



Törnetronen

KAMPANJÖVERSIKT

Version 2, 2019

SPOILERVERNING!

Detta dokument innehåller många avslöjanden rörande den kommande äventyrskrönikan *Törnetronen* och riktar sig uteslutande till spelledare. Om du avser att spela och inte spelledda krönikan uppmanas du sluta läsa här.

Symbaroum



FRIA LIGAN

SPOILERVERNING!

Detta dokument innehåller många avslöjanden rörande den kommande äventyrskrönikan *Törnetronen* och riktar sig uteslutande till spelare. Om du avser att spela och inte spella krönikan uppmanas du sluta läsa här.



SÅ SADE AROALETA

*”... och i urtiden var Alstra, kraften som kreerar.
Där Intet härskat sedan upprinnelsen gav Alstra liv åt Allt;
danade här och där, avlade nu och då,
födde det ena och samtidigt det andra.
Och där tycke uppstod,
där frodades och förökades det vilda ...*

*... men ur det otyglade bildades Tukta, kraften som härskar:
kraften som gör våld i akt och mening; som bänder här och där,
som tänjer nu och då efter mål och vilja;
som skördar det ena och vrakar det andra.
Med tiden växte Tuktas lystnad,
och uppståndelsen var oundviklig ...*

*... för tvång föder hat föder Rasa, kraften som straffar.
Uppstånden ur Tuktas våld på Alstras verk är Rasa överallt och ingenstans,
alltid nära där moder möter moder,
alltid som starkast där tvånget är som skändligast.
Den svarta fruktens ankomst är given,
lika oundgänglig som förfärlig ...*

*... och det händer, har hänt och skall hända igen,
att Rasa matas måttlös, växer sig rasande, blind i sin hunger.
Det händer att svärtan antar kött och ande och skarpaste klor,
att frukten faller frön som förgiftar den förste,
i ivern att fälla den andre.
Då dör Allt ...”*



DEN BARBARLEGEND som berättas ovan ger röst åt en allegori som enligt barbarerna beskriver hur världen i stort fungerar. De har bevittnat strider mellan legendens tre principer eller krafter och de har många gånger fallit offer för konflikternas efterverkningar. Alstra representerar skapandet, Tukta det målmedvetna nyttjandet av skapelsen och Rasa den ursinniga kraft med vilken skapelsen slår tillbaka när nyttjandet övergår till tygellöst utnyttjande – en företeelse som ambrierna känner under benämningen ”korruption”.

I någon slags naturlig mening har principerna förstås inga namn, lika lite som de är knutna till varsin kropp eller gestalt – de är inte gudar. Men principerna i sig existerar och genom århundradenas lopp har otaliga personer och varelser fungerat som mer eller mindre entydiga representationer av dem.

Äventyrssviten *Törnetronen* utspelar sig i en tid och på en plats där den kraft som legenden kallar Tukta växer i styrka och hotar att väcka sin eviga antagonist, Rasa, till handling. Det som händer i Ambria och Davokar har hänt förut, i det fornstora Symbaroum men också i stadsstaten Lindaros och

i Mörkermästarnas hemland. Den som förmår att blicka ännu längre tillbaka i tiden kommer att finna ytterligare exempel på regioner där Rasa har matats så urstark att dess raseri också har gått ut över Alstras skapelse, med död och förintelse som följd.

Krönikans enskilda äventyr kommer alla att beröra vad som händer i takt med att Tukta (och därmed Rasa) växer i styrka, men det kommer att dröja innan rollpersonerna verkligen förstår hur saker och ting hänger ihop. Merparten av deläventyren handlar om situationer som uppstår till följd av det större skeendet, men som från rollpersonernas perspektiv framstår som konflikter om resurser, kunskaper eller ära och berömmelse – kort sagt, om makt. Det är först i och med den sista delen som rollpersonerna inser vad som faktiskt står på spel och ges en chans att påverka historiens gång.

Tanken är vidare att krönikans delar ska vara fristående från varandra, i betydelsen att spelarna ingalunda behöver ha samma karaktärer från start till mål, samt att respektive del ska ha radikala men lokala effekter. Det senare innebär

att spelvärlden i stort bara kommer att påverkas marginellt av utgången av deläventyren, så att redan existerande kampanjmateriel inte görs ogiltigt utan kan komma till fortsatt användning med endast smärre justeringar.

Denna kampanjövrsikt innehåller dels en presentation av de större maktgrupperingar som kommer att vara aktiva under krönikans gång, dels en kortfattad beskrivning av deläventyren. Förhoppningen är att redogörelsen ska ge dig som spelledare en grundläggande förståelse för krönikan som helhet, så att du kan förbereda spelmöten och planera framtida mellanspel med viss insikt om vad som väntar i kommande moduler.

Falangerna

NEDAN GES EN INTRODUKTION till *Törnetronens* mest framstående falanger. Utöver dessa kommer självfallet flera mindre sammanslutningar, grupper och individer att dyka upp i enskilda äventyr, men de som behandlas i detta avsnitt har en framskjuten roll i flera av deläventyren.

De flesta av falangerna kan sägas agera i linje med Tukta och det är även dessa gruppers agerande som driver utvecklingen framåt. Till en början kommer de också att framstå som klart mäktigast men minns dels att de konkurrerar inbördes, dels att de genom sitt agerande bidrar till att fraktioner relaterade till Rasa växer i styrka. Nämnas bör också att Järnpakten och i viss mån Häxorna, dvs. de fraktioner som representerar Alstra, har en reaktiv och defensiv hållning – deras främsta syfte är att sätta käppar i de övrigas hjul.

Varje falang beskrivs utifrån ett antal punkter som ges en närmare förklaring nedan.

Roll: Falangens funktion i den övergripande berättelsen. Beroende på vilka ställningstaganden rollpersonerna gör kan rollen komma att variera.

Förgrundsgestalter: Personer/varelser som fungerar som ledare inom falangen under en kortare eller längre period. Anförarna av mindre grupperingar inom falangen tar order från och står till svars inför dessa.

Princip: Anger vilken eller i något fall vilka av de tre principerna som falangens agenter huvudsakligen representerar.

Klargörande

Observera att många titlar och namn i detta dokument är preliminära och kan komma att ändras. Vi hoppas även på er förståelse för att vissa justeringar kan behöva göras avseende falangernas sammansättning/strategier och deläventyrens innehåll. Det är helt enkelt ofrånkomligt när det gäller ett arbete så stort som detta.

Notera att såväl överlöpare som infiltratörer kan finnas inom alla sammanslutningar.

Mål: Den vision eller dröm som förklarar falangens agerande. Enskilda agenter som dyker upp i äventyren kan dock vara ovetande om falangens överordnade målsättning eller ha helt egna mål i sikte.

Styrka: Det som talar för falangen och som utgör deras viktigaste vapen i kampen mot övriga maktgrupperingar.

Svaghet: Det som talar mot falangen och som ligger dem i fatet vid konflikter med andra.

Relationer: Det generella förhållandet mellan falangen och andra sammanslutningar – ofta nära knutet till vilken princip som företräds, men inte enbart.

ÄTTEN KOHINOOR

Roll: Ätten Kohinoor och dess representanter förkroppsligar ambitionen att kultivera naturen, att bringa ordning i det vilda och att för människans skull utvinna så mycket som möjligt av världens resurser. Korinthia kommer med tiden att utvecklas till en fullvärdig representant för den kraft som kallas Tukta.

Förgrundsgestalter: Drottning Korinthia är förstås falangens starkast lysande stjärna. Fältmarskalk Beremo av Herengol är henne obrottsligt lojal och rikets armékår är fullkomligt trogen dem båda. På sin sida har de också Ordo Magicas stormästare Seldonio, medan andra mäktiga ordensmagiker har en mer ambivalent hållning till Drottningen.

Drottningen och Fältmarskalken på parad genom Yndaros. Båda beskrivs närmare i grundboken, sida 25 resp. 30.



Princip: Ätten Kohinoor representerar Tukta, de ser Alstras skapelse som en resurs och Rasa som ondskan.

Mål: Ambitionen är att Ambria ska bli så rikt och mäktigt att framtida fiender kan besegras snabbt eller allra helst avskräckas från alla tankar på krig och erövring.

Styrka: Rikets soldater idoliserar såväl Drottningen som fältmarskalken, på grund av segern mot Mörkermästarna men också för alla framgångar på slagfälten norr om Titanerna. Stora delar av Ordo Magica står också orubbligt på Drottningens sida och initialt kan detsamma sägas om en överväldigande majoritet av det ambriska folket. Även bland de som lever i misär riktas det mesta missnöjet mot andra än ätten Kohinoor – mot Mörkermästarna som dräpte Alberetor förstås, men också mot barbarer, rebeller, alver och det vilda Davokar.

Svaghet: Ätten Kohinoor uppvisar få svagheter men deras ovilja att kompromissa och tendens att låta ändamålet (rikets blomstring) helga medlen gör dem benägna att skaffa sig ovänner. Den splittring som finns mellan Drottningen och några av hennes släktingar bör också nämnas. Hertig Alesaro har förvisso samma ambitioner som Korinthia, men han vill själv vara den som sitter på tronen. Även Hertig Ynedar, drottningens brorson, börjar sätta sig på tvären i vissa frågor. Drottningens popularitet kommer med tiden att börja dala, mycket på grund av ovan nämnda faktorer. I slutet av krönikans fjärde del har hon lyckats vända stora delar av folket emot sig.

Relationer: Initialt är ätten Kohinoor formellt allierad med såväl Prästerskapet som Solriddarna men båda dessa falanger kommer att utvecklas till fiender. Det ska också sägas att Drottningen redan från start oroas av Förstefader Jeseebegais ambitioner och därför i hemlighet hjälper hans meningsmotståndare inom kyrkan – något som hon i ett senare skede bittert kommer att få ångra. Häxornas fraktion kommer visserligen aldrig att aktivt motarbeta Drottningen och Ambria, men de kommer inte heller utvecklas till fullvärdiga allierade. Järnpakten och Blodseden är och förblir ätten Kohinoors fiender!

PRÄSTERSKAPET

Roll: Solkyrkan kommer en bit in i krönikan att genomgå en reformation. Den tolkning av Prios bud som företräds av Förstefader Jeseebegai, enligt vilken guden kallas Laggivaren, kommer att ställas mot av en äldre, mildare och mer kärleksfull variant vilken i stället benämns Livgivaren och som poängterar ansvaret att förvalta och vårda skapelsen.

Förgrundsgestalter: I början styrs solkyrkan av Förstefader Jeseebegai tillsammans med skymningsbrödernas



Deseba har varit i Prios tjänst sedan långt innan Mörkermästarnas anfall förvandlade hennes förlåtande och blida gudom till en kall, dömande och hänsynslös givare av lagar.

talesperson, Broder Eumenos – två gudsmän som gör samma tolkning av både Prios bud och rikets nuvarande belägenhet. I skuggan verkar dock den levande ljusbringaren Deseba den Gamla. En bit in i krönikan kommer hon (med Korinthias hjälp) att orkestrera en kupp som leder till Jeseebegais fängsling och Sarvolas upphøjelse till ny Förstefader.

Princip: Representerar initialt Tukta men kommer efter reformationen snarast att företräda Alstra.

Mål: Jeseebegais mål är att omdana Ambria till en Solens teokrati och att till Prios behag driva ut "ondskan" ur Davokar. Efter reformationen blir solkyrkan och dess företrädare i stället en kraft som kämpar för att stoppa människans tygellösa framfart, vilket bland annat innebär att de vill se en ny Kohinoor på rikets tron – närmare bestämt den unge Hertig Ynedar.

Styrka: Solkyrkan har sina teurger, vilka utgör en betydande kraft i sig själva. Efter reformationen kommer dock många teurger att uteslutas ur kyrkan eftersom de vägrar att acceptera dess nya tolkning av Prios bud. Å andra sidan vinner då fraktionen över större och större delar av Ambrias befolkning på sin sida, och kan räkna med förstärkning från många gamla krigsveteraner som blir allt mer övertygade om att Korinthias strategi riskerar att återupprätta Mörkermästarnas välde, i Ambria.

Svaghet: Solkyrkan lider brist på vapenmakt, särskilt efter att Solriddarna bryter med Kurian i samband med krönikans andra del. De plågas också av interna stridigheter som helt eller delvis förhindrar dem att agera med gemensam kraft.

Relationer: Till en början är Solkyrkan formellt allierad med Korinthia, även om Drottningen i hemlighet konspirerar tillsammans med Deseba den Gamla. Solriddarna bryter sig tidigt ur Kurian men utvecklas inte till fraktionens fiender förrän efter del fyra – de lämnar gemenskapen endast för att få friare tyglar att bekämpa Ondskan, men blir en verklig antagonist först när de ger upp hoppet om mänskligheten. Vad gäller Järnpakten och merparten av häxorna är utvecklingen den omvända: de går från att vara fraktionens utpekade fiender till att bli dess allierade.

SOLRIDDARNA

Roll: Solriddarna börjar som fanatiska bekämpare av Ondskan, det vill säga av den vilda naturen och dess företrädare. En bit in i krönikan kommer de dock till "insikten" att Prios har dött och att Den eviga natten sänker sig över världen. Därmed upprättar de Döde Prios kyrka, med uppgift att söka hämnd på gudens mördare – alver, häxor och de kätterska människor som av ignorans eller girighet är orsaken till Laggivarens undergång. Innan slutet är deras livssyn så



Sarvola menar att det enda sättet att bekämpa mörkret är att bokstavligen vara ljuset. Därmed inte sagt att han alltid finner det lätt att betrakta förstefadern, solriddarna eller mordiska järnpaktsmedlemmar med kärlek och förlåtelse.



Leohan av Mekele är Solriddarnas tydligaste företrädare i krönikans två första delar, del av en brödratrio som har vigtt sitt liv åt att tjäna Laggivaren med svärd, sköld och brinnande hängivenhet.



Alisabeta av Vearra är Solriddarnas ledare på Karvosti, och senare härförare inom Döde Prios kyrka. Hon hann aldrig delta i Det stora kriget men har bevisat sin duglighet många gånger om i Drottningens nya hemtrakter.

radikal att de är beredda att korrumpna sig själva i hämndens tjänst. Solriddarna är den fraktion som ”i ljusets namn väljer att vandra djupare och djupare in i dödsskuggans dal”.

Förgrundsgestalter: Solriddarna är blint lojala mot sin kommandör Iakobo av Vearra. Dennes son Ervano och dotter Alisabeta utvecklas med tiden till ledare för varsitt förband, och mot slutet av krönikan allierar de sig också med nattalven Gidim och dennes bleksiktiga härskara.

Princip: Den döende solens brödraskap inleder berättelsen som Tuktas ivrigaste förkämpar men kommer så småningom att slå sig in på hämndens blodiga väg och blir då i realiteten Rasas redskap.

Mål: Fraktionens mål är initialt att rädda Prios genom att bekämpa den döende gudomens fiender, men så snart Döde Prios kyrka etableras blir målet i stället söka hämnd – först på fienderna, senare på alla och i synnerhet mänskligheten.

Styrka: Templärerna förlitar sig på sina vapen och sin tro. Deras kavalleri är en makt att räkna med och många av solriddarna har dessutom ”gudagåvor” i form av mystiska krafter. Mot slutet skaffar de sig också allierade bland andra som utmålar mänskligheten till den verkliga ondskan.

Svagheter: När krönikan drar igång består fraktionen av ungefär två hundra solriddare och lika många följeslagare (väpnare, trossarbetare, hästskötare med mera). De är alltså förhållandevis få till antalet och på grund av sin fanatiska inställning isolerade från övriga fraktioner.

Relationer: Innan Iakobo av Vearra drar slutsatsen att mänskligheten måste utrotas är visst samarbete möjligt mellan solriddarna och fraktioner som Ätten Kohinoor och Prästerskapet. Alla andra fraktioner är redan från start att betrakta som Prios mördare, och därmed som templärernas dödsfiender.

HÄRSKAREDEN

Roll: Härskareden är ”hotet i norr” som växer sig allt starkare under krönikans gång.

Förgrundsgestalter: Fraktionens självklara förgrundsgestalt är tonårsflickan som inte bär något annat namn än Blodsdottern och som varje gång hon visar sig är indränkt i blod från topp till tå. De verkliga ledarna är dock hennes far, saarernas klanhövding Razameaman, och kanske i ännu högre grad gaiiernas informelle härskare, lindormen Odralintos (kallad Storfader Lint).





Princip: Härskareden är och förblir en lika tydlig förkämpe för Tukta som ätten Kohinoor.

Mål: Att återupprätta Symbaroum med ambrierna som slavfolk.

Styrka: Härskareden växer sig större i takt med att fler och fler klaner inlemmas i fraktionen. Deras krigare är dödsföraktande och ofta fullpumpade med stärkande elixir, samtidigt som de kan dra nytta av allt fler specialförband från de klaner som kuvas. Slutligen ska inte Odralintos glömmas bort - med lindormens hjälp kan fraktionen även få hjälp av andra makthungriga skogsbestar.

Svaghet: Härskaredens största svaghet är dess brist på kapacitet vad gäller mystiska krafter - de förbjuder nämligen häxkonster på ett tidigt stadium. Till det kommer också ett ökande antal interna konflikter, som beror på rebeller inom de klaner som låter sig inlemmas.

Relationer: Härskareden är i krig med alla andra, även med häxorna sedan de har förbjudit alla former av mystiska praktiker.

HÄXORNA

Roll: Häxorna är i många situationer troliga allierade till rollpersonerna och försöker förtvivlat få såväl ambriska som barbariska fraktioner att inse sin roll i den förestående katastrofen.

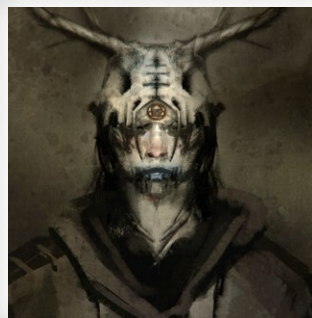
Förgrundsgestalter: Huldran Yeleta kommer inte att svika sitt uppdrag. Först från hålgångarna i Karvosti, senare på flyende fot är det hon som lägger ord i munnen på de häxor som skickas för att rådgöra med övriga fraktioners ledare. Hennes medhjälpare, Gadramon och Eferneya (se bilden ovan), fungerar ofta som ledare när olika uppdrag måste utföras.

Princip: Häxorna är övertygade om att en balans kan upprätthållas mellan Alstra och Tukta - något som klanerna faktiskt har visat genom det liv de har levt i Davokar.

Mål: Huvuddelen av häxorna ser det som sin uppgift att lindra effekterna av Rasas uppvaknande. De vill sätta stopp för ambriernas och Blodsdotterns framfart, och samtidigt bidra till att hålla Rasa sovande. Där det senare inte är möjligt gäller det att snabbt skicka häxor till platsen för att begränsa skadorna av uppståndelsen.

Styrka: Häxorna har förstås sina mystiska krafter, en överlägsen regional kännedom och kan dessutom ingå överenskommelser med mäktiga skogsväsen som delar deras ambition att hålla Rasa sovande. När de en bit in i krönikan tvingas lämna Karvosti får de dessutom med sig delar av Slumrande vredens garde.

Svaghet: Förutom att de är få till antalet är häxorna också splittrade mellan många olika uppgifter. Några befinner sig alltid på resa med uppgift att försöka tala andra fraktionsledare till rätta, resten gör sitt bästa för att "släcka bränder" - det vill säga bege sig till platser där Rasa hotar att vakna och



Även barbarer kan ibland höras påstå att Huldran Yeleta är Davokars verkliga regent. Läs mer om henne på sidan 26 i Symbaroums grundbok.



Adreanea är inte den mest oresonliga av Järnpaktens krigare, men inte långt därifrån. Enligt henne är människan en sjukdom från vilken världen måste renas, och alla som fortfarande tvivlar kommer snart att inse den sanningen.

förhindra att det sker; alternativt att försöka vyssa redan vakna aspekter av Rasa till ro.

Relationer: Häxorna är den mest neutrala av alla fraktionerna – de är ingens fiende men heller ingens vän. Undantaget är förstås de grupper som strider med Rasas övertygelse, men inte heller de betraktas av häxorna som renodlade fiender. Snarare tycker såväl Yeleta som merparten av hennes följare synd om "Rasas verktyg".

JÄRNPAKTEN

Roll: Järnpakten kommer under krönikans gång att föra en desperat och i slutänden hopplös kamp som slutar med att de helt eller nästan utrotas.

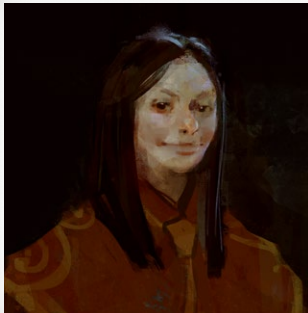
Förgrundsgestalter: Den yndarosbaserade Elori och alv-fursten Eneáno i Tusen tårars salar är mest framstående bland de av Järnpaktens medlemmar som till en början eftersträvar en diplomatisk lösning. Den senare blir allt sjukare och mer oberäknelig under krönikans gång för att till slut möta sin död i samband med krönikans fjärde deläventyr. Elori kommer att upphöjas till ny Furste och fördjupa sitt redan pågående samarbete med reformisterna inom Solkyrkan, i synnerhet Hertig Ynedar, Fader Sarvola och Deseba den Gamla.

Princip: Järnpakten kämpar för Alstras räkning, alltid mot såväl Tukta som Rasa.

Mål: Alverna och deras allierade vill förhindra att människornas dominans över framför allt Davokar fortsätter att växa, genom diplomati eller med våldsmetoder.

Styrka: Vid sidan om den oöverträffade kännedom paktmedlemmarna har om historiska skeenden och Davokars natur besitter de mäktig magi och har krigiska enheter som är både snabbfotade och träffsäkra.

Svagheter: Järnpaktens medlemmar är alldeles för få till antalet för att kunna gå i öppet krig mot regionens andra maktgrupperingar. De har också svårt att hänga med i vändningarna



Det kan vara svårt att tro att hertiginnan Esmerelda – älskad och beundrad av alla – är ledare för en av Amrias mest hänsynslösa och rovgiriga blodskulter.

och att agera samfällt, primärt eftersom alver i olika livsfaser tenderar att uppfatta världen på olika sätt – det som för en sommaralv framstår som en akut och allvarlig problematik kan för en vinteralv framstå som en försiktig krusning på tidshavets yta.

Relationer: Eftersom Järnpakten består av en mängd olika grupperingar, med delvis olika metoder och målsättningar, är det svårt att beskriva deras relation till andra fraktioner på ett entydigt sätt. Elori är ett exempel på att de kan tänka sig att samarbeta, och många häxor kan vittna om att de har goda relationer till enstaka alver. I grund och botten skulle dock Järnpaktens medlemmar aldrig nedlåta sig till att kompromissa när det gäller försvaret av Alstras skapelse, och de känner ingen sympati för Tuktas företrädare.

ÄLDSTA BLODETS HELIGA

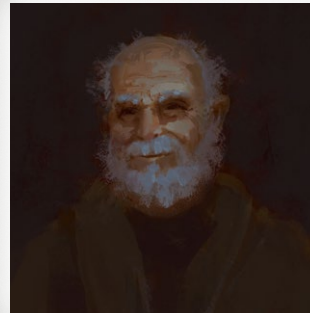
Roll: Äldsta blodets heliga är "makten i skuggorna" som dyker upp där man minst anar det, för att med lögn och manipulation ställa till det för övriga fraktioner. Med tiden depraveras kultens medlemmar och blir ett av Rasas mäktigaste verktyg.

Förgrundsgestalter: Kulten har tillkommit på initiativ av hertig Sesario men det är en hemlighet som bara hans dotter Esmerelda känner till. Det är hon som är duons ansikte mot nya rekryter, rekryter som under krönikans första hälft varken känner till varandras eller sin verkliga ledares identitet. Andra för krönikan betydelsefulla personer är Agramai av Kalfas, alias Fursten, samt hovdamen Junia av Dardall, vilka båda spelar framträdande roller i några av deläventyren.

Princip: Initialt står Äldsta blodets heliga på Tuktas sida men med tiden kommer medlemmarna att korrumpas allt mer så att de till slut blir uppfyllda av viljan att tjäna Rasa.

Mål: Sesario (och Esmerelda) har två mål med kulten – dels att tämja Davokars mörka krafter och använda dem till att förädla Ambrias redan ädla blod, dels att på så sätt återbörda den vandöda drottningmodern Abesina till det levande livet. Övriga medlemmar fokuserar på det förstnämnda, övertygade om att deras i grunden ädla blod aldrig kan korrumpas. Men det är förstås felaktigt och innan slutet kommer Äldsta blodets heliga att verkligen sträva efter att väcka Rasa – primärt genom att med lögn och manipulation som vapen förleda sin omvärld.

Styrka: Kultens största styrka är att de verkar i det fördolda samt att de har goda kontakter och tillgång till maktens korridorer. Tilläggas bör också att de med tiden kommer att bli mäktigare och mäktigare när det gäller brukandet av svartkonster – något som bland annat ger dem



Agramai av Kalfas fick tidigt lära sig att värda sitt ädla blod och att se sina privilegier som gudagivna. Tanken att det existerar naturkrafter som han och hans gelikar inte kan tämja framstår för honom som rent löjväckande.

tillgång till ökad vapenmakt i form av vandöda krigare och förslavade skogsbestar.

Svaghet: Kultens största svaghet, inte minst i början, är att alla dess medlemmar tjänar sitt eget självintresse. Även i slutet kommer ledarduon att ha problem med att de aldrig kan lita på att deras agenter verkligen gör som de blir tillsagda.

Krönikans deläventyr

DETTA AVSNITT FÖRSÖKER ge en övergripande och kortfattad bild av krönikan som helhet. Beskrivningen utgår från tre huvudsakliga komponenter: miljö, huvudtema och fraktioner.

Även om det kanske framstår som självklart tål det att påpekas att alla dessa deläventyr ger utrymme för spelledaren att justera, lägga till, dra ifrån och på så sätt anpassa dem efter eget huvud. Äventyren kommer dessutom att i större eller mindre grad ge inflytande till spelarna och deras rollpersoner, vilket kan innebära att olika spelgrupper i slutänden upplever dem på väldigt skiftande sätt.

De frågor och funderingar som uppkommer efter en genomgång av denna kampanjoversikt är du förstås välkommen att lyfta på vårt diskussionsforum. Minns dock att utfärda en varning så att alla som framgent ska erfara krönikan genom sina rollpersoners sinnen får göra det utan att upplevelsen grumlas av "oförtjänt och förargligt vetande".

MODULERNAS KOMPOSITION

Först några ord om kompositionen av krönikans olika delar. Vid sidan om själva äventyren kommer varje modul att innehålla två sektioner. Tanken är att varje bok ska inledas med en sektion som bör läsas av både spelare och spelledare, vilken erbjuder en introduktion till modulens huvudsakliga äventyrsmiljö, så som den vanligtvis upplevs av gemene man – innehållande minnesvärda historiska skeenden, intressanta inrättningar, viktiga konflikter och individer, och så vidare. På detta sätt hoppas vi att spelarna och deras rollpersoner ska

Relationer: Äldsta blodets heliga är i början av krönikan helt okända för omvärlden. Först i slutskedet träder de fram ur skuggorna och blir då en relativt stark maktfaktor som står i strid med alla andra – även med Döde Prios fallna riddare vilka kommer att betrakta kultens depraverade ädlingar som sin huvudfiende!

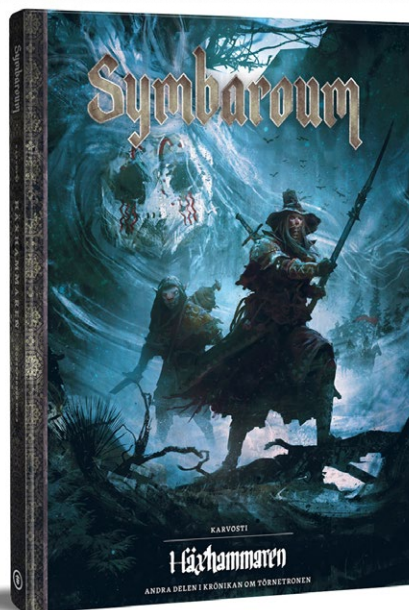
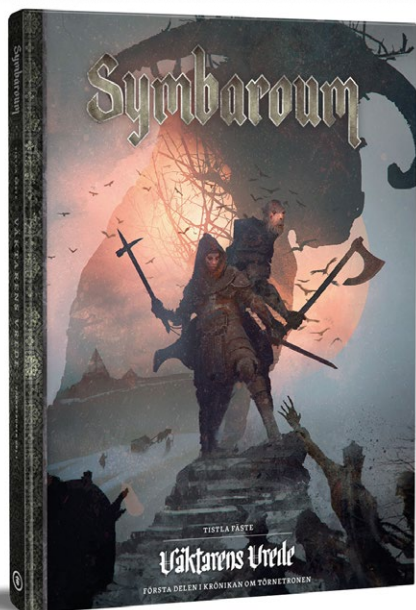
lära sig att navigera i miljön och därmed bli mer självständiga när det gäller att ta initiativ och lösa problem. Denna sektion kommer alltid att finnas tillgänglig som en separat eBok, till förmån för just spelarna och deras förkovran.

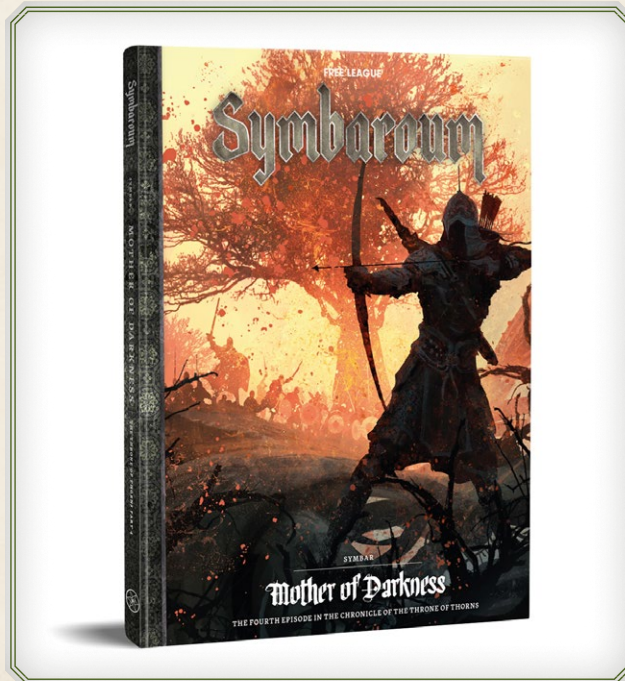
Därefter kommer en sektion avsedd endast för spelledaren, vilken dyker ner under äventyrsmiljöns yta. Här kommer du att få veta sanningen bakom den populära versionen av historiska sanningar och få en inblick i vad som göms bakom bardiskar och stängda dörrar i miljöns olika etablissemang och inrättningar. Sektionen kommer också att innehålla äventyrsfrön, nya regler och riktlinjer, särskilda äventyrsplatser och annat som spelledaren kan använda som grund för egna äventyr eller kampanjer. Slutligen tillkommer ett renodlat regelavsnitt som presenterar nya förmågor, krafter, särdrag, elixir, varelser, artefakter med mera – relaterade till modulens äventyr eller till miljön i stort.

Äventyret kommer att utgöra modulernas tredje sektion, och planen är att de tre delarna tillsammans ska bilda moduler på mellan 130 och 170 sidor. Med detta sagt, låt oss titta närmare på krönikans sex delar.

TISTLA FÄSTE: VÄKTARENS VREDE

Äventyret i den första boken utspelar sig till största delen i Tistla Fäste. Ett par avstickare ut i Davokar och ner i Underjorden kommer också att göras, men annars är det huvudsakligen i lyckökarnas stad som rollpersonerna kommer att möta sina utmaningar.





Äventyrets huvudtema handlar om att introducera spelarna och deras rollpersoner till de grundläggande konflikterna i spelvärlden; de ska få en chans att bekanta sig med krönikans huvudfraktioner och lära sig en del om deras målsättningar, metoder och interna såväl som externa stridigheter. Uppdraget och dess utmaningar handlar om att identifiera och bekämpa en mörkerdyrkande kult som hotar att orsaka Tistla Fäste och dess innevånare stor skada. Oavsett om rollpersonerna åtar sig uppgiften på eget initiativ eller låter sig anställas av en uppdragsgivare kommer de att konfronteras med representanter för Ätten Kohinoor, Järnpakten, Solkyrkans olika grenar och så vidare.

Ja, i stort sett alla fraktioner kommer att finnas representerade i Tistla Fäste och vara möjliga att möta. Enda undantaget är Äldsta blodets heliga, vars agent i staden visserligen ligger bakom äventyrets intrig men utan att träda fram ur skuggorna annat än i form av lösa rykten.

KARVOSTI: HÄXHAMMAREN

Den andra boken fokuserar på klippan Karvosti och regionen däromkring. Rollpersonerna kommer att besöka klippans labyrintiska hålgångar men får också anledningar att besöka ett flertal platser i Davokars yttre områden.

Temat för äventyret är den eskalerande konflikten mellan olika ambriska fraktioner, framför allt mellan Ätten Kohinoor och grupperingarna inom Prios kyrka. Centralt är också att förankra betydelsen av det legendariska Symbar och dess lika mytomspunna Törnetron – något kommer till uttryck i äventyrets handling, utplagd som en jakt efter en person vilken påstås ha funnit säkra riktningsangivelser till det fallna imperiets gamla huvudstad. Rollpersonerna kan bli inblandade i jakten på många olika sätt, men alldeles oavsett kommer de att lära sig en hel del om Symbaroums högkultur och vad som fick det storslagna civilisationsbygget på fall.

Angående spelledarpersoner

I denna kampanjövrsikt, liksom i Grundboken och andra officiella publikationer, omtalas spelledarpersoner som lever och verkar i Symbaroums spelvärld. Flera av dessa (som exempelvis ledande företrädare för Ambrias och Davokars olika maktgrupperingar) kommer att figurera i flertalet supplement, men det ska inte hindra dig från att använda dem i dina egentillverkade äventyr. De är till för att sättas i spel – att leva, utvecklas och eventuellt gå en mer eller mindre episk död till mötes.

Det finns inte bara en version av Ambria, Davokar eller dess enskilda invånare; det finns lika många varianter som det finns spelande spelgrupper. Självfallet är det omöjligt för oss att i de officiella modulerna ta hänsyn till alla upptänkliga variationer, varför det i slutändan är upp till dig och din spelgrupp att göra anpassningar där så behövs. Skulle vi exempelvis skriva om en person som redan har dött i er version av spelvärlden gäller det helt enkelt att ersätta denne med någon annan, kanske genom en så enkel procedur som att bara byta namn och utseende på personen i fråga. Detsamma gäller om en eller annan individ har utvecklats/förändrats på ett sätt som inte stämmer överens med den roll denne är tänkt att spela i en viss, officiell modul – ändra, justera och lägg till enligt vad som gör just dina spelsessioner så spännande, engagerande och dramatiska som möjligt!



Förutom ovan nämnda fraktioner kommer ett krigsband från Järnpakten och en grupp lönnmördare från Härskareden att figurera i scenariot. De senares försök att bryta sig in i storhövdingens stenborg leder till rollpersonernas (och spelarnas) första allvarliga konfrontation med Blodsdotterns underhuggare.

YNDAROS: SLOCKNAD STJÄRNA

Krönikans tredje deläventyr utspelar sig huvudsakligen i Ambrias huvudstad Yndaros. Vid sidan om en utflykt till en ädlings gods på den yndariska landsbygden kommer rollpersonerna att besöka Lindaros sjunkna ruiner samt, på mystiska vägar, också en korruptionsdrypande slätt i Bortomvärlden, där gravskeppet tillhörande Symbaroums sista kejsare har strandat.

Äventyrets huvudtema handlar om de historiska kopplingarna mellan Symbaroum, Lindaros och Mörkermästarnas rike, kopplingar som dessutom leder vidare till dagens Ambria. Ett annat viktigt tema är det uppblussande kriget mellan Ambria och Härskareden, vilket delvis utnyttjas av äventyrets primära antagonist – en urmäktig och mäktiga hämndlysten magiker som hotar att ödelägga stora delar av Yndaros i sin jakt på Symbar och, i synnerhet, Törnetronen.

I Yndaros är förstås alla fraktioner representerade, och alla konflikter både mellan och inom dem kommer att komma i spel. Rollpersonerna konfronterar och (eventuellt) samarbetar med representanter för alla större maktgrupperingar, och kommer för första gången att få närbildkontakt med några av de verkliga högdjuren inom exempelvis Solkyrkan, Ordo Magica och Äldsta blodets heliga.

SYMBAR: MÖRKRETS MODER

Krönikans vändpunkt inträffar i djupet av Davokar, på den plats från vilken Symbaroums siste härskare regerade. Förutom den storslagna äventyrsmiljön i sig ägnas en stor del av äventyret åt att beskriva färden genom skogarna, liksom förberedelserna inför den strapatsrika resan.

I den ruinstad som under sin prakts dagar kallades Symbar erhåller rollpersonerna en fördjupad förståelse regionens och mänsklighetens äldre historia. Mest centralt är dock att de tvingas ta ställning i stridigheterna mellan Ambrias och Davokars olika maktgrupperingar, om de inte väljer att försöka lägga beslag på ruinernas skatter, kunskaper och makter för egen del, vill säga. I det senare fallet lär de få hett om örönen, för de är långt ifrån ensamma om att försöka avslöja det gamla herresätets hemligheter ...

I detta äventyr drabbar för första gången alla maktgrupperingar samman, och det på en avskild plats från vilken endast segraren kommer att återvända med berättelser om vad som faktiskt har hänt. Det handlar dock inte om några arméer utan om mindre sällskap av utforskare, av vilka flertalet har decimerats på väg till ruinstaden.

ALBERETOR: VILDA VÅLNADERS VANMAKT

Alberetor, ambriernas en gång så vackra, nu dödsmärkta fädernesland utgör skådeplats för krönikans femte del; äventyret kommer även att föra rollpersonerna in i Lyastra, Mörkermästarnas förödda domän. Viktiga äventyrsmiljöer är den borg där Korinthia hölls inspärrad av Mörkermästarna, men också ett gammalt kloster med arkivet fullt av kunskaps-skatter samt viloplatsen för en mäktig artefakt – en oas av liv i allt det döda.

Inbördeskriget har brutit ut i Ambria, mellan en falang lojal mot Drottning Korinthia och en annan med Hertig Ynedar som galjonsfigur. Rollpersonerna ger sig av söderut, bland annat i hopp om att finna något som kan gjuta olja på hatets och krigets vågor. Under resan erhåller de ytterligare ledtrådar till Symbaroums, Lindaros och Mörkermästarnas gemensamma öden, och kan dra oroväckande paralleller till vad som händer i Ambria. Det blir också tydligt att Mörkermästarna inte är ensamma om att bära skulden för Alberetors förmörkning.

Huvudantagonist i äventyret är Äldsta blodets heliga, vilka har sänt sina agenter till fäderneslandet på jakt efter samma information som rollpersonerna vill åt. Men även ätten Kohinoor har agenter på plats, med uppgift att hindra andra från att rota i det förflutna.

SAROKLAW: SLAGET OM TRONEN

Krönikans sjätte och sista del kommer att ta rollpersonerna till många legendariska platser. Ambal Seba, den översvämmade dalgång som utgjorde människornas första boplatser väster om Ravnerna, kommer att blottläggas; Landfall, där myten om den rena Ärkemagin hålls levande, kommer att besökas; det underjordiska Saroklaw, en gång Symbaroums andra stad, visar sig ruva på en passage till mänsklighetens urhem i Bortomvärlden. Och sist men inte minst måste rollpersonerna återvända till Symbar – nu restaurerat till sin forna prakt och väntande på att återigen bli residensstad för regionens härskare.

Frågan för äventyret är vem som ska efterträda Symbar som Symbaroums kejsare. Det finns tre huvudsakliga tronpretendenter, en representant för varje urkraft, förmodligen drottning Korinthia (Tukta), Esmereida (Rasa) och fader Sarvolas bastardson Aluin (Alstra). Beroende på vad som har hänt under tidigare äventyr, och vem som har kommit över Ärkemagins hemligheter (om någon), kan styrkeförhållandena mellan de tre huvudfraktionerna variera. Och det är inte heller otroligt att det finns ytterligare hoppfulla som vill företräda den ena eller andra kraften, exempelvis Blodsdottern (Tukta).

Rollpersonerna kommer förstås att få möjligheten att påverka vem som ska krönas, alternativt liera sig med de falanger som helst ser att Symbaroums tron förblir tom. Alldeles oavsett utlovas gott om pressade förhandlingar, smygande manövrar och episka strider i mäktiga bergspass, lavaupplysta grottsalar och korrumpierande asköknar!