

Ett Hero Wars scenario till GothCon XXVI

Vägen till Djärvhem

Av Erik Nolander och Peter Nordstrand

Glorantha is a Trademark of Moon Design Publications and is used with their permission via the OBS Community Content program. For more information please visit Chaosium's website: www.chaosium.com

Vägen till Djärvhem ©2002-2020 Erik Nolander & Peter Nordstrand

”... av det skälet bör den vise resenären aldrig resa utan två hinkar.

Värt att komma ihåg om lokalbefolkningen är att de är vänliga, men en smula grovhuggna och burdusa till sättet. Maten är god och starkt kryddad, men en känslig mage bör undvika kobbelpajen, en lokal specialitet lagad på getmjölk och jästa plommon. Faktum är att plommonodling och lejonjakt är populära sysselsättningar bland infödingarna.

På det hela taget kan ett besök i det pittoreska Sartar varmt rekommenderas.”

– Ur *Mina resor*, av Hasan Langi

*Må Sedenya välsigna denna skrift och beskydda dess hemligheter!
Alla vet vad som händer om de stjäls från gudarna, deras folk, eller denna skrift.*

Innehållsförteckning

Inledning	4	Soliman av Raibanth.....	20
Så funkar det!	4	Humakti-krigare	20
Några Hero Wars termer	4	Kamos	20
Premiss	4	Mozmak.....	20
Kamos.....	4	Kallai.....	21
Mozmak	4	Zombie	21
Kallai.....	5	Reglerna	22
Protagonisterna	5	En kort sammanfattning.....	22
Vägen till Djärvhem	6	Grundbegrepp	22
En turistresa som går fel	6	Färdigheter.....	22
Scen 1: Färdbeskrivningen	6	Target Number.....	22
Scen 2: Benens dal	6	Grader av framgång.....	22
Handling	6	Materies.....	22
Scen 3: På väg	8	Prövningar	23
Handling	8	Victory Levels.....	23
Scen 4: Blåsvinsfortet	9	Färdighetsslag	23
Scen 5: Riskvade	11	Simple Contest	23
Handling	11	Val av färdighet	24
Scen 6: Koröda	13	Extended Contest	24
Handling	13	Action Points.....	24
Scen 7: Vilse i pannkakan	14	Förberedelser	24
Handling	14	Rundan	25
Scen 8: From Dusk till Dawn	14	Edges och Handicaps	26
Handling	14	Vapen och rustningar	26
Scen 9: Partycrashers	17	Förbättringar	26
Fas 1: Försvara Kamos	17	Skada	27
Fas 2: Mozmak gör entré	18	Magi	27
Efter striden	19	Bedrift.....	27
Scen 10: Epilog	19	Affinitet	27
Dramatis Personae	20	Anhängare	27
Vänner och fiender av betydelse.....	20		

Inledning

Så funkar det!

Du behöver inte kunna särskilt mycket om Glorantha för att spela Vägen till Djärvhem. Äventyret innehåller mycket information för att underlätta för dig som inte har tidigare erfarenhet av Hero Wars.

Viktigt!

Läs själva äventyret innan du sätter dig in i reglerna. Det är förbaskat mycket viktigare att du kan äventyret och berättar en bra historia tillsammans med spelarna, än att du kan alla regler.

Du kommer att hitta olika symboler för olika typer av information. Detta för att du snabbt ska kunna hitta just det du är intresserad av.



Anmärkning till Narratorn: Kommentarer om hur vi har tänkt när vi skrivit äventyret och tips om hur spelet kan flyta smidigare. Du kan också få information om spelvärlden eller bakgrundsfakta som gör det lättare att förstå vad som händer.



Episkt berättande: Hero Wars använder konventioner från äventyrsfilm, fantasyromaner och episka berättelser som Iliaden och Gilgamesheposet. Filmklappan ger dig tips och idéer på hur du kan använda visuella eller deskriptiva element under spelet.



Exempel: Exempel på hur spelreglerna kan användas.

Några Hero Wars termer

Hjälte: spelarkaraktär

Narrator: spelledare

Premiss

Kamos

Kamos, en adelsman från Carmanien i Lunarimperiet, har hela sitt liv drömt om att bli en stor militär ledare. Ingenting skulle få stå i vägen för hans planer, men hans äregrighet blev hans fall. Han drogs in i intrigerna vid det kejsrerliga hovet, valde fel sida och tvingades fly till provinserna. Efter att

ha tillskansat sig mark i det nyligen erövrade kungadömet Sartar började han smida planer på en fruktansvärd hämnd.

Kamos tänker bygga sig en armé av vandöda, krossa sina motståndare och i triumf ställa sina trupper till kejsarens förfogande. För vem kan besegra soldater som redan är döda? Han lyckades komma i kontakt med Mozmak, en hatisk krigare och magiker med framstående krafter, som lovade att hjälpa honom. Mozmak är en Uzko – ett troll.

Kamos är en megaloman, en maktthungrig galning som förlorat kontakt med verkligheten. Han ser sig själv som imperiets nye frälsare, som ska rensa upp i dekadansen och korruptionen vid hovet och han tror verkligen att planen går att förverkliga.

Mozmak

Mozmak har en egen agenda, förstås. Han planerar att resa till gudarnas värld, för att där skaffa sig ytterligare krafter som kan hjälpa hans folk. En sådan resa kräver noggranna förberedelser och Kamos vansinniga idéer kan hjälpa honom att förverkliga sina egna planer.


Inför ritualerna som ska föra honom till gudavärlden behöver han färdigheter som bara dödsguden Humakt ger till sina mest hängivna anhängare. Mozmak, som själv dyrkar Zorak Zoran, hatets och hämndens gud, tänker använda Kamos planer för att locka till sig en mäktig humaktiledare, från vilken han sedan på magisk väg kan stjäla de särskilda dödkrafter som denne besitter.

Genom att vanhelga en gravplats för Humaktdyrkare och förvandla de avlidnas kroppar till vandöda kommer han att lura humaktarna i fällan. Humakt hatar vandöda och gör allt för att utrota denna styggelse från jordens yta. Att förvandla gudens egna anhängare till sådana monster är en kränkning som inte får lämnas ostraffad.

När Mozmak väl har stulit de krafter han behöver planerar han att försvinna och lämna Kamos åt sitt öde. Kamos kommer att, om han överlever, få skulden. Inte nog med det, Kamos sjuka hjärna kommer gladeligen att ta på sig ansvaret för alltihop. Han tror ju att bara ett gudabenådat geni kan komma på en plan som hans.

Kallai

För två decennier sedan deltog Kallai och hans blodsbroder Hallarax i en räd mot Lunarimperiet. När de blev överraskade av en pluton legosoldater, offrade sig Hallarax så att Kallai skulle undkomma. De första åren försökte Kallai ta reda på vad som hänt hans bästa vän, men tillslut tvingades han erkänna för sig själv att Hallarax måste ha avrättats. Han tog insikten om förlusten mycket hårt. Ingenting kunde längre skänka honom glädje, så han avsade sig allt samröre med de levande och gick med i dödsjuden Humakts hårdföra kult. Idag leder han ett krigarband av humaktare som kallar sig själva Separatörerna.

 I själva verket är Hallarax vid liv, men går numera under namnet Primus Servitus – en av hjältarna!

Några dagar innan äventyret börjar, upptäckte Kallai att en av kultens begravningsplatser blivit skändad och att flera kroppar hade bortförts. För att få reda på vad som är i görningen bad Separatörerna sin gud om ett tecken. Humakt svarade på sitt sedvanligt mångtydiga sätt:

”Tretton var de, ej levande – ej döda, som i skydd av mörkret kränkte Humakts heder.

Sex var de, tappra krigare vars kroppar nu har skändats med mörk magi av styggelsen från norr. Fler blir de. Mäktigare blir de.”

Kallai förstod att vandöda hade vanhelgat gravplatsen och att hans avlidna fränders kroppar sannolikt förvandlats till vandöda. Men styggelsen från norr? Och de blir fler? Skulle de som låg bakom detta få förstärkningar från norr? För säkerhets skull avdelade han män att bevaka de viktigaste färdvägarna norrifrån. När äventyret börjar befinner sig dessa i trakten kring Blåsvinsfortet, nära den kungliga vägen. Samtidigt befinner sig trupper i grannskapet runt gravplatsen för att leta efter gärningsmännen och sakta men säkert börjar ledtrådarna peka i riktning mot en villa tillhörande en viss adelsman Carmanien...



Den korrekta tolkningen av Humakts uttalande: På Mozmaks order skickades tretton vandöda (zombies) ut och grävde fram sex kroppar, vilka de förde tillbaka till sin herre. Bara tre av liken var av sådan kvalitet att de gick att förvandla till nya zombies. ”Styggelsen från norr” är Mozmak, som kommer från Dagori Inkarth, ett trollrike i nordost. Fler blir de för att Mozmak börjat hämta kroppar från andra håll, så att Karamos ska tro att han verkligen kommer att få sin armé.

Protagonisterna

Den helige Soliman av Raibanth har beslutat sig för att besöka Djärvhem, huvudstad i Sartar, ett arkitektoniskt underverk, byggt på en dag i bergstoppar höga som våra alper. Han har läst den fantastiska boken ”Mina Resor” av **Hasan Langi**, vilken har fått honom att omedelbart beordra sin betjänt **Primus Servitus** att packa väskorna. Genom gudarnas försyn har han lyckats få författaren själv som guide på sin resa genom de pittoreska barbariska högländerna. Solimans vaktstyrka leds av veteranen **Sarobing Vulianis**. Detta är hans sista uppdrag innan pensionen. Snart får han slå sig ned i sin lilla stuga med sin lilla landplätt och odla basilika. Med på resan följer också Solimans filosof och rådgivare **Glyxis Ladiir**, som verkligen inte har den minsta lust att slita sig från stadslivets lyx och flärd. Glyxis kan vara antingen man en kvinna beroende på spelgruppens behov.

Föga anar sällskapet att de är på väg att dras in i en mörk väv av intriger, gravplundring och människoooffer.

Hasan har förberett en färdplan med många spännande och intressanta sevärdheter för sällskapet att besöka på sin väg till Djärvhem. Dessvärre har Hasan ingen aning om vad han pratar om. Han har aldrig tidigare varit utanför sin hemstad. Om inte de andra hjältarna ifrågasätter hans färdbeskrivning under resans gång bör du låta Soliman göra det.

Lycka till!

Vägen till Djärvhem

En turistresa som går fel

Scen 1: Färdbeskrivningen

Hjältarna befinner sig i en flygande månbåt (som drivs på magisk väg med hjälp av månstenar) strax norr om Benens dal. Soliman har samlat sina medresenärer på däck för att Hasan ska gå igenom färdplanen. Det är strålande solsken och humöret är på topp.

Om du inte gjort det innan, dela nu ut rollfigurerna till spelarna. Ge också Hasans egen färdbeskrivning till den som spelar honom, och ge alla spelarna några minuter att kolla sitt formulär.

När de är färdiga, ge ut **handout #1** (färdbeskrivningen) och låt Hasan läsa högt ur färdbeskrivningen, så att alla vet vad som är att vänta. Sedan är det bara att köra igång...

Scen 2: Benens dal

"Vi börjar vår resa med ett besök i Benens dal, där gudarnas boskap en gång betade av den bördiga jorden. Efter sight-seeing och souvernirletande avnjuter vi en campingpicknick i det fria."

Tid: Eftermiddag. Elddag, harmoniveckan, eldens årstid. Det är halvmåne.

Sammanfattning: Hjältarna beser Benens dal. På natten väcks de av en dragoödleceremoni.

Miljö: En liten dalgång bestående av revbenen från något jättelikt monster. Längre bort skymtar ett gigantiskt kranium. Här och var kan man se rester av gamla byggnader sticka upp ur jorden.

Handling

Avsläppta från månbåten befinner sig hjältarna på kanten till Benens dal. För att ta sig ned måste de klättra.

Prövning: Klättra ned till dalen

Lämpliga färdigheter: Klättra, Vältränad -5. De som saknar lämplig färdighet får använda standardvärdet 6.

Modifieringar: Använda rep +10, Soliman kastar sin Kosmisk Dans bedrift på Primus och hans anhängare +5.

Resistance: 10

Any Victory: Tar sig ner för slänten mer eller mindre obehindrat.

Tie eller Marginal Defeat: Tappar fotfästet och kasar ner för backen. Det är omtumlande, men inte skadligt.

Minor Defeat: Trillar och slår sig på vägen ner. Får -1 på alla relevanta färdigheter under resten av dagen. Vilka färdigheter som drabbas beror på det sätt på vilket hjälten är skadad. Sannolikt påverkas de flesta fysiska färdigheter, men en stukad fot lär inte påverka fingerfärdigheten.

Major Defeat: Faller handlöst flera meter och gör sig riktigt illa. Alla relevanta färdigheter halveras under resten av äventyret. Om detta inträffar bör du uppmana spelaren att spendera en hjältepoäng. Om det inte hjälper kanske Soliman kan läka hjälten med någon magi, som exempelvis Himmelsk lättnad, eller Kroppen och själens enhet.

Complete Defeat: Faller handlöst från toppen av backen, landar först på svanskotan och därefter på huvudet. Hjälten är medvetlös, har en hjärnskakning, flera brutna revben, en punkterad lunga och kanske en bruten nacke. Låt spelaren spendera en hjältepoäng för att dra ner sin fumble till en fäilure. Då blir det en *Major Defeat*. Därefter måste Soliman läka honom med sin magi.



Denna enkla prövning är väldigt utförligt beskriven. Det är bara för att ge en bild av hur en s.k. Simple Contest fungerar. I resten av äventyret kommer prövningarna att vara väsentligt mer kortfattade.

När de väl lyckats ta sig ner kan de börja utforska omgivningarna. Bortsett från de urgamla, förstenade benresterna finns här överväxta ruiner av några gamla stenbyggnader. Allt som var av trä har för länge sedan ruttnat bort. Faktum är att det inte finns så mycket kvar att se. Inte ens ett mer utförligt letande frambringar några större fynd. Kanske några människoben, ett sönderrostat svärd, en pilspets eller några svedda krukskärvor.

Strax söder om de gigantiska revbenen står en stenfigur, en grovt stiliserad staty vilken återger en hopkrupen drake eller möjligen bevingad orm.

Till de mer udda sevärdheterna hör det stora block av missfärgat glas, nästan 20 meter i diameter,

som sticker upp ur jorden. Den som tittar noga kan urskilja en humanoid form några meter in i glaset.

Om någon av hjältarna beslutar sig för att ta med en eller flera souvenirer från platsen kan du låta ett av föremålen innehålla en ande med följande förmåga: Ja vada? 5w. Föremålet har ingen betydelse för själva historien, så låt hjältarna plocka med sig något på eget initiativ om de vill, men påverka dem inte i någon riktning.

Soliman uppmuntrar alla utforskningar av området och frågar kontinuerligt ut Hasan om än det ena och än det andra.



Bendalen är en rest från Draködens krig (det var inte drakarna som dog) för över femhundra år sedan. Det stora blocket av glas bildades när den förödande hettan från en drakes flammande andedräkt smälte det stentorn som tidigare stod på platsen. Den människa som skymtar i glaset är hjälten Enesistikos, vars magi gjorde honom osårbar för hetta. Han befann sig i tornet när det smälte och blev således fångad i glaset och svalt ihjäl.

Vildmarkscamping

När skymningen anländer blir det dags att slå läger. Låt alla utföra sina uppgifter. Primus kan enkelt tillaga en nässelsoppa till kvällsvarden innan han iordningställer Solimans paviljong. Sarobing kan göra upp ett vaktschema och placera ut sina soldater, medan Glyxis diskuterar filosofi med Soliman. Sällskapet kan nu iakttaga att Hans självlysande höghet faktiskt lyser svagt i mörker.

Halvmånens röda sken skänker en behaglig känsla av trygghet och värme. Den stjärnklara nattens sövande lugn skapar tillförsikt och den svala brisen bär med sig löften om ett lyckat semesteräventyr.



□ Här kan du blunda och ta några djupa, fridfulla andetag. Håll gärna på lite för länge och om spelarna pratar kan du hysha dem. Försök skapa tystnad runt bordet, innan du ställer dig upp med ett ryck och med skärrad röst deklarerar: "Det är någon i lägret!"

Ett oväntat besök

Låt varje spelare deklarerar vad han tänker göra innan du avslöjar att bara tystnaden och den falnande glöden från lägerelden möter de nyvakna. Men längre bort, vid stenstatyn, utspelar sig ett sällsamt skådespel.

Tre grupper med ett dussin dragoödlor i varje vandrar runt i tre perfekta cirklar under tystnad. Det liknar tre spöklika ringar som stilla rör sig över landskapet. På stenstatyn står en dragoödlor med

huden i veckade remsor, taggar och halsflikar i klara färger. På behörigt avstånd från ceremonien håller flera krigare vakt, sittande på en slags tvåbenta rovfåglar – det syns på den krökta näbben – så kallade *aephyornis*. Hela scenen badar i ett svagt blåviolettt ljus. Alla vet vad en dragoödlor är, även om få har sett en i verkligheten.



Dragoödlor är humanioder av drakarnas släkte. De genomgår flera olika stadier under sina långa liv. Varje stadium har olika utseende och krafter. Dragoödlor tycks ofta agera på motsägelsefulla eller vansinniga sätt. De är oberäkneliga och livsfarliga. Även om de inte alltid är fiendligt inställda, så känner alla till att de bör undvikas.

De mindre ödlor som utför den ceremoniella dansen är cirka 1,5 meter långa och liknar tvåfotade drakar med korta svansar och en tuppkamsliknande flik på huvudet. De flesta är smutsigula i färgen.

Viktigast att komma ihåg om dessa underliga varelser är följande: De är inte människor. De tänker inte som människor och agerar inte som människor. De utför ofta handlingar som kan te sig irrationella för utomstående. Ingen människa kan räkna med att förstå sig på dem.

Efter en stund glider ringarna ihop och bildar en enda ormliknande, böljande rad. Ett väsande hörs från Dragoödlan som står ovanpå stenstatyn och de dansande springer rakt in i stenen och försvinner. Ljuset försvinner och krigarna som vaktat ceremonien drar söderut i samlad tropp.

Om någon försöker närma sig eller på något annat sätt lägga sig i, blir de omedelbart stoppade av krigarna, som är villiga offra sina liv för att ceremonien ska få fortgå ostört.

De använder ogärna sin magi eftersom det hämmar deras andliga utveckling, men om det inte finns något annat sätt att stoppa ett sällskap vildsina hjältar är de beredda att ta till alla medel.



□ Här har du några idéer till hur krigarnas magi kan ta sig uttryck. Hitta gärna på egna effekter. Ju mer udda och skrämmande desto bättre.

- Kastar eld ur munnen (:6) samtidigt som han slås på vanligt sätt utan några minus.
- Musklerna sväller till övernaturliga proportioner (+:6 Närstrid, eller +6 Stark)
- En dödlig stråle av klarblått ljus skjuter från pannan (:6).

Dragoödlor: Krigare

Dessa nästan två och en halv meter långa krigare har bepansrad hud med många utväxter och taggar. Deras främsta vapen kallas Klanth och är en lång träpinne med knivskarpa bitar av flinta eller obsidian monterade längs kanterna. En Utuma är ett kortsvärd av förstärkt flinta och används vanligen att parrera med.

Varje krigare rider på sin egen aepyornis.

Viktiga förmågor: Närstrid 12w2, Drakmagi 15w, Stor 15, Avståndsstrid 20w, Stark 15, Hårding 15w.

Utrustning: Bepansrad hud :5, Kaststjärna av flinta :1, Klanth :4, Långbåge :4, Utuma :2.

Personliga förbättringar:

Hårding (+:4 i rustning)

Stor (+:2 Närstrid)

Aepyornis

Dessa aggressiva köttätare är över tre meter höga med kraftiga färgglada kroppar, starka ben och korta rudimentära vingar. De kan inte flyga.

De attackerar bara på sin ryttares befallning.

Viktiga förmågor: Hacka och sparka 5w:2, Stor 5w, Stark 5w.

Rustning: Fjädrar och tjock hud :2.

Scen 3: På väg

"Vår färd går nu över den frodiga Donalfslätten, där urinvånarna som bäst håller på med förberedelserna för den årliga Grisfesten. Det kommer att ges möjlighet att besöka en äkta sartarisk taverna, innan vi i kvällningen tar in på värdsbuset Blå svinet."

Tid: Vilddag, harmoniveckan, eldens årstid. Det är fullmån.

Sammanfattning: Hjältarna kommer fram till en bred flod, som inte finns utsatt på Hasans karta. De måste hitta ett sätt att ta sig över den.

Miljö: På Donalfslätten väster om den mäktiga Donalfälven bor nästan inga människor – det är dragoödleland, men den östra sidan är ett tätbefolkat och bördigt landskap helt kontrollerat av den rika Dinacolistammen.

Handling

Efter en spännande natt i det fria blir hjältarna väckta i gryningen. Soliman är mycket uppspelt över dragoödlornas ceremoni och pepprar Hasan med frågor.

"Finns det möjlighet att hyra in dem?"

Sarobing kanske bör påminnas om att det kan vara en idé att skicka ut spejare som går lite före gruppen. Efter att ha avnjutit en lättare frukost bär det av mot Blåsvinsfortet. Enligt Hasans karta är det raka vägen över Donalfslätten till Kungsvägen och man kommer att passera många små samhällen. I själva verket är området närmast Bendalen helt öde.

Efter ungefär två timmars vandring kommer sällskapet ut på en liten höjd och får syn på den mäktiga Donalfälven som skär rakt igenom deras resväg. Någon flod finns inte utsatt på Hasans karta. Det finns inga vadställen i sikte, och vattnet är mycket strömt. Hjältarna har nu (minst) tre val. De kan försöka simma över älven, de kan leta upp lämpligt virke att bygga en flotte med, eller de kan försöka hitta ett vadställe.

Simma över

Detta är det i särklass svåraste företaget, men också det som går snabbast om det lyckas.

Prövning: Simma över Donalfälven

Lämpliga färdigheter: Simma, Vältränad -5. De som saknar lämplig färdighet får använda standardvärdet 6.

Modifieringar: Hålla sig i en trästock +10.

Resistance: 6W

Any Victory: Tar sig över floden.

Tie: Lyckas inte ta sig över och måste simma tillbaka igen.

Any Defeat: Lyckas inte ta sig över floden. Dras med strömmen, eller är på väg att drunkna beroende på hur elak narratorm vill vara.

Åka flotte

Slutningen ner mot älven är beväxt med spridda lövsöksdungar och det går att bygga en enkel flotte av träden. Det tar två timmar för Sarobings soldater att bygga en flotte stor nog att frakta hela sällskapet. Svårigheter ligger i att manövrera flotten i den strida strömmen.

Prövning: Manövrera flotte

Lämpliga färdigheter: Stark -3, Uthållig -5, Vältränad -3. De som saknar lämplig färdighet får använda standardvärdet 6.

Modifieringar: Hasan kan använda sin Resa affinitet för att förbättra sitt, eller någon annans, färdighetsvärde. Sarobing kan använda sina

bedrifter Ingjuta mod och Skapa kampanda på motsvarande sätt.

Resistance: 19

Hitta vadställe

Om hjältarna beslutar sig för att leta efter ett vadställe tar det tre timmar innan de hittar ett grundare parti av floden. Låt det gå en halvtimme åt gången och fråga sedan spelarna om de fortsätter leta. Naturligtvis spelar inte tiden någon roll, men de kan gärna få tro det. Väl framme blir de tvungna att vada upp till midjan i kallt fjällvatten för att ta sig över.

Korpen flyger

Efter att de passerat Donalfälven kan du låta spelarna slå en tärning. Säg ”hm hm” och berätta att de upptäcker en korp som cirklar ovanför sällskapet. Den är utsänd av Separatörerna (Kallais humakkompani) för att spana på gruppen. Om någon försöker skjuta ner den missar de automatiskt, men reaktionerna från humakt-truppen kommer att ytterligare försämrats när de senare möts.

Färden fortsätter resten av dagen och solen är på väg att gå ned när de äntligen skymtar ett fort i fjärran.

Scen 4: Blåsvinsfortet

Tid: Samma kväll.

Sammanfattning: Hjältarna anländer till Blåsvinsfortet där de förolämpas och träffar på humaktarna för första gången.

Miljö: Blåsvinsfortet ligger på en kulle ungefär en kilometer från Kungsvägen. Det består av jordvallar förstärkt med en träpalisad. Inuti fortet finns ett långhus, ett stall, en lada och några mindre uthus. Grisar, höns och gäss strövar fritt omkring på gårdesplanen.

När hjältarna närmar sig stoppas de av en krigarpatrull ledd av en högrest skäggig karl. Gruppen har upptäckts på långt håll.

Sällskapet hälsas av ledaren, som på heortlingars vis frågar om hjältarna är vänner eller fiender. Därefter presenterar han sig som Darrold Långskägg och ber om hjältarnas namn. Efter detta eskorterar han dem till fortet, där fortets hövding Egil Blytunga möter upp. Han är naturligtvis intresserad av att veta varför en stor grupp lunarer är ute på marsch genom Dinacolistammens land. Det krävs inte så mycket för att övertyga hövdingen

att låta dem stanna över natten, men det behöver du ju inte informera spelarna om. Han fortsätter den rituella hälsning som Darrold påbörjat och deklarerar:

”Ni har vår gästfrihet. Jag erbjuder er vatten.”

Enligt heortlingsk sed bör nu hjältarna svara något i stil med att de inte tänker stjäla från, slåss emot eller säga något dåligt om Egil och hans klan. Den ende i sällskapet som vet detta är Primus. Ge hans spelare **handout #2**.



Om de mot förmodan svarar på rätt sätt följer en serie frågor som leder till större och större gästfrihet (först en filt att sova på, sedan kött att äta, därefter salt osv).

Värt att notera är att ritualen gör att om någon ljuger, märker utfrågaren detta direkt. Det är därför inte möjligt för hjältarna att på detta sätt få mer gästfrihet än en filt och lite vatten. Om de med emfas kräver ett bättre bemötande kommer de emellertid att få det. Egil är inte dum nog att på allvar stöta sig med överheten.

Handout #2: Till Primus

Du känner till att detta är ett led i en viktig sedvänja. Ni bör nu svara något i stil med att ni inte tänker stjäla från, slåss emot eller säga något dåligt om Egil och hans klan. Hövdingen kommer då att erbjuda en filt att sova på. Därefter kommer han att fråga om ni är besläktade med hans stam på något sätt. Om ni mot förmodan lyckas övertyga honom om att så är fallet kommer han att erbjuda er kött att äta. Varje fråga som besvaras tillfredsställande kommer att leda till allt större gästfrihet (kött att äta, salt till maten, tak över huvudet osv).

Denna sedvänja är en magisk ritual, så det är ingen idé att ljuga, för det märks direkt.

Egil är en misstänksam man som inte kan förstå vad en grupp välbärgade lunarer gör i hans trakter. De måste ha ett dolt syfte med sin resa, tror han, och kommer snart till slutsatsen att hjältarna är där för att spionera. De arbetar säkert åt skattmasen, tänker han.

Matlös middag

Egil bjuder Soliman att tillsammans med hjältarna sitta vid hans bord under middagen. Fastkedjad vid högbordet sitter också en lustig man. Han är smutsig och sliten och luktar sur mjölk.

Inga vakter eller soldater ur sällskapet får närvara, vilket Sarobing antagligen kommer att protestera emot. Soliman ser dock inget hotfullt i detta, utan är lycklig över att få närvara vid en pittoresk middag tillsammans med lokalbefolkningen. Om Sarobing insisterar, kan två


livvakter få vara med, men de får så klart inte sitta vid bordet. På gammalt heortlingmanér dukas bordet med det finaste klanen vill visa kringresande lunarer – fjolårets rovor och seg fårstek. Måltiden är rustik. Egil berättar att skörden var dålig och att de har haft råttor i skafferiet. Hjältarna får dock inga tallrikar, utan bara var sitt stop vatten.

Trots den frugala middagen är stämningen hög runt långborden. Det pratas och skrattas på sartariska, men inte med hjältarna. Om någon försöker inleda ett samtal får de bara oförstående leenden och nickningar till svar. Inte heller Egil säger så mycket utan gruffar och hummar grötiga obegripligheter som svar på det mesta.

Sångfågeln

När måltiden håller på att avslutas reser sig den fastkedjade mannen och presenterar sig på nypelorska som Hurbi, klanens bard. Han ber att få framföra en visa inspirerad av hjältarnas ankomst, vilket Soliman gladeligen accepterar. Med gäll och pipig stämma framför Hurbi en nidvisa över högfärdiga och inavlade lunarer som inte kan något om hederliga seder och bruk. Alla i långhuset skrattar gott och applåderar.

Antagligen kommer någon av hjältarna att bli förbannad och protestera mot den förolämpande behandlingen. Egil ber då sällskapet om ursäkt och ger Hurbi en rejäl högerkrok så det knakar i näsan. Församlingen hurrar och kastar mat på den stackars trickstern.

 Hurbi blev som barn utvald av tricksterguden Eormal, vilket gjort honom hatad och fruktad. Eormal's anhängare är opålitliga, lögnaktiga, tjuvaktiga och livsfarliga. Bara om de genomgår ett heligt löfte där de binder sig till en hövding är det möjligt att få viss kontroll över dem. Hurbi och Egil har ett sådant band. Egil kommer noga att se till att Hurbi inte går för långt i sina upptåg, eftersom han själv är ansvarig för allt denne hittar på.

Separatörerna anländer

Då öppnas dörrarna till långhuset och en kall vind drar in. Tio svartklädda krigare skrider långsamt in i salen. De har dödsrunor (ᚠ) tatuerade i ansiktet och på sina rustningar. Alla bär på flera tunga svärd och det råder ingen tvekan om att dessa vapen inte är bärs för prydnads skull. En av krigarna saknar vänsteröga, men gör inget för att dölja det gapande hålet i sin skalle.

Tysnaden lägger sig som en våt filt över församlingen och alla tittar förstummat på de nytillkomna gästerna. Barnen i långhuset springer

gråtande till sina mödrar och både kvinnor som män gör skyddande gester. En gravid kvinna skyndas ut av sin mor och mormoder.

Ge Primus **handout #3** och Sarobing **handout #4**.

Handout #3: Till Primus

Du kan inte låta bli att rysa, när det går upp för dig vad de nyanlända gästerna är för några. De dyrkar Humakt; krigets och dödens gud. Humakt är den störste krigaren av alla gudar. Han bor särskilt i svärd och hans magi är att slåss, döda och förstöra. Humakts främsta tillbedjare bär upp dödens krafter i världen. De är Den levande dödens och alla känner av Humakts närvaro när hans tillbedjare är i närheten.

Handout #4: Till Sarobing

Du kan inte låta bli att rysa, när det går upp för dig vad de nyanlända gästerna är för några. De dyrkar Humakt; krigets och dödens gud bland barbarerna. Humakts magi är att slåss, döda och förstöra och alla känner av Humakts närvaro när hans tillbedjare är i närheten. Ni gör bäst i att inte stöta er med dem. Du och dina män kan kanske besegra dem om så skulle krävas – men till vilket pris?

Handout #5: Till Primus

Egil hälsar de nyanlända på sartariska. Den enögde presenterar sig som Garnath och förklarar att han och hans män är på en helig resa, att de letar efter en styggelse från norr som måste förgöras.

Därefter frågar han vilka ni är och Egil förklarar att ni är skattmasar som klanen håller på att lura.

Garnath ger er en snabb blick, gör en rörelse med handen (han kastar någon slags magi) och förklarar sedan att det inte stämmer. Han är övertygad om att ni har betydligt lömskare planer.

Egil säger då att ni är hans gäster och att han inte kan tänka sig att bryta mot gästfrihetens lagar. Han bjuder Garnath och hans krigare att stanna om de så önskar, men de får inte ställa till något bråk.

Garnath säger att han tänker slå läger utanför fortet och att han förväntar sig att Egil håller honom underrättad om era förhållanden.

Egil ser lättad ut och lovar att göra så.

Egil reser sig upp och hälsar de nyanlända på sartariska. En kort ordväxling utspelar sig mellan hövdingen och den enögde. Ingen annan säger något och de tidigare så muntra festligheterna har avstannat helt. Hurbi gnyr svagt, där han kurar ihop sig under bordet. Bara Primus kan förstå vad som sägs. Ge hans spelare **handout #5**.

Alla kan se hur den enögde tittar misstänksamt åt hjältarnas håll. Även Egil kastar några förskrämda blickar på hjältarna.

Alla blir lättade när den bistra gruppen lämnar fortet, men den goda stämningen vill inte återfinna sig. Måltiden över och folk går till sängs, vilket förmodligen hjältarna också gör. De får sova på gården bland grisar och höns. Den ende som sover riktigt gott är Soliman, som ser lugn och harmonisk ut som alltid.

Scen 5: Riskvade

”Vi följer nu den breda och vackra Kungsvägen, byggd av Kung Sartar, känd för sina många fruor och sin sorgliga kärlekshistoria med drottningen av Sibu Babu. Framåt eftermiddagen når vi Riskvade med sin berömda marmorbro.”

Tid: Guddag, harmoniveckan, eldens årstid. Det är halvmåne.

Sammanfattning: Hjältarna reser till Riskvade, där de blir väl emottagna på den lokala garnisonen. Hasan måste leta efter en flodbåt. Dagen avslutas med ett fylleslag och möjlighet att spela träbock.

Miljö: Själva byn Riskvade består till största delen av Riskvadsfortet, som ligger mitt i floden på Riskvadsholmen. De två broarna mellan holmen och fastlandet är stadiga träbroar, förstärkta med sten. Av den omtalade marmorbron syns inte ett spår. På bägge sidor av floden ligger några hus, där de mest utmärkande är en handelsbod och en lunarisk taverna (Sprittande tranan). Fortet är byggt i sten och består av en fyrkantig stenmur som omgärdar ett tiotal byggnader. För närvarande styrs fortet av en lunardivision (den bepansrade armekårens XVII:e division).

Handling

Påföljande dag reser sällskapet mot Riskvade på Kungsvägen. Det är ganska mycket trafik med handelsmän i bägge riktningar. De passerar många gårdar och bördiga åkrar. På eftermiddagen når de sitt mål.

Riskvade

Vid sidan av träbron som leder till fortet sitter en herre med grått yviggt hår och toviggt skägg och röker på en tummad kritpipa. Han har hartassar i håret, fjädermedaljonger och läderremmar på armarna och små läderpåsar i snören runt halsen. Mängder med flugor surrar runt huvudet, med det verkar inte bekomma honom det minsta, där han kikar fram ur rökdimmorna.

Han väser fram en hälsning till hjältarna på Handelsspråket (som bara Hasan talar) när de passerar, presenterar sig som Unstani Klumpfot och undrar om han kan vara till någon hjälp.

Unstani röker Hazia (en illegal drog) och är redigt påtänd, men om någon av hjältarna har tagit med sig en souvenir med en ande i från Benens dal kan han berätta detta. Unstani är nämligen en schaman, med förmåga att se in i andevärden. ”Jag ser att andarna är på er sida,” kan han säga för att fånga hjältarnas intresse.

Om någon bara kan tänka sig att köpa lite Hazia åt honom av utkastaren på Sprittande tranan (själv är han portad), berättar han gärna hur man gör för att använda anden och vad den är bra för.

Om någon undrar vad han ska med en illegal drog till, förklarar han att den hjälper honom att se andevärden. ”Det finns så många vackra färger,” säger han kryptiskt.



Ta fram alla dina värsta hippie-fördomar när du spelar Unstani. Prata osammanhängande om fred, kärlek och förståelse. Om Glyxis är en kvinna undrar han om hon vill dela lite fri kärlek med honom i hans tält.

Peace, man.

Fortet

Om hjältarna försöker ta kontakt med lokalbefolkningen (som bara pratar sartariska) blir de omedelbart hänvisade till Riskvadsfortet.

Hjältarna blir välkomnade av fortets kommandör Gallius Proximus när de anländer till byn. Gallius är en liten, småföt man i 50-årsåldern och hans slitna rustning sluter tätt runt hans mage. Hans ansikte är kopparrigt och han ger ett lätt plufsigt och uppsvällt intryck. Gallius hälsar högtidligt på hjältarna, välkomnar dem till ”imperiets sista fäste innan barbarländerna tar vid” och säger sig vara högst ärad av ett sådant celebret besök.

I själva verket tror Gallius att hjältarna utgör en skvadron sänd av arméns befälhavare som ska göra en dold inspektion av fortet och dess befästningar. För närvarande är fortet inte i sitt bästa skick, eftersom Gallius och hans män har spenderat större delen av sin avlöning och resurstilldelning på billig gin, så han har skäl att känna sig nervös. Han kommer att göra allt för att övertyga hjältarna att fortet är i stridsdugligt skick, vilket det alltså inte är.

Särskilt riktar han sig till Sarobing, som får en noggrann rundtur till valda delar av fortet. Han visar stolt upp de fina stenmurarna, men undviker att visa upp vapenförråden (som har pantsatts för att kunna köpa gin). Han berättar gärna om kvaliteterna hos

deras skicklige fältkock, vars mat gör att mannarna håller sig starka och vid god vigör, men visar ogärna upp själva matförråden, eftersom dessa till största delen består av tunnor med gin. Han pekar gärna ut exercisplatsen, men bara på håll, så att ingen ska hitta resterna från gårdagskvällens fest (tunnor, buteljer och en och annan uppkastning).


Hasans trångmål

Hasans största problem är att hitta den utlovade båttransporten. Om han försöker fråga runt bland lokalbefolkningen kommer han inte långt utan en tolk. Gallius och hans män hjälper gärna till om de blir tillfrågade. Även Unstani Klumpfot ställer gärna upp med tips och råd, om han bara får lite röka.

Efter lite letande kommer det fram att en bybo vid namn Farnar har en gammal flotte som kanske kan användas. Hans stuga ligger en bit utanför byn och mot lämplig ersättning (helst mat, men även alkoholhaltiga drycker går bra) kan han tänka sig frakta gruppen till Koröda nästa morgon. Farnar är rädd för överheten och betar sig mycket respektfullt.

Manskapet utfodras

På kvällen anordnar Gallius mannar en ”bankett” för hjältarna. Den går av stapeln mitt på gården, under några hastigt uppsatta läderskynken. Om gårdagens måltid var torftig, är den de serveras här åtminstone intressant: ginmarinerat får, ginbräserverad komage, enbärskryddad fisksoppa (med en skvätt gin) och ginpudding. Till maten serveras gin. Måltiden urartar snart till ett rent fylleslag. Soliman dricker ingenting men uppmuntrar glatt hjältarna att delta i de lokala festligheterna. Senare på kvällen utropas en träbocksturnering. Om Sarobing vill ställa upp vinner han lätt de första omgångarna och får möta fortets mästare: Bartolomax (Spela träbock 19).

 Träbock är ett strategispel baserat på myten om hur Yanafal Tarnils besegrade Döden och är mycket populärt bland soldater. Två spelare sitter på varsin sida om ett fyrkantigt bräde. Var och en har sju stenar och en träbock. Med stenarna ska de försöka omringa motståndarens träbock. Man kan tvinga ut motståndarens stenar ur spelet genom att hoppa över dem med någon av sina egna. Den vinner som antingen först omringat motståndarens träbock eller slagit ut så många av motståndarens stenar att denne inte kan vinna.

Prövning: Spela träbock


Lämpliga färdigheter: Spela träbock. Den som saknar lämplig färdighet får använda standardvärdet 6.

Resistance: Motståndarens färdighet i att spela träbock. Fortets mästare Bartolomax har 19. Övriga soldater har 13.

Any Victory: Vinner spelet.

Tie: Båda har slagit ut så många av motståndarens stenar att ingen kan vinna spelet. Det blir remi.

Any Defeat: Förlorar spelet.


 Syftet med denna prövning är att lära spelarna hur en Extended Contest fungerar. Ta det lugnt. Ta det steg för steg.

Förberedelse: Låt Sarobing använda färdigheten Sju mödrarnas mytologi 14 för att *förbättra* sin Spela träbock med +1. Räkna därefter ut hur många AP de båda motståndarna har. Förklara för spelarna hur detta går till. Sarobing har nu (efter att ha förbättrat) Spela träbock 8w. Det ger honom 28 AP. Bartolomax har Spela träbock 19. Det ger honom 19 AP.

Sarobing har flest AP, så han börjar att agera.

Låt Sarobing säga hur många AP han vill satsa. En låg satsning betyder ett defensivt och försiktigt spel. En hög satsning innebär att han tar risker och spelar offensivt.

Spela därefter igenom runda efter runda tills någon har vunnit. När du tycker att alla verkar ha förstått hur det fungerar kan du låta Bartolomax satsa alla sina återstående AP på en gång, så att spelet får ett snabbt slut.

 Det kan vara lite besvärligt att beskriva spelandet av ett brädspele på ett underhållande sätt. Här får du några idéer om vad som kan hända under spelets gång.

- ”Du spärrar vägen för hans stenar så att han inte kommer vidare.”
- ”Han slår ut en av dina stenar.”
- ”Du slår ut en av hans stenar.”
- ”Han flyttar sina stenar så att du inte kan förflytta dina utan att offra någon sten.”
- ”Du tvingar honom att retirera med sin träbock, för att inte bli omringad.”
- ”Han flyttar tillbaka alla sina stenar ett steg. Det gör att han hamnar i ett sämre taktiskt läge, men han får ta tillbaka en av de stenar han förlorat.”

Kom ihåg: Ingen (inte ens författarna till denna röra) vet hur träbock fungerar i detalj. Använd din fantasi för att beskriva vad som händer. Spelarna har säkert egna förslag.

Oavsett vem som vinner serveras det mer gin för att fira segraren. Allt eftersom natten lider däckar den ene efter den andre och så även hjältarna.

Hjältar som har druckit mycket har svårt att vakna nästa morgon när det är dags att bege sig mot flotten

Prövning: Undvika bakfylla

Lämpliga färdigheter: Vältränad, Uthållig. Den som saknar lämplig färdighet får använda standardvärdet 6.

Modifieringar: Kan förbättras med exempelvis Skapa kampanda bedrift, eller Lojal mot Soliman.

Resistance: 12 - 12w beroende på hur mycket man har druckit.

Any Victory: ”Morgonstund har guld i mund.”

Tie: ”Lite bakfylla ska väl en karl tåla.”

Any Defeat: ”Ååååhhhh. Ska vi åka redan? Kan vi inte bara ligga här och vara döda ett tag?”

Scen 6: Koröda

”Med flodbåt beger vi oss nu mot det pittoreska samhället Koröda, en känd handelsplats och hemvist för de heliga röda korna. Strax utanför Koröda ligger den berömda Flakstenen, som Kung Sartar lade ditt med orden ’här ska stenen ligga.’ Vi övermattar på det lokala vandrarbemmet.”

Tid: Kalldag, dödens vecka, eldens årstid. Månen är i nedan.

Sammanfattning: Hjältarna reser till Koröda, som visar sig ha blivit evakuerad. De stöter på en skändad gravplats och ännu en kontingent misstänksamma humaktare.

Miljö: Färden går längs Bäckaälven österut. Det är en grund liten biflod med vasstäckta stränder. Till en början är de omgivna av bördiga åkrar, som senare övergår i betesmarker med får och kor. Många mil söderut reser sig de mäktiga Quivinbergen, med sina snötäckta toppar.

Koröda, som ligger vid ett vadställe, är en liten by bestående av två långhus och många mindre byggnader som delar på en gemensam gårdsplan.

Handling

Flottaren Farnan ser nästan skrämmd ut när hjältarna anländer. Han tittar i marken när han blir tilltalad och sneglar skyggt på sällskapet när han tror att ingen ser på. Han talar bara sartariska.

Flotten rymmer inte många passagerare. Soliman insisterar på att både Hasan och Primus ska göra

honom sällskap, men alla andra får rida eller promenera längs stranden. Sarobing kan ha invändningar, men Soliman låter sig inte bevakas. Guiden och betjänten åker med honom.

Färden går uppströms, men hastigheten är ändå påfallande hög tack vare Farnans vattenande, som outröttligt skjuter flotten framför sig.

Soliman ber Hasan att berätta mer om invånarna i denna pastorala trakt, samtidigt som Primus smörjer hans heliga ansikte med med harmoniska oljor.

En öde by

Redan på håll kan sällskapet skönja att allt inte står rätt till i Koröda. Visserligen är byggnaderna intakta, några katter vilar sig i solen vid strandkanten och grisar rotar runt i myllan mellan husen, men inga människor syns till. Hästarnas hage står tom. Inga röster eller ljud av lekande barn stör den spöklika tystnaden.

Ett par dussin kor betar fridfullt strax utanför byn. Några röda kor syns inte till, bara bruna håriga saker.

Farnan släpper av sina passagerare och låter flotten glida tillbaka medströms. Han kan inte ge någon förklaring till bybornas mystiska försvinnande och vill inget hellre än att ta sig därifrån så snart som möjligt.



Föregående natt utsattes byborna för de mest fasansfulla övergrepp från Mozmaks hejdukar. Ett tiotal personer dödades när ett dussin vandöda tog sig in i byn. Sju bybor, däribland flera barn, bortfördes. På morgonen evakuerades byn hastigt.

Detektivarbete

Soliman uppmanar hjältarna att undersöka platsen och försöka utröna vad som har hänt, medan han själv tar sitt dagliga fotbad.

Följande ledtrådar står att finna:

- ✂ I alla bostadshus är eldstaden fortfarande varm.
- ✂ Matförråden innehåller mat som räcker till åtminstone höstskörden.
- ✂ En av stenarna på gårdsplanen är täckt med blod och rester av hår.
- ✂ Flera hundra kor och får strövar omkring i grannskapet, men inga herdar syns till.
- ✂ I en slänt ligger de krossade benen av en människa på vilka hänger slamsor av ruttnat kött och muskelfävnad. Om någon petar i benen försöker en skeletthand ta tag i honom. Den är harmlös, men alla vet att detta är något mycket onaturligt.

✂ Det finns inga tydliga tecken på vart byborna kan ha tagit vägen. Upptrampade stigar leder åt öster, varifrån hjältarna just kom, åt väster och åt söder. Alla verkar flitigt använda, men ingen mer än den andra.

När Soliman har tvättat sina fötter och hjältarna rapporterat sina fynd, ber han intresserat Hasan att visa dem till den berömda Flakstenen.

”Här har skett mörka och omänskliga handlingar. Vi behöver komma till en mer harmonisk plats,” förklarar han.

Flakstenen

Trots idogt letande står ingen flaksten att finna. I stället hittar de en gravplats

I marken är ett tjugotal rostiga svärd nedstuckna. En del är påfallande enkla, medan andra bär vackra ornamenteringar i form av guld och ädelstenar. Framför sex av svärderna har någon grävt djupa gropar, cirka två meter i diameter och lika djupa. Bredvid och i de uppgrävda hålen ligger rutnade trästockar och några sönderfallna rester av rep. Det borde stå klart för var och en att de befinner sig vid en gravplats.

Alla eventuella utforskningar avbryts av ljudet från hästhovar. Nio beridna krigare dyker upp ur skogsbrynet. Av deras kläder, utrustning och runor framgår att de tillhör samma livsförnekande sekt som hjältarna tidigare har stött på. De tillber dödsguden Humakt och de är mycket misstänksamma.

Ledaren, en hårdför typ vid namn Ranulf, frågar bryskt ut hjältarna. Vilka är de? Vad gör de här? Varför tänker de vanhelga begravningsplatsen? Vilka mörka makter är de i masskopi med egentligen? Slutligen beordrar han dem att lämna området. Om hjältarna protesterar mot behandlingen, förklarar han att detta är en plats som är helig för honom och hans män, något som de flesta borde respektera.

Mer vildmarkscamping

Mörkret faller, men något vandrarnhem står inte att finna, varför hjältarna tvingas slå läger i det fria. Soliman vägrar absolut att bo i Koröda, som han anser vara en oharmonisk plats.

Scen 7: Vilse i pannkakan

”Nästa steg på vår resa går till avstaden Guldhem, där de nätta skogsalverna ofta bjuder upp till dans. Möjlighet ges här för meditation och förfriskningar.”

Tid: Vattendag. dödens vecka, eldens årstid. Månen är en skärva.

Sammanfattning: Hjältarna går vilse.

Miljö: Kullar. Dimma. Uppförsbacke. Regn. Nedförsbacke. Mer regn. Hagel. Lera.

Handling

I gryningen är landskapet täckt av en tät, fuktig dimma. Soliman ser glatt fram emot att få träffa skogsalverna som säkert bjuder på varmt te och andra förfriskningar.

Åt vilket håll sällskapet än beger sig, går de vilse. Om spelarna vill använda någon färdighet för att hitta rätt kan du gärna låta dem slå, men det kommer inte att hjälpa.

Framåt lunch skingras dimman av ett ihållande regn som gör det svårt att göra upp eld. De befinner sig på en hed någonstans, men vädret gör det omöjligt att lokalisera några riktmärken i form av bergstoppar eller andra landmärken.

Under eftermiddagen börjar Soliman bli orolig. Han måste hitta någonstans inomhus där han kan meditera utan att bli störd, som han gör varje månfri natt. Nej, det duger inte att bygga en koja. Det måste vara ett riktigt hus, med golv, väggar och tak. De tar honom väl inte för en vilde?

Regnet går över till hagel. Himmelen är täckt av mörka moln, vilket gör det svårt att avgöra vilken tid på dugnet det är. Och innan solnedgången bara *måste* de hitta ett hus åt Soliman.

När ovädret äntligen blåser över är hjältarna täckta av lera. Himmelen klarnar och på toppen av en liten kulle ligger en muromgärdad byggnad i lunarisk stil. Här måste det bo en adelsman från lunarimperiet.

Scen 8: From Dusk till Dawn

Tid: Senare samma kväll.

Sammanfattning: Hjältarna anländer till villan. De inser snart att allt inte står rätt till och de får inte träffa husets herre förrän efter solnedgången. Soliman drar sig tillbaka till sitt rum för att meditera. Så småningom dyker Kamos upp och bjuder på en hejdundrande festmåltid.

Miljö: En lunarisk villa någon stans i Sartar.

Handling

Porten öppnas av en blek och frusen liten flicka i yngre tonåren, som förskrämt stirrar på det

uttröttade sällskapet utanför. Hon tittar sig hela tiden över axeln när hjältarna förklarar sitt ärende, som om hon var rädd för någon ... eller någonting.

”Och hur var det här då?”

Flickan glider förskrämt åt sidan när en rödlett karl i trettioårsåldern med händer stora som dasslock uppenbarar sig i dörröppningen. Hans namn är Trewik.

När hjältarna förklarar vad de vill skjuter Trewik upp porten och släpper in dem. Han svarar undvikande på alla frågor, men meddelar att husets herre, Karamos, har haft en arbetsam dag och inte får störas förrän vid solnedgången.

Framför huset ligger en större gårdsplan. Marken är gytjtig efter regnet och fyra sjukliga, förvridna fruktträd – som inte bär frukt – bildar en kort allé fram till huvudbyggnaden.

Ni som här inträder...

”Ta av er på fötterna,” meddelar Trewik bryskt när de klivit innanför dörren. ”Vi har nyss städat.”

Innan han går för att iordningställa hjältarnas rum, leder han in dem i en stor, tom sal med nyskurat, skinande blankt, marmorgolv (det måste ha kostat en förmögenhet), helt utan möbler eller utsmyckningar.

I bortre änden av salen plockar en medlem av tjänstefolket ihop skurtrasor och en hink.

Prövning: Upptäcka blodet

Lämpliga färdigheter: Uppmärksam, Vaksam, Städa -5. De som saknar lämplig färdighet får använda standardvärdet 6.

Modifieringar: Deklarerar att man tittar extra noga +5.

Any Victory: Trasorna och skurvattnet har en rödbrun nyans, som om de hade torkat upp stora mängder blod.

Not: Detta är ett enkelt färdighetsslag.

Om någon konfronterar mannen med sin upptäckt, ser han rädd ut men berättar att husets herre är en mycket from man som tidigare under kvällen offrat ett *lamm* till mångudinnans ära.

Trewik kommer strax tillbaka, för att visa sällskapet till sina rum och betjänten försvinner ut på gården via en bakdörr. Om någon frågar honom om blodet, svarar han kort att husets herre är en mycket from man som tidigare under kvällen offrat en *kalv* till mångudinnans ära. Hjältar som påpekar att betjänten påstått att det var ett lamm som offrats, får svaret att denne knappast kan veta vad han pratar om, eftersom han inte närvarade vid ceremonien.

Om hjältarna envisas med att fortsätta sin utfrågning, blir de prompt avbrutna av Soliman, som inte kan tillåta att hans män stör gästfrihetens lagar.

”Vi är gäster i detta hus. Låt oss bete oss därefter.”

Trewik visar gästerna till deras rum och meddelar att middagen serveras vid solnedgången. Soliman, som ju till varje pris behöver meditera ensam och ostörd får ett eget rum, medan resten av sällskapet får dela på ett annat. Det blir trångt för hjältarna och det finns bara en säng. Övriga resenärer får sova i halm på golvet. Fråga spelarna vem som ska få sängen. Poängtera hur många de faktiskt är: Fyra hjältar och tio anhängare (Primus och Sarobing har fyra vardera. Glyxis har två.)

Underliga saker hända

Medan de väntar på att middagen ska serveras händer det mystiska saker. Nedan följer några exempel. Syftet är att få spelarna att tro att det är en vampyr de har med att göra, men de kunde inte ha mer fel...

- ✂ En av hjältarna ser den lilla flickan från sitt rumsfönster. Hon sitter på gården och skalar potatis, samtidigt som tårarna strömmar längs hennes kinder. Fast hon skakar av gråt så är hon helt tyst. Om någon söker upp henne och försöker fråga ut henne tittar hon sig bara skrämt omkring, men säger ingenting. Glöm inte bort att påpeka hur blek och tård hon verkar vara.
- ✂ På en vägg utanför sovrummet har någon hängt en filt över en stor bronsspegel. Tjänstefolket (som alla ser bleka och undernärda ut) förklarar motvilligt att man nyligen målat om innertaket och inte ville få färg på dyrgripen.
- ✂ I hjältarnas rum hänger ett knippe vitlök på väggen. Varför? Tja, den senaste gästen var förtjust i vitlök...



Tjänstefolket ser bleka ut för att de tvingats arbeta så mycket på natten den senaste tiden. Troll tycker genuint illa om solljus.

Att snoka runt

Om hjältarna beslutar sig för att snoka runt innan middagen kan du gott låta dem hållas en stund, men så snart det slutar vara roligt, eller om de är på väg att få reda på för mycket för tidigt, bör du dra i nödbromsen. Fråga om de verkligen tänker fortsätta att bryta mot gästfrihetens lagar, eller så kan du låta Trewik meddela att middagen är serverad.

Hjältar som lämnar sina rum lägger snart märke till att det dukas upp till en storstilad middag till

deras ära i stora salen (se *Middag med Kamos*, nedan).

Stället består av en huvudbyggnad (tänk romersk villa) och flera mindre byggnader och uthus omgärdade av en vitrappad stenmur. En stor metallbeslagen ekport utgör den enda vägen genom muren.

Huvudbyggnaden

Själva villan är byggd i två plan, där det undre uteslutande består av en tambur och den stora sal som beskrivits ovan. Från stora salen leder en trärappa upp till övervåningen, där en smal balkong går längs väggarna. Från balkongen har man utsikt rakt ner på salen. I taket hänger en jättelik ljuskrona i brons (väl lämpad att svänga sig i under slutstriden). Från balkongen kan man nå övervåningens rum. Dessa är:

Kamos arbetsrum: Innehåller en skrivpulp på vilken ligger några pergamentsrullar. Dessa innehåller Kamos vansinniga planer. Texten är skriven på Carmaniska, som ingen av hjältarna kan läsa. Där finns också några kartor över lunarimperiet. Sarobing kan lätt tolka dessa; det är invasionsplaner som främst är inriktade mot vissa stora landägare i imperiet vilka alla står kejsaren mycket nära. Han kan också räkna ut att det krävs tusentals vältränade soldater för att kunna genomföra en massiv manöver av detta slag.

Sovrum: Det finns fyra identiska sovrums. Soliman mediterar i det ena och hjältarna är inkvarterade i det andra. De återstående två tillhör Trewik respektive Kamos. Kamos ligger och sover i sitt rum och blir inte glad om han blir störd. Hans dörr är spärrad inifrån med en tvärså. Trewiks rum innehåller lite personliga tillhörigheter, men inget anmärkningsvärt.

Altar-rummet: Här finns ett litet altare tillägnat Urvairinus, en krigsgud från Dara Happa, som hjältarna väl känner till. Rummet verkar inte ha använts på väldigt länge.

Gården

På gården finns flera mindre byggnader.

Tjänstefolkets bostad: Ett dussin slavar och betjänter bor här. De pratar inte gärna med främlingar, utan hänvisar till Trewik. Flera av slavarerna är hämtade ur lokalbefolkningen och talar bara sartariska.

Potatiskällaren: Mozmak har byggt om denna till sitt eget tillhåll. Dörren är låst med tvärså från insidan, vilket kan intressera misstänksamma spelare. Du bör försöka undvika att hjältarna tar sig in hit, eftersom de då skulle tvingas möta Mozmak i förtid. Det vore tråkigt av flera skäl, inte minst för att han bergis slår ihjäl inkräktarna på fläcken.

Dass: Här finns två dass. Ett enkelt trädass för tjänstefolket med plats för tre personer och ett mindre, men betydligt ståtligare dass för Kamos och hans gäster.

Vedskjul: Ett vedskjul.

Redskapsbod: En redskapsbod.

Middag med Kamos

Tillslut söker Trewik upp hjältarna och meddelar att middagen är serverad.

Den stora salen är som förändrad. Upplust av en varm brasa och många små lyktor är stämningen trivsamt, varm och nästan hemtrevligt. Längs väggarna hänger färggranna vävar föreställande kända slag i Lunarimperiets historia (såsom Slaget vid Eleiu Haram, De sju hästarnas slag, Slaget vid Grizzlytoppen och Slaget om Djärvhem).

Borden är dukade i överflöd med allt man kan önska sig – yoghurtsoppa med hackade pecannötter, förlorade vaktelägg, valnötsfyllda katrinplommon, spädgris på spett, syltade citroner, friterad mullusfisk, rödvinskokta champinjoner med koriander och kalla fasanbröst med sparrissås. Överallt står fat fyllda med druvor, dadlar, glacerade valnötter, syltade fikon och aprikoser samt marsipanöverdragna körsbär. Amforor fyllda med Esroliskt vin och tunnor med importerat öl står redo att tömmas i törstiga strupar.

Kamos själv tar emot sällskapet med öppna armar. Han är en lång, vacker karl, med grånande tinningar och ett intagande, självsäkert leende. Kamos är mycket vänlig och frågar intresserat ut hjältarna om vilka de är, vem de arbetar för, vad de gör i Drakpasset och om det har hänt något särskilt på resan.

Själv svarar han tillsynes öppenjärtigt på alla frågor och han tappar aldrig fattningen (med ett undantag, se nedan). Dock vägrar han samtala med Primus, eftersom han betraktar det som under sin värdighet att konversera med en slav. Här följer några typiska svar som Kamos lämnar till frågvisa eller misstänksamma hjältar:

Vem är du och var kommer du ifrån?

Jag är Kamos från Kitor (en stad) i provinsen Jhor i Carmanien. Jag tillhör en stolt och ädel släkt av krigare och fältherrar med stora landområden och mycket makt.

Kan du berätta om de däringa dödkultisterna?

Vilka dödkultister? [Lyssnar på svaret.] De har jag inte stött på, men jag slår vad om att de inte har rent mjöl i påsen. Folk som dyrkar Humakt är så uppfyllda av tanken på döden att de är oförmögna att njuta av livets goda. Passa er för dem.

Vad har hänt i Koröda?

Jag vet inte.

Varför städade en betjänt undan pryglar/blod?

I eftermiddags hade jag en liten ceremoni till månguddinans ära, under vilken jag offrade en kalv. Jag har för vana att göra detta varje vecka när månen är som mörkast för att visa gudinnan att jag är hennes trogne undersåte vare sig jag kan se henne eller ej. Er herre och mästare ägnar sig åt något liknande, inte sant?

Varför var detta rum helt kallt förut?

När jag tillbedjer vill jag inte låta värdsliga ting komma emellan mig och gudinnan.

Varför hänger det vitlök på väggen i vårt rum och varför är spegeln övertäckt?

För tre veckor sedan gästades jag av en kringresande handelsman. Rummet har stått oanvänt sedan dess. Kanske han var mycket förtjust i vitlök.

Ditt tjänstefolk verkar rädda och undernärda, varför då?

Varför inte? Det är väl bara bra om de vet sin plats. De får tillräckligt med mat för att utföra sina plikter, inte mer. [Sneglar föraktfullt på den välgödde Primus.]

Det försiggår något mystiskt här i huset. Erkänn att du har något skumt i kikaren!

[Skratt.] Jaså. [Ser hederlig och pålitlig ut.] Vad skulle det vara? En herreman har väl rätt att göra vad han vill inom sina egna fyra väggar, inte sant? Om jag nu hade haft några hemligheter, hade dessa knappast angått er, inte sant?

Vi har sett kartorna i ditt arbetsrum. Det är bara att erkänna!

Låt mig inledningsvis påpeka att jag är chockerad och oroad över att ni tillåtit er att gå igenom mina personliga tillhörigheter. Ni kan vara säkra på att jag kommer att vidarebefordra detta till er herre i morgon. För er information – inte för att ni har med det att göra – kan jag berätta att kartorna är historiska dokument som beskriver Arkats anfall på solimperiet under den första åldern. Jag är intresserad av militärhistoria.

Är du en vampyr?

Eh ... nej. Är du?

En enda fråga kan få Karamos att släppa sitt lugna och vänliga yttre:

Varför har du flyttat till Drakpasset?

Som ni alla säkert känner till är Kejsarens hov en samlingsplats för allehanda degenererade, dekadenta och korrumpade lycksökare [han blir röd i ansiktet medan han pratar], som försöker dra nytta av

Kejsarens generositet och gästfrihet. Många av dessa förrädare [höjer rösten] ägnar all sin tid åt att intrigera mot de som kan tänkas ifrågasätta dem. Jag ställde upp för kejsaren! Jag vågade ifrågasätta konspiratörernas makt! Jag ville rensa upp i omoralen [rösten går upp i falsett], orgierna, prostitutionen, frosseriet och snyltandet på den kejsarliga kassan, så de förådde mig, baktalade mig och tvingade mig i landsflykt!

[Lugnar ner sig och ser sorgsen ut.]

Nu sitter jag här, långt från civilisationen och drömmer mig tillbaka till bättre dagar, som om jag vore en avdankad gammal gubbe med livet bakom sig. Allt jag nu önskar är lite lugn och ro. Lite frid. Kanske kan er herre och mästare erbjuda mig den inre harmoni jag så väl behöver.

Scen 9: Partycrashers

Den trevliga middagsstämningen avbryts plötsligt av oväsen från gården. Några ögonblick senare slängs dörrarna till matsalen upp och in rusar en betjänt: ”Vi blir anfallna! Galna dödskrigare!”

På gården utspelas ett veritabelt blodbad. Karamos tjänstefolk och vakter har inget att sätta emot de två dussin vältränade humaktkrigare som nu anfaller. Om dessa män redan tidigare verkade farliga och otäcka, är det ingenting mot hur de framstår nu – uppumpade med magi och redo för strid. Att inte hjälpa till nu vore ett flagrant brott mot allt vad gästfrihet heter. Gör klart detta för spelarna.

Primus hamnar nu i ett prekärt läge, för längst fram bland krigarna kommer ingen mindre än hans blodsbroder Kallai [ge Primus **handout #6**]. Observanta hjältar kan se att både Garnath (från Blåsvinsfortet) och Ranulf (från gravplatsen utanför Koröda) är med i anfallet.

Handout #6: Till Primus

Längst fram bland de anfallande krigarna befinner sig din gamle vän och blodsbroder Kallai! Han verkar vara ledare för gruppen.

Detta är i sanning ett prekärt läge ...

Låt spelarna deklarerera vad de vill göra och ge dem en runda att kasta magi eller skaffa sig någon annan förbättring.

Fas 1: Försvara Karamos

Under första stridsrundan får varje hjälte två humaktare att ta hand om, utom Sarobing som får fem. Försök skapa en känsla av uppgivenhet över


det överväldigande motståndet. Hjältar som väljer att inte ge sig in i striden så blir ignorerade.

Efter två stridsrundor hörs ett härresande vrål från potatiskällaren. Alla stannar upp utom Karamos som utbrister i ett hysteriskt glädjeskratt. Han vet att hjälpen är på väg och kastar sig in i striden med förnyad kraft.

Med detta slits dörrarna till potatiskällaren från sina gångjärn och ur mörkret stiger en enorm gestalt med gräspräcklig hy, stora betar, klädd i blyrustning och med en stridsklubba i var hand.

Fas 2: Mozmak gör entré

Det hiskeliga monstret är trollet Mozmak som nu tänker fullborda sin plan. Det första som händer är att han sträcker ut armarna över gårdsplanen och utstöter dovt morrande. Ur marken stiger en hord vedervärdiga vandöda som attackerar allt som rör sig (inklusive hjältarna) utom Mozmak och Karamos.

 Under ett av speltesten tog striden onödigt lång tid. För att undvika detta kan du efter ett tag låta motståndarna satsa väldigt många AP varje gång det är deras tur; hälften eller kanske till och med alla sina återstående Action Points. Om folk satsar många AP tar det slut snabbare. Striden ska vara häftig, intensiv och spännande. När den börjar bli lång och utdragen är det dags att avrunda.

Vad som nu kommer att hända i striden beror helt på vad hjältarna gör. Kom ihåg att Mozmak är en formidabel motståndare, som utan större ansträngning kan göra blodpalt av hjältamas inälvor samtidigt som han krossar humaktare en masse. Om hjältarna försöker anfälla honom i förtid kan det vara en bra idé att kasta in andra motståndare ivägen så att de aldrig når fram till honom.

Hjältar som vill slåss mot humaktare får göra detta men risken är då att de får resten av humaktruppen emot sig.


Spelledarkaraktärerna

Mozmak och Kallai möts i en blodig envig. Försök hålla hjältarna ifrån denna strid så länge som möjligt.

De andra humaktarna kämpar envist mot de vandöda och ger sig bara på hjältarna om de blir attackerade.

Karamos vänder sig fnittrande mot de vandöda och håller ett uppbyggeligt tal till sin nyvunna armé: ”Mannar! Kämpar! Bröder! Vi står nu enade mot världen! De kan hata oss, de kan förneka oss men de kan aldrig besegra oss!” Sedan ger han sig in i

stridens hetta. Sannolikt hamnar han i strid med Sarobing.

 Under inga omständigheter får du slå tärning för spelledarkaraktärer som kämpar mot varandra. Det vore så otroligt tråkigt att författarna till detta äventyr inte kan tänka sig något värre. Koncentrera dig på hjältarna och deras motståndare. Allt annat är sinnessjukt.

Sarobing

Ge Sarobing ett hårt motstånd. Försök manövrera striden så att Sarobing kommer i närstrid med Karamos. Om han väljer att fortsätta slåss mot humaktarna så går det bra, men om han vänder sig mot de vandöda så lämnar humaktarna honom ifred och Karamos får en anledning att gå till attack.


Hasan

Hasan är fullkomligt värdelös på att slåss. Det är mycket sannolikt att han försöker smita undan allt vad strid heter. Men vart han än vänder sig dyker det alltid upp åtminstone en vandöd som han måste tampas med. Var inte alltför hård mot honom. En zombie räcker mer än väl för att han ska få det tufft.

Om Hasan läser in sig på rummet kan du låta en vandöd klättra in genom fönstret, eller slå sig igenom dörren med hjälp av en vedyxa som den hittat. Använd din fantasi och låt för allt i världen inte Hasans spelare ha tråkigt.

Glyxis

Låt Glyxis slåss mot en eller två vandöda åt gången. Glyxis har vid första anblicken rätt dåliga stridsfärdigheter, men glöm inte bort att han/hon är rätt bra på sin magi. En färdighet som Slå ner fiende 2w kan bergis användas offensivt. Notera att zombies inte påverkas av magi som påverkar sinnet (Bota galenskap, Yrsel, Skrämsel, Förinta förstånd).

 Om Glyxis spelare har svårt att komma på egna sätt att använda sin magi kan du komma med förslag. Ett exempel:

Glyxis uttalar mångudinnans hemliga namn, och sträcker ut sin öppna hand mot motståndaren. En stråle av rött månlyjus skjuter ut ur handflatan och träffar motståndaren med stor kraft (Slå ner fiende).

Primus

Låt Primus slåss mot en eller två vandöda åt gången. Om han försöker dra sig ur striden, kan du behandla honom på samma sätt som Hasan.

När striden börjar närma sig sitt slut är det dags att ge Primus ett svårt val. Mozmak och Kallai, som

har kämpat hårt och länge med varandra rör sig plötsligt närmare den plats där Primus befinner sig. Omedvetna om omgivningen kämpar de frenetiskt vidare. Plötsligt halkar Kallai till och faller baklänges, samtidigt som Mozmak gör sig redo att utdela det avgörande slaget. Berätta för Primus att han har möjlighet att kasta sig emellan för att rädda livet på Kallai. Låt honom själv fatta beslutet, men låt honom inte fundera för länge.



Detta händer oavsett var Primus befinner sig. Om han är inomhus kommer Kallai och Mozmak att braka in genom den dörr bakom vilken han befinner sig.

Om Primus väljer att inte lägga sig i, dödas Kallai. Mozmaks hemliga magi träder i kraft och han får Kallais Död-affinitet på 5W2. Han har gjort det han skulle och kliver därefter in i skuggorna och försvinner. Hans mörkermagi håller honom dold från alla försök att hitta honom. Hans plan har lyckats.

Om Primus väljer att försöka rädda sin blodsbroder gäller följande:

Mozmak har närstrid 11W3 och hans klubba har en edge på :15. Mozmak har kämpat länge med Kallai och har bara tio (10) AP mer än Primus. Mozmak satsar alla sina återstående AP på slaget. Eftersom han har tre masteries och Primus inte har något, gör Mozmak automatiskt en Critical Success.

Oavsett hur det går, så ger Primus hjältemodiga insats Kallai en chans att återhämta sig. Med en enda mäktig rörelse trycker humaktin in svärdet i hjärtat på det väldiga trollet, som faller död ner.

Om Primus dör av smällen, vilket är sannolikt, bör du låta honom leva tillräckligt länge för att säga några väl valda sista ord när striden är över. Kallai är förkrossad. Återigen har hans blodsbroder, vars riktiga namn är Hallarax, räddat hans liv.

Ge alla en möjlighet att under högtidliga former hylla den avlidne.

Efter striden

Försök arrangera resultatet så att hjältarna går segrande ur striden. Humaktarna kämpar så

småningom ned de vandöda. De är intresserade av att ställa lite frågor till hjältarna, men så snart de har försäkrat sig om att dessa inte har något med gravplundringen eller Mozmak att göra låter de udda vara jämt och går därifrån. Om Mozmak har överlevt så ger sig humaktarna på jakt efter honom. Om du vill kan du låta humaktarna berätta sin sida av historien (se inledningskapitlet under Kallai) innan de reser vidare.

Undik en strid mellan humaktare och hjältar, om det är möjligt. Men om hjältarna verkligen vill slåss mot två dussin döds kultister kan de väl få göra det. Det får gå som det går.

Scen 10: Epilog

Vid soluppgången har Soliman mediterat färdigt. Stärkt och på strålände humör är han redo att fortsätta sin resa. Han har inte märkt någonting av nattens stridigheter, men när han inser vad som har hänt bestämmer han sig för att korta ner sin resa.

Knyt ihop eventuella lösa trådar och ge hjältarna en möjlighet att göra lite saker som de har lust att göra. Vad händer med Karamos tjänstefolk och slavar, till exempel?

Efter några dagars fridfull resa genom de höga Quivinbergen når de äntligen Djärvhem, där de blir emottagna av den lunarvänlige kung Temertain av Sartar, som ställer till en stor bankett till hjältarnas ära. Om Primus fortfarande lever blir han frigiven av Soliman och får anställning som betjänt hos densamme, precis som han ville. Temertain erbjuder Sarobing att övertaga Karamos villa. Äntligen får han dra sig tillbaka och odla basilika som han önskar. Under middagen får Glyxis ett epilepsianfall och när han vaknar upp har han/hon fått ett uppdrag från Rufelza: Att bygga ett tempel till gudinnans ära här i Djärvhem, som han/hon själv ska leda. Hasan får sparken som guide, men erbjuds i stället arbete som levnadstecknare åt Soliman.

FIN

Dramatis Personae

Vänner och fiender av betydelse

Nedanstående rollpersoner har ett eller flera nyckelord. Dessa är väldigt breda färdigheter som täcker in lite av varje. Karamos har exempelvis nyckelordet Infanterist 11w. Det betyder att han har 11w på att göra allt som en infanterist kan förväntas kunna. Magiska nyckelord innehåller affiniteterna inom parentes. Vi bryr oss inte om att skriva upp bedrifter, för det skulle göra listan så evinnerligt lång. Använd din fantasi. Hitta på.

Slutligen har vi noterat de vanligaste förbättringar som rollpersonerna använder sig av. De flesta är stridsrelaterade.

Soliman av Raibanth

Hans självlysande höghet, innehavaren av den Kejsrerlige storbandsorden, Jabal Rafs högvälborne son, arvtagaren till Perdius sten, beskyddaren av de Yubiska kanapéerna, den himmelska lättnadens oförtrytlige försvarare, övervakaren av den stjärnbeströdda trädgårdens eviga trygghet, den helige Soliman av Raibanth, utvald av gudarna och välsignad av gudinnans harmoniska sken, är en adelsman från staden Raibanth i Lunarimperiet. Tills helt nyligen har han aldrig rört dig utanför hemstadens murar. I själva verket är detta första gången han är utanför sin faders hus.

Efter att ha läst den fantastiska boken ”Mina Resor” av Hasan Langi, fick Soliman en sådan obetvinglig lust att resa att han fick sin betjänt att genast packa väskorna. Genom Yelms försorg har han lyckats få tag på Hasan Langi själv som guide! Detta kommer sannerligen att bli en lyckosam resa.

Nyckelord: Hängiven Den fridfulla lättnadens väg 19w2 (Harmoni), Medborgare av Imperiet 10w.

Viktiga förmågor: Närstrid 6, Slappna av 8w, Sova gott 12w, Veta sin plats i samhället 9w2, Skriva poesi 16, Köra med underordnade 14, Yelms mytologi 5w2, Sedenyas mytologi 5w2, Godmodig 16, Nyfiken 19, Generös 15.

Utrustning: Dyra guld- och juvelbesmyckade kläder :0, dolk :1.

Not: Solimans magi inkluderar sådana bedrifter som Himmelsk lättnad, Stjärnljusets väg, Kroppen och själens enhet, Kosmisk dans och Tänka holistiskt.

Humakti-krigare

Nyckelord: Krigare 3w, Initierad till Humakt 19.

Viktiga förmågor: Modig 1w, Närstrid 11w.

Utrustning: Brons och läderrustning och sköld :3, svärd :3, häst.

Personliga förbättringar:

Djupt hugg bedrift (+2 Närstrid)

Modig (+2 Närstrid)

Svärdshjälp bedrift (+1 Närstrid)

Karamos

Karamos är en avfälling från sin religion. Urvairinus, hans gud, har skickat andar för att straffa och hemsöka honom. I sin dårskap är Karamos oförmögen att se att det är hans egna handlingar som fått gudarna att taga sina händer från honom och tror att det är hans fiender, verkliga och imaginära, som ligger bakom detta.

Nyckelord: Infanterist 11w.

Viktiga förmågor: Närstrid 17w, En dåres envishet 19w, Storhetsvansinne 9w3.

Utrustning: Läder och bronsrustning och stor skjöld :4, långspjut :4, kortsvärd :2.

Personliga förbättringar:

En dåres envishet (+3 på valfri färdighet)

Storhetsvansinne (+12 på valfri färdighet)

Mozmak

Mozmak är en formidabel motståndare, som utan ansträngning kan göra blodpalt av hjältarnas inälvor. Om hjältarna försöker anfälla honom i förtid, kan det vara en bra idé att kasta in lite andra motståndare ivägen, så att de aldrig riktigt når fram till honom. Bara Primus bör få en chans att tampas med honom. Och dö en hjältes död.

Nyckelord: Hängiven Zorak Zoran 12w2 (Bärsärk, Mörker, Hat), Krigare 15w2.

Viktiga förmågor: Närstrid 18w2, Ignorera smärta 14w2, Krossa vapen bedrift 11w2.

Hemlig magi: Stjåla magiska färdigheter 19w (kan bara användas på folk han nyss dödat i strid).

Utrustning: Blyrustning :5, två tunga stridsklubbor av bly :5.

Personliga förbättringar:

Krossande slag bedrift (+:10 Närstrid)

Hata dig bedrift (+5 Närstrid)

Ursinning hat bedrift (+13 Närstrid)*

*) När Mozmak använder denna bedrift går han bärsärk, vilket ger honom +13 på Närstrid, men då måste han *alltid* satsa hälften av sina kvarvarande AP i varje runda.

Hjälp!

Okej. Här har du Mozmaks stridsförmågor efter att all magi är kastad.

Närstrid 11w3:15

Kallai

Kallai är en hårding med ett sorgligt livsöde som antagligen kommer att dö i slutet av äventyret. Indrodar Gråhund är en subkult till Humakt.

Nyckelord: Hängiven Indrodar Gråhund 5w2 (Död, Heder, Förstöra vandöda), Krigare 10w2.

Viktiga förmågor: Närstrid 16w2, Upptäcka vandöda 11w, Stridstaktik 13w2, Modig 18w, Hata vandöda 15w.

Utrustning: Magisk ringbrynja & skjöld :7, Bredsvärd i förtrollat järn :15 (i vilken hans gudomliga medhjälpare bor)

Personliga förbättringar:

t Bekämpa vandöda bedrift (+4 Närstrid mot vandöda)

t Skräckinjagande anlete bedrift (+:8 Närstrid)

t Smula sönder ben bedrift (+:8 Närstrid mot skelett)

t Halshugga zombie bedrift (+:8 Närstrid mot zombies)

Hata vandöda (+:6 Närstrid mot vandöda)

Banemannen

Banemannen, som bor i Kallais svärd, är en gudomlig medhjälpare som Kallai har fått för sin hängivenhet till Humakt.

Nyckelord: Initierad till Indrodar Gråhund 18w2 (Död, Heder, Förstöra vandöda).

Särskild egenskap: Rakbladsvass egg +:10 (redan inräknat i kallais utrustning).

Förbättringar (tillfaller Kallai):

t Bekämpa vandöda bedrift (+5 Närstrid mot vandöda)

t Skräckinjagande anlete bedrift (+:10 Närstrid)

t Smula sönder ben bedrift (+:10 Närstrid)

t Halshugga zombie bedrift (+:10 Närstrid mot zombies)

Hjälp!

Okej. Här har du Kallais stridsförmågor efter att all magi är kastad.

Närstrid 16w2:35

Närstrid mot zombies 5w3:41

Om han går bärsärk (vilket han bara gör i nödfall) får han följande stridsförmågor:

Närstrid 7w3:25

Närstrid mot zombies 16w3:41

Zombie

Zombies är döda vars själar tvingats tillbaka till sin kropp med ondskefull magi. Zombies har inga minnen från sitt tidigare liv. De kan inte tala, inte äta, de tröttnar aldrig och kan inte skadas av sjukdomar eller gift.

Eftersom zombies inte lever, man helt förstöra deras kroppar för att stoppa dem. De fortsätter att slåss tills de är nere på -40 AP, men de får normala minus för skada.

Viktiga förmågor: Närstrid 2w, Fasansfull stank 18, Stark 15.

Reglerna

En kort sammanfattning

Om du inte orkar läsa allt detta!

Det är okej. Läs bara avsnittet *Grundbegrepp*, nedan, så att du kan bedömma ungefär hur bra eller dåliga olika rollpersoner är på sina färdigheter. Resten kan du väl fixa med lite friform och improvisation.

Här följer en sammanfattning av de viktigaste reglerna i Hero Wars. Som du märker blandar vi friskt mellan svenska och engelska begrepp. Det är kanske inte så snyggt, men syftet är inte att göra en fullständig översättning, utan att ge en kort introduktion till dig som ska spela Vägen till Djärvhem och kanske aldrig har spelat Hero Wars förut.

Viktigt att komma ihåg: Det spelar inte så stor roll om du använder reglerna på rätt sätt, huvudsaken är att ni har roligt när ni spelar. En spelare som hela tiden fipplar med sina regelpapper är inte roligt.

Grundbegrepp

Färdigheter

Varje rollperson har en uppsättning färdigheter som bestämmer vad hon är bra på. En färdighet kan vara i stort sett vad som helst. I våra egna kampanjer har vi exempelvis använt färdigheter som Närstrid, Stark, Nyfiken, Eldmagi, eller Medlem i de tre cirklarnas brödraskap. Varje färdighet graderas med ett färdighetsvärde, (vilket i regel är 12 eller bättre, men ibland kan vara lägre) som bestämmer hur bra eller dålig rollpersonen är.

Target Number

För att lyckas använda en färdighet måste man slå under eller lika med ett *Target Number* med en 20-sidig tärning (d20). Ens *Target Number* baseras på ens färdighetsvärde, men är inte alltid detsamma. För färdighetsvärden på 20 eller lägre är *Target Number* och färdighetsvärde desamma, men så fort ens färdighetsvärde överstiger 20, så sänks *Target Number* till 1 och man får ett *mastery* (se nedan) vilket noteras med en mastery-runa (w). När färdighetsvärdet överstiger 40 sänks *Target Number* till 1 igen, men man får ytterligare ett *mastery*, osv.

☞ Färdighetsvärdet 17 skrivs 17 (Target Number 17 och inget mastery).

Färdighetsvärdet 25 skrivs 5w (Target Number 5 och ett mastery).

Färdighetsvärdet 40 skrivs 20w (Target Number 20 och ett mastery).

Färdighetsvärdet 42 skrivs 2w2 (Target Number 2 och två masteries).



Grader av framgång

- Slår man en etta (1) får man en *critical success* – en extra bra lyck.
- Om man slår lika med eller under sitt *Target Number* får man en *success*.
- Slår man över sitt *Target Number* är det en *failure*.
- Om man slår tjugo (20) har man slagit en *fumble* – katastrofdåligt. Ett undantag: Om ens *Target Number* är 20, så får man ändå bara en *failure* om man slår 20.

Masteries

För varje mastery man har, kan man förbättra graden av framgång ett steg; en failure blir en success, en fumble blir en failure och en success blir en critical. Har man flera masteries förbättras graden av framgång flera steg.

☞ Elgan har Närstrid 13. Elgans spelare slår 15, vilket är en failure. Eftersom Elgan inte har något mastery förblir det en failure.

Offir har Närstrid 5w. Hans *Target Number* är alltså 5. Offirs spelare slår 15, vilket skulle ha varit en failure om han inte hade haft ett mastery. Nu blir resultatet i stället en success.

Broyan har Stark 5w2. Hans *Target Number* är också 5. Broyans spelare slår 15. Eftersom han har två masteries förbättras graden av framgång två steg; från en failure till en critical.

Om två rollpersoner med ett eller flera masteries kämpar mot varandra i en Simple eller Extended Contest (se nedan), så tar deras masteries ut varandra.

☞ Offir deltar i en ölhävtävling mot Elgan. Offir använder förmågan Uthållig 16w, medan Elgan använder sin förmåga Dricka mycket 10w2. Eftersom masteries tar ut varandra får Offir Uthållig 16, medan Elgan får Dricka mycket 10w.

Prövningar

Att slå tärningar för att se om man lyckas med något kallas för en *prövning*. Det finns tre sorters prövningar: *Färdighetsslag*, *Simple Contest* och *Extended Contest*. Använd den som passar bäst vid varje tillfälle.

Victory Levels

Victory Level talar om hur bra eller dåligt det har gått i en prövning. Ofta spelar det ingen roll exakt vilken Victory Level man har uppnått, men ibland har det betydelse. I prövningar där någon riskerar att ta skada är det exempelvis viktigt att veta detta, eftersom det bestämmer hur stor skadan blir. Det finns nio Victory Levels:

- Complete Victory
- Major Victory
- Minor Victory
- Marginal Victory
- Tie
- Marginal Defeat
- Minor Defeat
- Major Defeat
- Complete Defeat

Blanda inte ihop Victory Levels med grader av framgång (ovan). Det är två skilda saker.

☞ Bundri måste underhålla på fester för att förtjäna sitt levebröd. Han har färdigheten Sjunga sentimentala visor 15w. Bundris spelare gör ett färdighetsslag (se nedan) och slår 16. Eftersom han har ett mastery förbättras *graden av framgång*

från en failure till en success. I stället för att få en Minor Defeat, blir det ett Minor Victory. Åhörarna applåderar och sticker till Bundri några brödbitar.

Färdighetsslag

Slå en tärning. Om man slår under eller lika med sitt Target Number har man lyckats, annars inte. Om man behöver veta vilken Victory Level man fått (vilket ofta inte spelar så stor roll), är det följande som gäller:

Critical success = Complete Victory
Success = Minor Victory
Failure = Minor Defeat
Fumble = Complete Defeat

Simple Contest

Använd Simple Contest när en hjälte måste övervinna någon sorts motstånd (*resistance*) för att klara av sin handling. Motståndet kan vara en annan spelares hjälte, en spelledarkaraktär eller helt enkelt "världen".

Om motståndet är en annan rollperson använder du en lämplig färdighet som *resistance*.

☞ Offir försöker övertyga sin hustru om att han ska få ta ett stop med polarna. Offir använder färdigheten Vältalig 17. Hans hustru har färdigheten Envis 15, som hon använder.

Om motståndet är en naturkraft tilldelar du den ett färdighetsvärde. Om du inte kommer på något annat, så använd ett standardresistance på 14.

☞ Broyan ska försöka lyfta en kista med kopparstavar med hjälp av sin Stark 5w2. Narratorn bestämmer att kistan är Tung 19w2.

☞ Offir försöker hålla andan under vatten. Han använder sin Uthållig 16. Narratorn naturens standardresistance på 14.

Båda parter kastar sin tärning och jämför resultaten på tabellen nedan, för att ta reda på vilken Victory Level de får.

Simple Contest				
Aktörens slag	Motståndets slag			
	Critical Success	Success	Failure	Fumble
Critical Success	Narratorn bestämmer	Minor Victory	Major Victory	Complete Victory
Success	Minor Defeat	Den som slår lägst får ett Marginal Victory; slår båda lika blir det ingen effekt	Minor Victory	Major Victory
Failure	Major Defeat	Minor Defeat	Båda får Marginal Defeat <i>om ingen har mastery.</i>	Minor Victory
Fumble	Complete Defeat	Major Defeat	Minor Defeat	Båda får Complete Defeat

Resultat:

Narratorn bestämmer: Du får bestämma vad som händer beroende på vad deltagarna hade deklarerat att de tänkte göra. Det kan vara allt från "inget händer" till att båda får ett Marginal Defeat, eller vad som passar.

Victory och Defeat: Ses från aktörens synvinkel.

"Om ingen har ett mastery": Om någon har ett mastery får den som slår lägst ett Marginal Victory. Om båda slår lika blir det ingen effekt.

Val av färdighet

I princip kan man använda vilken färdighet man vill i en prövning, förutsatt att man kan motivera det på ett godtagbart sätt för narratören. Det är exempelvis inte nödvändigt att använda en stridsfärdighet bara för att det är en strid. I våra kampanjer har folk använt färdigheter som Se oskyldig ut för att vinna över någon som attackerar.

☞ Offir försöker övertyga sin hustru om att han ska få ta ett stopp med polarna. Offir, som tänkt sig att det ska bli en fredlig prövning, använder färdigheten Vältalig 15. Hans hustru har emellertid tröttnat på hans eviga rumlande och svarar med att slå honom i huvudet med en höjtjuga. Hustrun använder förmågan Närstrid 15, trots att prövningen började som ett verbalt bråk.

Extended Contest

Använd Extended Contests med urskiljning och bara om det inte går att lösa på något annat sätt.

🎬 När du är tveksam om vilken typ av prövning du ska använda, ställ dig själv följande fråga: Om detta var en film, skulle det göras som en längre scen, eller skulle det lösas med några korta klipp? Om svaret är "några korta klipp", använd Simple Contest eller ett färdighetsslag. Om svaret är "en längre scen," gör det till en Extended Contest. Om du är osäker bör du välja en kortare variant.

Den största skillnaden mellan en Simple Contest och en Extended Contest är att den senare utgörs av en hel serie motsatta tärningsslag. För att göra detta använder sig Hero Wars av något som kallas Action Points (AP).

Action Points

I en Extended Contest har varje deltagare ett antal Action Points (AP), vilka symboliserar hur bra det går i prövningen.

I tur och ordning satsar deltagarna en del av sina AP. Om de slår bra får de behålla sina satsade AP medan motståndaren förlorar motsvarande mängd. Har de otur förlorar de det de satsat eller mer.

Kom ihåg att Action Points inte säger något annat än hur bra eller dåligt det går för tillfället. Den som förlorar AP i exempelvis en strid är inte nödvändigtvis skadad, han har bara hamnat i ett dåligt läge.

☞ Offirs hustru får in en råsop med höjtjuga och Offir förlorar 13 AP. Han har fortfarande 2 AP kvar, så han är inte skadad. Narratorn förklarar att Offir tappar balansen trillar i backen.

Förberedelser

Alla deltagare räknar ut hur många Action Points de börjar med. Varje deltagares AP startar prövningen med lika många AP som han har i färdighetsvärde på den *första* färdighet han använder. Om man sedan byter färdighet under prövningens gång påverkar detta *inte* hur många AP man har.

☞ Elgan och Offir börjar bråka med varandra. Elgan har Närstrid 13 och börjar därför striden med 13 AP.

Offir har Närstrid 5w (dvs ett färdighetsvärde på 25). Han börjar striden med 25 AP.

☞ Det går dåligt för Elgan. Redan första rundan förlorar han 10 AP och har bara 3 AP kvar, så han beslutar sig för att använda sin färdighet Smita

från strid 10w2 i stället för Närstrid. Han behåller sina 3 AP fast han använder en ny färdighet.

Rundan

Den som har flest AP börjar. Därefter agerar den med näst flest AP, osv. Var och en går igenom de fyra stegen nedan innan initiativet går vidare till nästa deltagare.

1. Satsa Action Points

Deltagaren satsar så många eller få AP som han önskar. Om han inte säger något annat förutsätts det att han satsar 3 AP (en väldigt låg satsning).

2. Avgör vem som vinner respektive förlorar

Slå tävningarna. Den som har bäst grad av framgång vinner. Om båda slår en success, är den som slår lägst vinnare.

3. Addera/subtrahera Edges och Handicaps

Modifiera satsningen med edges eller handicaps (se nedan). En edge läggs till satsningen och ett handicap dras ifrån.

4. Räkna ut AP-förlust

Vinnaren modifierar satsningen i enlighet med Vinnarens tabell, nedan. Resultatet blir därefter halverat, oförändrat, eller fördubblat av förloraren, beroende på dennes grad av framgång.

Vinnarens tabell

Critical Success – fördubbla satsningen, förlusten överförs till vinnaren.
Success – fördubbla satsningen
Failure – satsningen är oförändrad

Förlorarens tabell

Success – förlusten halveras
Failure – förlusten är oförändrad
Fumble – förlora dubbla satsningen

Förklaringar

Förlusten överförs till vinnaren: vinnaren får lika många AP som förloraren blir av med.

Förlusten/förlora: förloraren blir av med angivet antal AP.

Specialfall

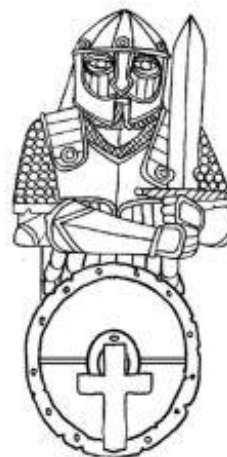
- Båda slår failure – båda förlorar den ursprungliga satsningen, såvida inte båda har masteries i vilket fall detta behandlas som om båda hade slagit en success.
- Båda slår fumble – båda förlorar dubbla satsningen.
- Failure mot fumble – vinnaren förlorar satsningen, förloraren förlorar dubbla satsningen
- Tie – spelledaren bestämmer beroende på vad deltagarna har deklarerat att de tänker göra. Vanligen händer ingenting.
- Ingen kan förlora eller överföra mer än tre gånger så mycket som satsats.

☞ Både Elgan och Offir slår en Critical success. Det är en tie, så narratorn fastställer resultatet beroende på vad deltagarna hade deklarerat att de tänkte göra.

☞ Elgan satsar 10 AP och vinner med en success [hans satsning dubblas: $10 \times 2 = 20$]. Offir slår en högre success och förlorar [förlusten halveras: $20/2 = 10$]. Offir förlorar 10 AP.

☞ Elgan satsar 10 AP och förlorar med en fumble. Offir vinner med en success [Elgans satsning dubblas: $10 \times 2 = 20$]. Elgans fumble dubblar förlusten [$20 \times 2 = 40$]. Eftersom ingen kan förlora mer än tre gånger det satsade beloppet förlorar Elgan bara 30 AP.

☞ Elgan satsar 10 AP och vinner med en Critical success [hans satsning dubblas: $10 \times 2 = 20$]. Offir förlorar med en failure [förlusten är oförändrad]. Eftersom Elgan slog en Critical överförs



satsningen. Offir förlorar 20 AP. Erik erhåller 20 AP.

Edges och Handicaps

En edge (:) adderas till de AP man själv satsat i en Extended Contest *om man vinner rundan*. Om den som satsat förlorar, så struntar man i edgen.

☞ Elgan satsar 10 AP. Han har en edge på 3 (skrivs :3). Han vinner med en success [hans satsning + edge dubblas: $13 \times 2 = 26$]. Offir slår en högre success och förlorar [förlusten halveras: $26/2 = 13$]. Offir förlorar 13 AP.

☞ Elgan satsar 10 AP. Han har en edge på 3 (skrivs :3). Han får en success, men Offir slår en högre success och vinner [Elgans satsning dubblas: $10 \times 2 = 20$]. Elgan förlorar med en success [förlusten halveras: $20/2 = 10$]. Eftersom det var Elgan som satsade, så drabbas han inte av sin egen edge. Elgan förlorar 10 AP.

Ett handicap (-) subtraheras från de AP man själv satsat i en Extended Contest *om man vinner rundan*. Om den som satsat förlorar, så struntar man i handicapet. En satsning kan aldrig bli lägre än ett (1), oavsett hur högt handicap man har.

☞ Elgan satsar 10 AP. Han har ett handicap på 3 (skrivs -:3). Han vinner med en success [hans satsning - handicap dubblas: $7 \times 2 = 14$]. Offir slår en högre success och förlorar [förlusten halveras: $14/2 = 7$]. Offir förlorar 7 AP.

☞ Elgan satsar 10 AP. Han har ett handicap på 3 (skrivs -:3). Han får en success, men Offir slår en högre success och vinner [Elgans satsning dubblas: $10 \times 2 = 20$]. Elgan förlorar med en success [förlusten halveras: $20/2 = 10$]. Eftersom det var Elgan som satsade, så räknar han inte med sitt eget handicap. Elgan förlorar 10 AP.

Vapen och rustningar

När det gäller vapen och rustningar, som nästan alltid har en edge, så används de på följande sätt:

När en rollperson attackerar en annan så lägger han till sitt vapens edge till satsningen och *drar ifrån* den edge motståndaren har på sin rustning, som vore den ett handicap.

☞ Elgan har ett bredsvärd :3 och en läderrustning :1. Offir har ett spjut :3 och en rustning av brons och läder :3.

Elgan satsar 10 AP. Han vinner med en success. Hans satsning + bredsvärdets :3 - Offirs rustnings :3 dubblas [$(10+3-3) \times 2 = 20$]. Offir slår en högre success och förlorar [förlusten halveras: $20/2 = 10$]. Offir förlorar 10 AP.

Därefter satsar Offir 10 AP. Han vinner med en success. Hans satsning + spjutets :3 - Elgans rustnings :1 dubblas [$(10+3-1) \times 2 = 24$]. Elgan slår en högre success och förlorar [förlusten halveras: $24/2 = 12$]. Elgan förlorar 12 AP.

Nu satsar Elgan 10 AP. Elgan satsar 10 AP. Han får en success, men Offir slår en högre success och vinner Elgans satsning dubblas: [$10 \times 2 = 20$]. Elgan förlorar med en success [förlusten halveras: $20/2 = 10$]. Eftersom det var Elgan som satsade, så räknar vi varken med bredsvärdet eller Offirs rustning. Elgan förlorar 10 AP.

Förbättringar

En rollperson kan försöka förbättra sina chanser i prövningar, antingen genom att skaffa sig en *bonus* eller en *edge*.

För varje 10 poäng man har i färdighetsvärde får man antingen +1 på den färdighet man vill förbättra eller +2.

☞ Elgan vill förbättra sitt färdighetsvärde i Närstrid. Han färdigheten Träffsäker 17. Han spenderar en handling på att skaffa sig +1 i bonus. Om han hade haft Träffsäker 20 hade han fått +2. Hade han haft Träffsäker 10w (färdighetsvärdet 30) hade bonusen blivit +3.

☞ Offir använder sin magiska färdighet Dödligt hugg 3w (färdighetsvärdet 23) för att skaffa sig en edge på sitt svärd. Han spenderar en handling och får därefter +4. Om han hade haft Dödligt hugg 20 hade han också fått +4, men om han hade haft Dödligt hugg 19 hade han bara fått +2.

Att skaffa sig en förbättring är en handling och man kan inte göra någon annan handling samtidigt.

Samma färdighet kan inte göra flera förbättringar samtidigt.

Man kan använda flera *olika magiska* färdigheter för att förbättra en och samma sak.

☞ Offir använder sin magiska färdighet Dödligt hugg för att skaffa sig en edge på sitt svärd. Han kan också förbättra sin edge med den magiska färdigheten Knivskarp egg, om han vill.

Man får bara använda en (1) icke-magisk färdighet för att förbättra en och samma sak.

☞ Elgan använder färdigheten Träffsäker (en icke-magisk färdighet) för att få en bonus på sin Närstrid. Om han vill ha någon mer bonus måste han använda magiska färdigheter.

Skada

När en rollperson förlorar en prövning i vilken han kan ta skada, bestäms skadan enligt följande:

Marginal Defeat = Dazed: (inga minus)

Minor Defeat = Hurt: får -1 på alla relevanta färdigheter. Under normala förhållanden läker man en Hurt per dag.

Major Defeat = Injured: får -50% på alla relevanta färdigheter. En rollperson som blivit Injured är tillräckligt skadad för att inte hinna läka sig innan detta scenario är över, annat än med magi, förstås.

Complete Defeat = Dying: är döende och kommer sannolikt att dö inom kort. Om narratören vill kan han få yttra några sista ord innan han går bort.

Magi

Det finns två sorters magiska färdigheter: *Affiniteter* och *bedrifter*. Ta fram karaktärsbladen och titta på Sarobings magiska färdigheter, så blir det lättare att förklara.

Sarobing har tre affiniteter: Strid, Militärmagi och Krigsherre. Inom parentes efter varje affinitet står hans bedrifter.

Bedrift

När man ska slå för att använda en bedrift använder man affinitetens färdighetsvärde.

☞ Sarobing ska kasta sin Baggens stormning bedrift. Han har 10W i affiniteten Strid. Alltså har han samma färdighetsvärde (10W) på Baggens stormning.

Varje bedrift har ett namn. Många bedrifter är medvetet luddiga och otydliga. Vad betyder exempelvis ”Baggens stormning?” Sådär funkar det: om spelaren kan övertyga narratören om att en färdighet kan användas på ett visst sätt så är det okej.

Om spelarens idé är rimlig, rolig och bra för historien, så ska du godkänna den. Om den känns långsökt, tråkig eller dålig för historien kan du antingen ge ett kraftigt minus på att använda den, eller helt enkelt bara inte godkänna den.

Resistance

Standardresistance för magi är 14. Om en rollperson blir utsatt för magi har han alltid minst färdighetsvärdet 14 att försvara sig med. Har han en

bättre färdighet som han kan försvara sig med får han använda den.

☞ Glyxis kastar sin Förinta förstånd bedrift på Krubberius (en präst från en konkurrerande församling). Krubberius använder färdigheten Viljestark 17 för att försvara sig. Hade han inte haft någon passande färdighet hade han fått försvara sig med färdighetsvärdet 14.

Affinitet

Affiniteter är breda kategorier av magi. Om en rollperson inte har någon passande bedrift (Hasan har inga bedrifter alls, till exempel) kan han försöka improvisera en lämplig bedrift. Man får alltid ett minus på affinitetens färdighetsvärde när man improviserar magi. Ett vanligt improvisationsminus ligger på -3, men kan vara mycket högre. Du bestämmer.

☞ Hasan reser genom fientligt territorium och vill dölja sina spår, så att ingen ska kunna följa efter honom. Genom att använda sin Resa affinitet försöker han improvisera en bedrift som ska dölja hans spår. Narratören ger honom -3. Hasans har Resa 14, så hans färdighetsvärde för att dölja spår blir 11.

Anhängare

Om du tittar närmare på karaktärsbladen, ser du att de flesta av hjältarna har *anhängare*. Varje anhängare har två färdigheter (ofta ganska breda sådana). Anhängare har två fördelar:

1. Anhängarna har färdigheter som kan vara bra att ha. Det är spelaren, inte narratören som slår för dessa färdigheter.
2. En anhängare kan ge fler Action Points i en Extended Contest. Då använder man inte anhängarens färdigheter separat, utan lägger bara till deras färdighetsvärde till hjältens AP. Anhängare får bara användas på detta sätt om de har någon passande färdighet.

☞ Sarobing hamnar i en strid. Han har Närstrid 16W, vilket ger honom 36 AP. Men eftersom han har fyra anhängare med färdigheten Soldat 8W (som ju också är en stridsfärdighet) får han lägga till deras färdighetsvärden till sina AP (vilket ger $4 \times 28 = 112$ AP). Totalt får Sarobing 148 AP ($112 + 36$) i strid. Eftersom anhängarna används som AP, är det bara Sarobing som behöver rulla tärningen under striden – ett slag för de alla. Hans anhängare fungerar bara som ett AP-batteri. Sarobing har fortfarande Närstrid 16W, varken mer eller mindre, men han har många fler AP.

