingas ta det slutliga beslutet. Argasto frågar övriga vad de tror om saken.

Svartkappan Lestra vill slå barbarerna i järn och föra dem till Skymningsbrödernas kloster på Titanernas nordsida, där hennes orden *"kan ta hand om dem, ifall de är sjuka."* Svartkapporna är mycket intresserade av Davokars styggelser och att få tag på människor som har korrumperats är av högsta prioritet för dem.

Lestra kommer säga och göra det som krävs för att få detta till stånd: hon ljuger exempelvis om vad Godrai och Saran-Ri sa till varandra. Lestra påstår att det alverna sade var att alla skulle dödas oavsett utlämning, men att det vore bäst om barbarerna lämnades över först. Sedan skulle alla dödas, för säkerhets skull.

De två barbarerna är förstas emot en utlämning, något som Ludo uttrycker med hög röst medan

Belun mest bara muttrar. Mulskötaren Talk säger att han vill lämna över barbarerna: *"Hellre dom än mig."* Instämmande muttranden och tillrop hörts från många andra i karavanen.

Rollpersonerna är tungan på vägen. Om de tar ställning för ett överlämnande så beslutar sig Argasto för att gå den vägen, se **scen 8.1 Överlämning**. Om rollpersonerna är emot ett överlämnande och rekommenderar våldsamt motstånd mot alverna så instämmer Argasto i den åsikten. Se **scen 8.2 Slutstriden**.

Om beslutet är att överlämna dem kommer Lestra att göra ett sista försök att övertala rollpersonerna om sitt misstag: *"Ni tar grovt fel om ni tror att ett överlämnande stärker vår sak. Prios den Ende, givaren av våra lagar, vill att de svärtade förs till Ambria, där mina bröder och systrar kan ta hand om dem."* Om rollpersonerna inte är mottagliga för detta religiösa argument försöker hon med ett pragmatiskt: *"Vi kan inte ge bort dem, de måste studeras. Styggelserna i Davokar måste förstås för att kunna bekämpas."* Om rollpersonerna står fast vid sitt beslut accepterar Lestra det motvilligt.

Scen 8: Överlämning eller slutstrid

ARGASTOS BESLUT OM att överlämna eller inte överlämna de besudlade barbarerna resulterar antingen i en strid mot barbarbröderna och ett överlämnande (**8.1**) eller i en slutstrid mot alverna (**8.2**). Oavsett vilket kommer karavanägaren att behöva hjälp av dugliga medresenärer ...

SCEN 8.1 ÖVERLÄMNING

När Belun inser att han ska överlämnas till alverna genomgår han sista steget i sin förstyggelse. Detta sker innan alverna har återvänt för att kräva sin tribut. Även Ludo kommer att slåss, men tycks lika chockad som alla andra över Beluns förvandling.

Om Ludo överlämnas till alverna kommer Saran-Ri att förvandla sig till en beamon (en stor björnbest), bita tag i Ludo och släpa ut honom i den långsamt mojnande stormen. Det sista rollpersonerna ser av barbarspejaren är hans flaxande armar i käftan på den enorma björnen. Snart försvinner de ur sikte och inte långt därefter dör Ludos för-tvivilade rop på hjälp ut, antingen för att de slukas av högpassets kalla vindar eller på grund av att inte ens de styggelsesmittade kan skrika när de har passerat dödens tröskel.

Belun, styggelse

"Jag mår bra... nej, nej, neeeeeeej..."

Manér	Först darrande av skräck, sedan darrande av den mörka kraft som strömmar in i honom.
Släkte	Styggelse
Motstånd	Utmanande
Särdrag	Naturligt vapen (I), Robust (I)
Diskret 7 (+3), Kvick 10 (0), Listig 9 (+1), Stark 15 (-5), Träffsäker 13 (-3), Vaksam 10 (0), Viljestark 11 (-1), Övertygande 5 (+5)	
Förmågor	Bärsärk (Mästare), Naturlig krigare (Mästare), Rustmästare (Novis)
Beväpning	Klor 12/10 (Kort), två attacker mot samma mål.
Bepansring	Segt kött 5
Försvaret	+5
Tålighet	15 Smärtgräns 8
Utrustning	Ingen
Skugga	Drypande svart (korruption: genomkorrumperad)

Taktik: Styggelsen som var Belun anfaller det som är störst (Resar), närmast eller den som gjorde mest skada förra rundan. Styggelsen försöker aldrig försvara sig och ignorerar risken för frislåg om den passerar fiender på väg mot ett utvalt mål.

Belun dör en blodig död när någonting fruktansvärt bokstavligen klöser sig ut ur barbarspejarens köttskrud: en reslig varelse med musklerna blottlagda, med fingrarna som långsmala klor av ben och med utskott från kraniet, likt en spetsig benkrona.

Styggelsen är ursinnig och svulten och kommer att döda utan pardon tills den själv dödas. Då förvandlas den till en blodig och formlös massa som snabbt börjar ruttna. Endast det deformerade kraniet blir kvar.

Ludo, stigfinnare

"Jag är inte smittad, jag tog knappt i kungaskallen, jag lovar."

Manér	Blinkande ögon, skälvande röst
Släkte	Människa (barbarättad)
Motstånd	Svagt
Särdrag	Vildmarksvana
Diskret 7 (+3), Kvick 13 (-3), Listig 9 (+1), Stark 11 (-1), Träffsäker 10 (0), Vaksam 15 (-5), Viljestark 10 (0) Övertygande 5 (+5)	
Beväpning	Pilbåge 4, Svärd 4
Bepansring	Läderrustning 2 (Begränsande)
Försvaret	-2 (Sköld)
Tålighet	11 Smärtgräns 6
Skugga	Möjligt grönt med växande svarta fläckar (korruption: 9)

Taktik: Ludo vill överleva, som styggelsefödd vill han mörda det som är närmast.

Ludo har ett stigma som följd av sin tilltagande korruption - i alla böjveck har han sår som inte läker. Notera också att om rollpersonerna räddar Ludo kommer han förr eller senare att gå samma öde till mötes som Belun gjorde. När Ludo förvandlas till en styggelse, använd Beluns värden.

SCEN 8.2: SLUTSTRID

Om inte rollpersonerna förespråkar ett överlämnande tar Argasto beslutet att skydda sina stigfinnare. Strid mot alverna är då oundvikligt.

Alverna är farliga. Godrai är sommaralv i full blom och Saran-Ri är en försommaralv med fokus på strid, något som blir tydligt om det kommer till väpnad kamp. De är dock inte ute efter rollpersonerna så spelarna kan ge upp eller fly när helst de vill.

Alverna attackerar strax innan skymningen. De siktar in sig på Belun och Ludo och avbryter attacken när de två barbarspejarna är döda. Alverna jagar inte flyende och slår inte heller mot rollpersoner som ger upp.

Argasto, Lestra och barbarspejarbröderna kommer att slåss vid rollpersonernas sida. Det rekommenderas antingen att:

- Spelarna får dessa som var sin extra temporär rollperson under striden, så slipper spelledaren sköta dem alla.
- Rollpersonerna slåss mot antingen Godrai eller Saran-Ri och resten av lägret slåss (dvs spelledaren berättar hur det går illa för de andra resenärerna) mot den andre, en strid som tar slut när/om spelarna besegrar sin första motståndare.



Ludo kommer att göra sitt bästa i striden mot rollpersonerna. Trots sin barbariska beväpning och uppsyn är han dock en fullt hanterbar motståndare.



Godrai, alvernas ledare, sensommaralv

"Ge oss det vi vill ha och gå sedan fria."

Godrai rider fram på en stor älgstjur, men sitter av när striden börjar. De rollpersoner som anade en röst i den starka trollstormen känner igen Godrais stämma när han talar eller ropar.

Manér	Stolt hållning, stram uppsyn
Släkte	Alv (Sommar)
Motstånd	Utmanande
Särdrag	Långlivad

Diskret 9 (+1), **Kvick** 13 (-3), **Listig** 11 (-1), **Stark** 5 (+5), **Träffsäker** 15 (-5), **Vaksam** 7 (+3), **Viljestark** 10 (0), **Övertygande** 10 (0)

Förmågor	Akrobatik (Mästare), Alkemi (Novis), Giftbrukare (Gesäll), Prickskytt (Gesäll), Ritualist (Novis), Vädervända, Snabbdrag (Novis),
-----------------	---

Beväpning	Pilbåge 5 och Svärd 4, båda plus gift 3 i skada i 3 rundor
------------------	--

Bepansring	Lackerad silkeskyrass 3 (Smidig)
-------------------	----------------------------------

Försvar	-2 (Undvika)
----------------	--------------

Tålighet	10	Smärtgräns	3
-----------------	----	-------------------	---

Utrustning	Två kogor med 12 pilar vardera (ena kogrets pilar är förgiftade med svagt gift), pannband av rostfläckt järn		
-------------------	--	--	--

Skugga	Blåröd, som venernas tröga blod (korruption: 1)
---------------	---

Taktik: Godrai kommer att skjuta sina giftpilar mot avståndskrigare och använda förflyttning och Akrobatik för att hålla sig ur närstrid.

Saran-Ri, hamnskiftande försommaralv, i beamonform

"Det slutar alltid så här, med ert blod på marken."

Den hamnskiftande alven kommer stormande genom snön i sin björnskepnad, fullt beredd att offra livet för att göra slut på de styggelsesmittade.

Manér	Vaksamt spejande, alert
--------------	-------------------------

Släkte	Alv (Sommar)
---------------	--------------

Motstånd	Ordinär
-----------------	---------

Särdrag	Bepansring (I), Naturligt vapen (I)
----------------	-------------------------------------

Diskret 5 (+5), **Kvick** 11 (-1), **Listig** 7 (+3), **Stark** 15 (-5), **Träffsäker** 13 (-3), **Vaksam** 10 (0), **Viljestark** 10 (0), **Övertygande** 9 (+1)

Förmågor	Järnnäve (Novis), Naturlig krigare (Novis), Mystisk kraft (Hamnskifte, Gesäll)
-----------------	--

Beväpning	Klor 3 (Kort)
------------------	---------------

Bepansring	Björnskinn 2
-------------------	--------------

Försvar	-1 (Undvika)
----------------	--------------

Tålighet	15	Smärtgräns	8
-----------------	----	-------------------	---

Utrustning	Ring av rostfläckt järn
-------------------	-------------------------

Skugga	Livskraftigt rött med sotflagor i (korruption: 3)
---------------	---

Taktik: Saran-Ri kommer att försöka slå ut den farligaste närstridskämpen först, sedan resten av närstridskämparna innan han börjar jaga efter avståndskrigare.

Argasto, karavanledare

"Det är min karavan, jag bestämmer."

Manér	Suckar djupt, skakar på huvudet
Motstånd	Ordinärt
Särdrag	Privilegierad
Diskret 5 (+5), Kvick 10 (0), Listig 11 (-1), Stark 13 (-3), Träffsäker 10 (0), Vaksam 7 (+3), Viljestark 9 (+1), Övertygande 15 (-5)	
Förmågor	Sköldkamp (Gesäll), Återhämtning (Novis), Ståndaktig (Novis)
Beväpning	Svärd 4
Rustning	Fjällpansar 3 (Begränsande)
Försvär	+1 (Sköld)
Tålighet	13 Smärtgräns 7
Utrustning	4 daler och 4 skilling i bältesbörs, karavan med 6 vagnar
Skugga	Matt som opolerad brons (korruption: 0)
Taktik: Argasto kommer att låta sina vakter slåss i första hand, medan han själv tänker över det taktiska läget. Målet är att komma över bergen med vagnar och resenärer.	

Lestra, svartkappa

"Jag har mina order, och du står i vägen."

Manér	Rakryggad och stolt, stryker sig över läpparna
Motstånd	Ordinärt
Särdrag	Privilegierad
Diskret 10 (0), Kvick 9 (+1), Listig 15 (-5), Stark 7 (+3), Träffsäker 5 (+5), Vaksam 11 (-1), Viljestark 13 (-3), Övertygande 10 (0)	
Förmågor	Häxsyn (Novis), Medicus (Novis), Monsterlörd (Styggelser, Gesäll)
Beväpning	Spjut 4 (Långt)
Bepansring	Prästkåpa 2 (Smidig)
Försvär	+1 (Undvika)
Tålighet	10 Smärtgräns 4
Utrustning	Solsymbol i kedja runt halsen, bokrulle titulerad "Styggelsens innersta väsen", börs med 5 daler
Skugga	Borstat stål med enstaka fläckar rost (korruption: 1)
Taktik: Lestra är ingen krigare utan van att kommendera templärer att göra grovgörat då hon avslöjat en styggelsesmittad varelse. Hon kommer dock att möta styggelser och alver med spjut i hand, om det är vad som krävs för att få stopp på korruption och förvildad natur.	

Slutscen:

Utsikt mot framtiden

OAVSETT UTFALLET AV SCEN 8, så bedarrar stormen. Vinden mojar, snöfallet upphör och snart ligger världen omkring dem stilla under sitt vita täcke.

Efter två dagars hårt kämpande tar sig rollpersonerna över den snöklädda platån, upp genom sista högpasset och får från dess krön en fantastisk vy i klart väder över det landskap som breder ut sig framför dem.

För era fötter breder slättlandet kring Yndaros ut sig. Långt borta skymtar stadens präliga skrytbygge, halvfärdigt tornande på en slätt av vajande höstakrar genombrutna av glittrande älvar. Här och var anas skogsdungar, brinnande i gult och rött. Dungarna blir fler och tätare ju längre norrut blicken vandrar, och någonstans långt, långt borta vinner träden herraväldet över slätterna - de träd som tillsammans utgör det mäktiga och sägenomspunna skogsbältet Davokar.

Kanske är det endast vetskapen om dess existens som får er att ana ett rött sken från fyrtornet i skattletarstaden Tistla Fäste, belägen därborta vid Davokars bryn. Den av häxor och barbarligare dominerade högplatån Karvosti ses inte alls, slukad av de väldiga skogarna. Inte heller anas något av Symbaroums hemsökta ruiner. Lika väl är kanske det, då ruinerna sägs vara vidunderligt sköna och hypnotiska i sin förfallna och överväxta prakt.

Argasto avbryter era dagdrömmar med en högröstad order om avmarsch. Så snart kokkärl och förnödenheter har lastats på plats är lunchavbrottet över och karavanen kan påbörja sin mödosamma färd mot Yndaros. Vagnarna vaggas på gropia farleder, med dragdjur framför och bromsande rep hållna av utmattade resenärer bakom.

Trötta anleten glimmar av svett i kylan. Från munnar på både djur och skötare frustas moln av ånga. Men trots trötthet och köld skiner resenärernas ögon i kapp med tinnarna på drottningens slott - det förlovade landet väntar på dem.

Appendix

I DETTA AVSNITT beskrivs de mystiska artefakter som rollpersonerna kan lägga beslag på eller bli drabbade av under äventyrets gång. Avsnittet innehåller dessutom två kartor och korta beskrivningar av några platser som figurerar under den sista akten.

Artefakter

VAN-ROGANS MUMIFIERADE HAND

Van-Rogans "amulett" består av den vandödes egen vänstra hand, mumifierad och hängd i en rostig kedja. Van-Rogans själ är bunden i amuletten och den ger andra än honom nedanstående krafter.

Amuletten har också en kraftig negativ effekt: så länge amuletten finns kommer Van-Rogan att återuppstå (oavsett hur han dräps eller hur kroppen därefter hanteras) – och försöka få tillbaka amuletten, då den rymmer hans korrupta själ.

Domedagsord

Om amulettens mästare behärskar förmågan *Ledarskap* kan denne uttala domedagsord över sina fiender. Med ett lyckat *Viljestark* minskar chansen att fiendens attacker träffar under resten av scenen – rollpersonerna får två chanser att lyckas med *Försvar* mot fysiska attacker.

Handling: Aktiv

Korruption: 1T6

Svart lycka

Amulettens mästare kan en gång per runda med ett lyckat *Viljestark* slå om ett framgångsslag.

Handling: Fri

Korruption: 1T4

Van-Rogans hämnd

Att förstöra amuletten är möjligt för den som har bundit den till sig, det kräver endast ett lyckat *Viljestark*.

Något som den destruktiva rollpersonen kanske inte räknar med är att Van-Rogans frisläppta ande kommer att försöka besätta denne, enligt ritualen *Besätta* i grundreglerna. Van-Rogan är mycket hämndlysten och kommer göra sitt värsta för att straffa alla dem som dräpt honom, det vill säga hela spelgruppen och inte enbart den som burit amuletten. Om besättandet misslyckas dör Van-Rogan slutligen. Detsamma sker när ett lyckat besättande löpt ut.

ELDSTENEN

Forntida ordensmagiker har bundit en yster eldsjäl i stenen. Vanligen glöder stenen endast med ett svagt ljus och genererar en svag värme (nog för att värma den som bär den en kall vinterdag). Den som binder stenen till sig kan väcka eldens ande och få den att göra mer dramatiska saker.

Följande saker kan göras med eldstenen:

Slå med eld

Eldstenens herre kan med ett lyckat *Viljestark* få eldstenens hjälp att sätta eld på något brännbart inom synhåll – inklusive plagg på en fiende. Elden brinner 1T4 rundor och gör 1T4 i skada per runda. Rustning skyddar som vanligt. En brinnande varelse kan släcka elden genom att rulla runt på marken (förflyttningshandling) och lyckas med ett *Kvick*.

Handling: Aktiv

Korruption: 1T4

DET FÖRLOVADE LANDET

Förstärka flamma

Om eldstenens herre behärskar krafter som producerar eld kan denne med ett lyckat *Viljestark* använda eldstenens till att förstärka en av sina eldbesvärjelser. Effekttärningen ökas ett steg (ex från 1T6 till 1T8, eller med +1 om den redan är 1T12).

Handling: Fri

Korruption: 1T4

Eldens ande

Eldstenens herre kan med ett lyckat *Viljestark* krossa eldstenen och släppa loss den fångade eldanden. Detta förstör också eldstenen. Eldanden manifesteras som en reslig människoskepnad av flammor och sot. Den är tacksam mot mystikern och lyder denne under resten av scenen. Anden kan ges enkla kommandon (fria handlingar) som "vakta den här platsen", "anfall den där" eller "skydda mig".

Handling: Aktiv

Korruption: 1T6

ELDENS ANDE

Motstånd Utmanande

Särdrag *Andeform* (II), *Naturlig vapen* (III)

Diskret 5 (+5), **Kvick** 13 (-3) **Listig** 10 (0),
Stark 11 (-1), **Träffsäker** 15 (-5), **Vaksam** 10 (0),
Viljestark 9 (+1), **Övertygande** 7 (+3)

Förmågor *Naturlig krigare* (III)

Beväpning Brinnande omfamning 9 (Långt),
två attacker mot samma mål

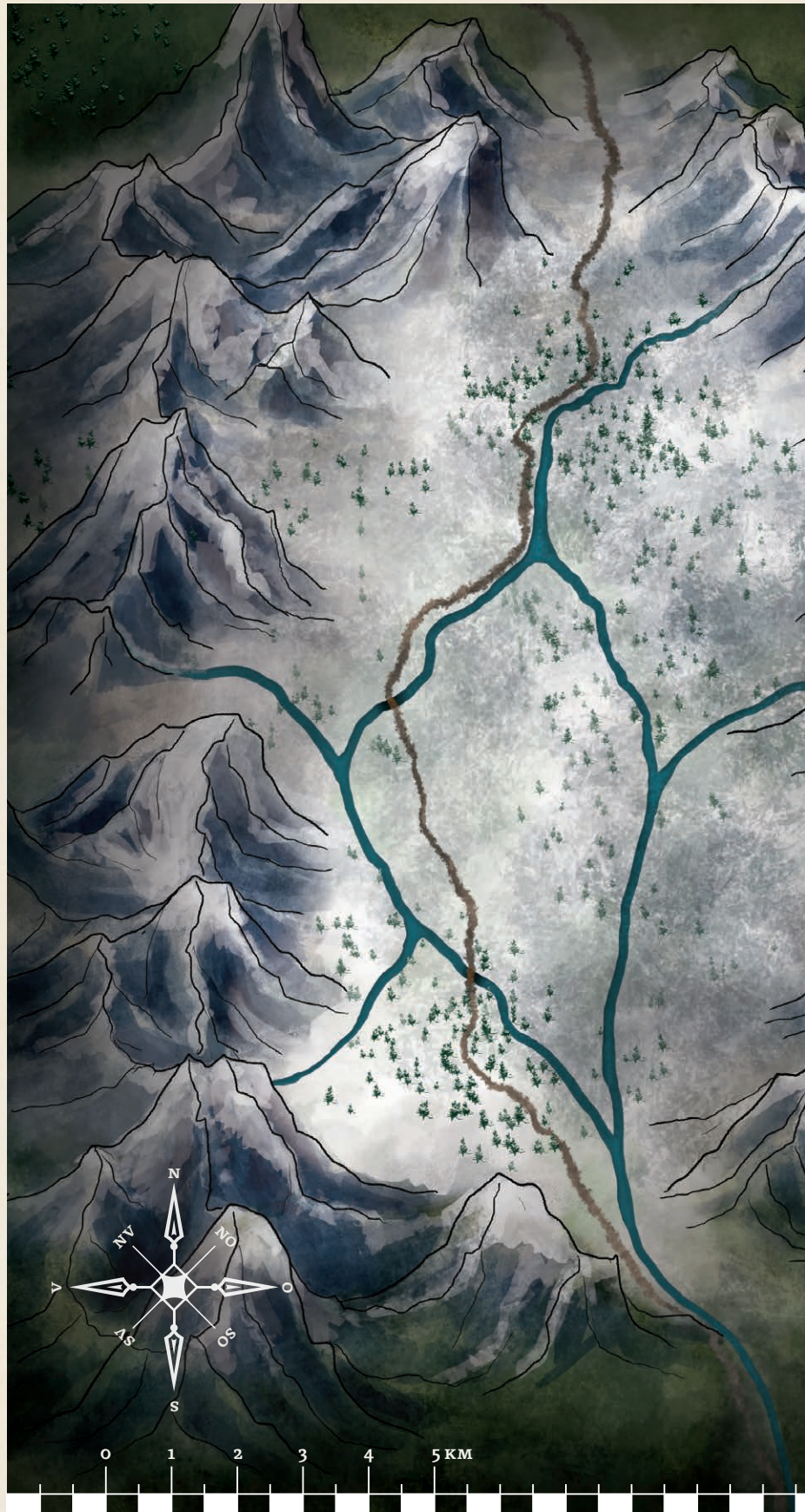
Rustning Ingen (tar halv skada av attacker)

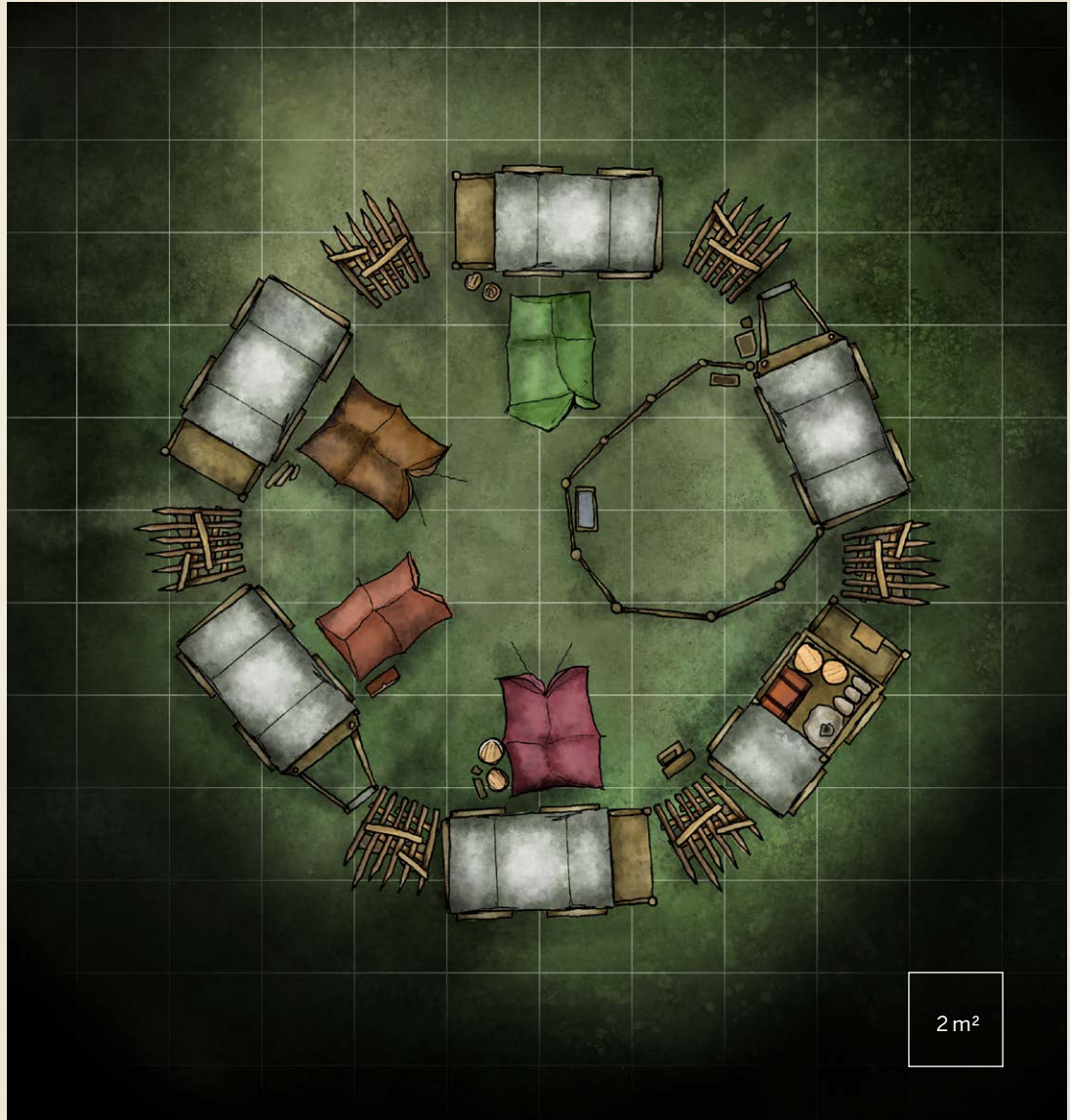
Försvar -3 (Undvika)

Tålighet 11 **Smärtgräns** 6

Ordo Magica och eldstenen

Ordo Magicas mästare kommer att behöva en bra förklaring av den rollperson som till äventyrs binder eldstenen till sig: desperat kamp mot en styggelse eller mot alver som försöker tvinga till sig stenen är exempel på godtagbara skäl. Om inte spelledaren vill annat kommer de ordensmästare som ser stenen i rollpersonens ägo att kräva den tillbaka för ordens räkning, alternativt kräva en tjänst i utbyte mot artefakten. Det senare kan förstås fungera som en utmärkt öppning för ett mindre äventyr.





Platser

FÖLJANDE MILJÖER FIGURERAR i äventyret. Om spelledaren vill utveckla det eller om rollpersonerna tar initiativ som leder dem till andra platser är det förstås bara att skissa upp nya kartor, antingen innan spel eller under spelets gång.

HÖGPASSET

Högpasset är egentligen två bergspass, kantade av högresta bergssluttningar i öster och väster och med en långsträckt sänka som skiljer dem åt.

VAGNSBORGEN

Karavanens halvdussin vagnar formeras till en vagnborg varje kväll, eller vid hot. Mellan vagnarna ställs förberedda trägrindar med spetsiga toppar, stödda mot tunnor. Alla resenärer har en

utsedd plats i händelse av fara, vid en trägrind om personen kan slåss annars bakom en vagn för skydd och hjälp till de som vaktar vid grindarna. Att ta sin plats i vagnsborgen är en intränad rutin som inte kräver instruktion, ett alarm från vakt eller en order från Argasto räcker för att alla ska ila till sin förutbestämda plats med vapen i hand.

ALVJÄGARNAS LÄGER

Alvernas läger ligger uppe i högpasset på den västra sluttningen ungefär halvvägs genom passet (spelledaren placerar det på lämplig plats). Lägret är enkelt med ett naturfärgat tält, lite förnödenheter och tre bäddar att vila och meditera på. En av alverna är alltid på vakt. Lägret är väl dolt, men en skicklig spårare kan finna det genom att följa alvernas spår.