

Gothcon XXXIII

Presenterar

VID KORSVÄGARNA



Ett äventyr till EON

av

Martin Pettersson

Välkomna till en ny påsk med Gothcon och varmt välkomna till Mundana!

Vid Korsvägarna är ett lite annorlunda äventyr, i alla fall för mig. Scenariots upplägg kan liknas vid en road movie, dvs huvudpersonerna befinner sig på resande fot och får då ta del av händelser som inträffar i samband med resan.

Själva intrigen blir därmed väldigt lös och man kan säga att äventyret blir som en rad slumpmässiga möten efter varandra. I exakt vilken ordning dessa inträffar, när, var eller varför blir mycket upp till Spelledaren (hädanefter benämnd SL).

Äventyret är dock inte bara en turistvandring genom Damarien, ett av Mundanas kanske minst sympatiska länder, det kretsar även kring val och vilka konsekvenser ens handlande får. Önskar man kan man mycket väl bli en firad hjälte, beryktad bandit eller bara en död stackare i skogens djup. Detta är dock min helt egna vision av Damarien, och har inget gemensamt med den modul Neogames planerar släppa längre fram.

För er som inte kan något om EONs regelsystem, så finns en förklaring om reglerna på Neogames hemsida, www.neogames.se

OBS! Text endast avsedd för Spelledaren!

SYNOPSIS

Överallt i Damarien rustas och härmönstras det. I en liten by sitter två veteraner och smider planer på att desertera. De tänker på något sätt komma efter de övriga och sedan sticka iväg. De får problem när de får ta ansvar för en grupp nya rekryter. Att lura rekryterna med sig är nödvändigt då de annars kan ange veteranerna. Under sin färd måste de undvika de egna truppstyrkorna som finns överallt, angivare bland befolkningen, stråtrövare och vilddjur. Om de är villiga att ta risker så har de möjlighet att skydda bönder mot sagda rövare, soldater som passar på att ge sig på befolkningen och kanske rentav värre motståndare än så.

När väl bubblan spricker och rekryterna inser de lurats att bli desertörer sitter alla i samma båt och antingen samarbetar de eller så vidtar en desperat kaptävlings om vem som säljer ut de andra först för sin egen säkerhet. Just den här dynamiken kan, rätt tillvaratagen, vara äventyrets stora behållning.

Målet är en gård strax utanför staden Helm i norra Damarien. Normalt tar resan 4 dagar till fots men eftersom de måste vara försiktiga är det rimligare färden tar en vecka.

ÄVENTYRET BÖRJAR

I en mindre by två dagsmarscher från Khazimbergens utlöpare håller ett kompani på att omgruppera sig efter tjänstgöring vid gränsen mot Kiaz. Nya rekryter samlas och drillas. Köpslående med handelsmän om proviant och utrustning pågår och man förbereder sig för en ny månads patrullerande i de bergiga gränsområdena.

Två av RPna, Nella och Mogel, har dock andra planer. De tänker desertera.

- Mogel Ferare är 34 år gammal. Under en skärmytsling med tiraker blev han stucken av ett spjut. Han tycktes tillfriskna men nu känner han en bulnad inne i kroppen och hur han blir allt svagare. Mogel är döende och i desperation bestämmer han sig för att desertera för att se sin fru en sista gång och ge henne en spelvinst på 300 silvermynt. Resan har även naturen av en botgöringsresa för Mogel då han har dåligt samvete över ett förhållande han haft tidigare med sin överordnade, Nella.
- Nella Gumgratt är 32 år gammal. Erkänt duglig svärdsdirigent (gruppleddare) och Mogels svurna vän. Hon har av lojalitet mot Mogel gått med på att desertera tillsammans och hjälpa honom hem. En orsak till detta är skuldkänslor över att ha varit otrogen med Mogel tidigare och hon anser sig betala sin skuld i och med detta.

OBS! Om Mogels sjukdom.

Det är ett sticksår som infekterats strax under och innanför revbenen. Det har bildats en böld runt infektionen som tillfälligt håller den på plats. Den här bölden kan spricka när som helst och då kommer Mogel snart dö av blodförgiftning när var och annat kommer ut i blodomloppet eller sprider sig till tarmar eller lungor.

SL bestämmer hur fort sjukdomen tar ut sin rätt mot Mogel. Vill SL ge ett i minusavdrag på alla färdigheter för varje dag som går för att markera att Mogel blir allt sjukare så gör det. Eller att han inte orkar gå utan måste rida eller bli burens sista biten osv. Poängen är att SL kan stressa spelarna via Mogel så att ett önskvärt tempo bibehålls.

Byn Knapparegård

Mogel ligger till sängs i en stuga i byn Knapparegård. Han har haft feber och svettats häftigt. Vid hans sida vakar Nella. Utanför pågår febril aktivitet med att få milisen i marschordning för patrull upp till bergen och gränsen mot Kiaz, som den tirakbefolkade vildmarken i södra Khazimbergen kallas.

RPna Mogel och Nella har just bestämt sig att våga göra det otänkbara, att desertera. Mogel ska låtsas vara sjukare än han är och på så sätt bli kvarlämnad. Nella, som är hans närmaste överordnade, har inte befäl över någon grupp för tillfället utan kan övervaka honom och de andra sjuka samtidigt som det alltid finns uppgifter att lösa åt truppen i byn, så hon kan också bli kvar.

Kommandant Helm och Nattgardesbefälet Begal kommer in och tittar till RPna. Kommandant Helm uttalar sig om hur beklagligt det är att se bra manskap ligga sjuka och skadade medan Begal tycker Mogel ser tillräckligt frisk ut för att falla in i ledet han också. Det är tydligt Begal inte hyser några högre tankar om RPna, eller någon annan i byn heller, för den delen. Som SL, låt gärna den föraktfulla arrogansen gå fram till spelarna. De ska ogilla Begal och bli på sin vakt mot honom. På så sätt blir konflikten längre fram mer påtaglig för spelarna, när de har ett ansikte på sin värste fiende.

Kommandant Helm förklarar för RPna att de ska ansluta sig till huvudstyrkan så fort Mogel blivit frisk och att under tiden så har man gett Nella några eftersläntrande rekryter att se över och få i form lagom till att de är vid baslägret i bergen. Helm tar med Nella ut och presenterar henne för rekryterna (som givetvis är de övriga RPna).

Mogel och Nella har nu problem. Att informera rekryterna om att de tänker desertera är uteslutet. Någon, eller alla, kommer anmäla dem och straffet för desertering är döden. Medelst korsfästelse. Att helt enkelt lämna rekryterna bakom sig kommer att resultera i samma sak. Det bästa är om de själva kommer på att lura i rekryterna att de ska ut på eget uppdrag, t ex spaning eller kurirärende. Nackdelen är ju att de nu har dömt ytterligare fyra människor till döden genom att lura dem att desertera.

Vill Mogel och Nella inte ta med rekryterna när de avviker så kan SL ta hjälp av exempelvis Damer. Han är så nyfiken och begeistrad att han lägger märke till allt Mogel och Nella gör, för att sedan dra sina egna slutsatser. Har befälen försvunnit måste det bero på att rekryterna försovit sig och måste springa ikapp annars blir det disciplinstraff! Mogel och Nella ska inte komma lätt undan här.

Låt gärna spelarna som gestaltar Nella och Mogel tala sinsemellan i enrum för att komma på en lösning. Helst en som medför att alla RPna följer med. Annars får SL dirigera händelserna lite diskret (se ovan).

Första valet för Mogel och Noa är vilken väg man ska ta hem. Västerut finns landsvägar som det går snabbare att färdas på och det är lättare att skaffa mat och logi. Riskerna är dock större eftersom angivare kan finnas överallt och eventuella förföljare har lättare att spåra RPna eftersom fler har sett dem och kan säga vart de tog vägen. Pressar man sig kan man marschera så man är hemma inom 4-5 dagar.

Norrut är mestadels vildmark. Bergsutlöpare med sina klippor och raviner, avlösta av tät snårskog eller kärrmarker. Bebyggelsen är mer sparsam här men den finns. Att färdas här tar längre tid men gör det lättare att dölja spåren efter sig. Med tur varar färden 5-7 dagar.

OBS! Alla förslag på möten och situationer som beskrivs i äventyret kan läggas in oavsett vilken väg RPna väljer att ta. Detta vet däremot spelarna inte om utan SL kan här skapa illusionen av frihet för spelarna. Om de har att välja mellan att svänga av åt höger eller åt vänster och väljer höger så vet de inte att samma sak skulle ha hänt om de istället valt vänster. SL vet naturligtvis detta, men avslöjar ju aldrig detta för spelarna. Vissa händelser passar dock in bättre på den ena resvägen än den andra.

Beroende på tempot hos spelgruppen kommer man kanske inte hinna med alla händelser. Det är snarare rätt osannolikt. Det är heller inte meningen. SL har getts ett litet smörgåsbord att själv välja ut de bitar han tycker verkar mest givande för sina spelare.

Gör gärna upp en lista över just dina sekvenser och i vilken ordning de passar bäst ihop inbördes.

Kapellet

RPna råkar på en mindre sockenkyrka som ligger avsides från annan bebyggelse. Antingen är det pga dåligt väder, att de är förföljda eller att Mogel blivit sämre men RPna skulle behöva någonstans varmt och torrt för att vila sig.

Fader Septimer är en smal skinntorr man i 50-60-årsåldern. Han är naturligt flinskallig, mager och fårad av ett asketiskt leverne. Hans böjda rygg och framsträckta hals gör hans uppenbarelse påminner om en gams. Han är en god, troende Daak-präst, och kommer inte avslöja något för eventuella förföljare. Tvärtom är han en frikostig värd och bjuder RPna att dela hans (magra) måltid.

Senare, efter mörkrets inbrott, gör sig fadern redo att bege sig ut mitt i natten och han förväntar sig att RPna följer med.

"Herren sörjer inte bara för sina barn, han ber dem också om deras stöd. Så igenkänns den rättfärdige från den falske, så skils agnarna från vetet."

RPna får bära spade, kedjor, olja och yxa. Fader Septimer leder dem sedan till galgbacken. Där hänger kroppen av en man, dömd för dråp. Efter att ha sagt åt RPna att gräva en grop sätter prästen sig till rätta och börjar vänta. Strax snarkar han ljudligt. Beroende på hur uppmärksamma RPna är så ser de hur kroppen börjar röra på sig och hur den sträcker upp armarna för att dra loss snaran från sin hals.

Mannen är en odöd som, när han kommit loss, attackerar närmsta person, Blir det strid eller om RPna ruskar om prästen så kommer denne vakna och hålla fram sitt Daak-kors, vilket kuvar zombien för en kort stund. RPna måste nu kedja fast zombien, kasta den i gropan och sedan tända eld på den. Det tar en evighet för kroppen att sluta skrika och röra på sig. Stanken av bränt kött gör folk illamående (**Ob2t6** mot **Stridsvana**, misslyckande innebär man kräks).

Fader Septimer förklarar att dessa fördömda själar som inte erbjudits den gudfruktiges välsignelse efter döden ibland inte når fram till sitt rättmätiga plågorike utan istället återtar sin kropp för att hämnas på de levande. Inte ofta men tillräckligt för att prästen ser sig tvungen att vaka över alla dömda brottslingar.

"En herde måste se om sin flock."

Gjorde RPna gott ifrån sig är Septimer nöjd med dem och erbjuder dem färdkost och lättare medicinsk hjälp, t ex förbinda sår, göra grötomslag mot infektioner och en dekokt som får Mogel att må lite bättre. De får även sova ut resten av natten. Under tiden passar Septimer på att välsigna dem i all välmening.

Ovädret

Vädret kan växla väldigt fort med de kalla vindarna från bergen och den fuktiga luften från havet i väster. Så har hänt nu. Antingen har det börjat ösregna så att sikten reduceras till bara ett par meter och alla som befinner sig utomhus blir dyngsura med en gång.

Eller så uppstår en tjock grå dimma som minskar sikten också till ett par meter. Risken att man går vilse är i båda fall uppenbar, likaså att man kommer ifrån varandra och inte hittar varandra då dimman förvränger även ljuden man åstadkommer.

Detta upplägg kan med fördel kombineras med de flesta andra scenarion. Te x strida i tät dimma där fiender och vänner knappt ser varandra förrän de står bara någon meter ifrån den andre.

Pilgrimer

Längs med vägen stöter gruppen på en samling pilgrimer som tagit en rast. Kanske de är i behov av väpnad eskort. RPna har ändå en del att vinna på att kunna smälta in i mängden och vad är bättre än gudfruktiga troende?

De fredlösa

RPna befinner sig på vägen i en av de nästintill ogenomträngliga snårskogar som pryder det damariska landskapet. De hör hovslag komma närmare och bestämmer sig (förhoppningsvis) att söka skydd bland snåren. Precis efter rider en kavalleristyrka förbi.

(Har RPnas desertering blivit känd så låt det gärna vara Begal och hans soldater ur Nattgardet som rider förbi.)

Strax efter att soldaterna ridit förbi ser RPna hur en familj på fru man och ett litet barn på vägen blir omringade av tre stycken smutsiga personer i trasiga kläder, en bit längre fram på vägen. RPna hör hur stråtrövarna (för det är de) kräver familjen på allt de äger, även kläderna, om livet är dem kärt. Ett ljud om hjälp så sprättar de upp bukarna på familjen.

Vad gör RPna. Hjälper de familjen mot rövorna så kanske Nattgardet hör det och återvänder för att undersöka. Låter de bli att hjälpa till så står familjen halvnakna och utfattiga på vägen och de kommer definitivt lägga alla som inte undsatte dem på minnet, för framtida bruk.

(Se under Antagonister för värden på stråtrövarna.)

De sorglösa

Vid en större å är en skara unga människor (drygt ett dussin, 15-20 år) samlade i sommarsolen. De håller på att ta av kläderna in på bara brokorna och bröstlinnena och hoppar under glädjefyllda skrin och skratt ned i det strömma vattnet. Om RPna låter gruppen få se dem så ropar de till RPna att komma och bada med dem. Vattnet är härligt kallt och om man fryser så kan de värma kalla kroppar, förutsatt man är snäll och/eller söt förstås!

(Väljer RPna att bada så kommer de återfå utmattningspoäng eller någon mindre bonus för att visa hur vederkvickande det är att svalka av sig i sommarhettan.)

Är SL på gott humör är ungdomarna, som tagit ledigt från sina göromål, precis så trevliga som de verkar. Är SL elak så kommer de att stjäla RPnas värdesaker (pengapungar, någons dolk etc), så fort RPna hoppat i plurret, förutsatt ingen vaktar sakerna d v s. Dessutom gör de narr av RPna innan de flyr fältet under glada skratt.

Drottningen

Fantastiska slump! Damariens drottning, Ariandra den Behagfulla, kommer färdas genom byn RPna befinner sig i. Just nu. Nattgardets svarta ryttare rider precis in på bygatan. Därefter rider en handfull ädlingar i de mest kostbara kläder i klara färger. Sedan hovdamerna, samtliga vackra, alla sminkade bleka för att uppnå den perfekta skönheten i en liljevit hy.

På två ponnyer rider Drottningens hovdvärgar (småvuxna människor, inte riktiga dvärgar) och därpå drottningens vagn, utsirad i makalösa lövmotiv till den gröna baldakinen ovanför.

Sidorna är täckta med fladdrande gröna skynken men den tursamme kan få en skymt av den undersköna Drottningen. Hon är allt ryktet säger och mer därtill. Hon är fulländad. Hennes vackra hovdamer kan inte ens jämföras med henne. Hon är underbar.

Efter vagnen kommer falkenerare till häst och två hundskötare håller i koppel sex stycken enorma jakthundar, vilka hugger och sliter stora köttben från varandra. Ett tappas på marken efter dem. Till sist fler svartrustade Nattgardister till häst.

Undersöker RPna köttbenet så kan den med kunskaper i anatomi (Ehla's förslagsvis) avgöra att det är lårbenet från en människa.

(SL kan gärna slå ett slag dolt för sakens skull och meddela Ehla's spelare, eller någon annan som borde se en sådan sak, vilken typ av ben det är.)

Odjuret

En ensam och vilsen Iharu har kommit ned från Khazimbergen efter att ha blivit utstött från sin flock. Den har märkt ut ett revir på ett område invid bergens utlöpare och dess vrål hörs flera kilometer när den kungör att detta är hans jaktmarker.

Problemet är att reviret ligger mitt på snabbaste vägen hem för RPna. Visst kan man gå runt men då måste man ta sig genom förrådiska sankmarker och sedan tillbaka igen, vilket medför att man förlorar en hel dagsmarsch. RPn hörde monstret vråla ett tag innan de nådde platsen så de har haft tid att förbereda sig. De fåraherdar som håller till i området är inte glada och beger sig av med sina hjordar så fort de kan.

Man tar sig förbi Iharun antingen med våld, list eller både och. En strid blir svår men inte omöjlig att vinna. Vill man vara listig kan man t ex köpa får av en skärrad herde, snitta dem så att bloddoften blir tydlig och sedan piska iväg dem och hoppas Iharun jagar efter dem.

(Se Antagonister för en beskrivning av Iharun.)

Förföljda

Trots alla försiktighetsåtgärder RPna tog sig för (om några alls) dröjer det inte länge förrän folk vet om att de deserterat. Begal och hans grupp Nattgardister åtar sig att finna RPna och skipa rättvisa. Begal känner igen Mogel och Nella väl men de övriga är han inte lika säker på. Ett ombyte kläder och kanske ett avrakat skägg så...

I första hand är Nattgardet till för att förfölja RPna, att jaga på dem och sätta deras uppfinningsrikedom på spel. Utan förföljare skulle äventyret bara vara en ovanligt intressant promenad på den damariska landsbygden, nu är den blodigt allvar. Låt gardet hemsöka RPna, ständigt jaga dem på flykten, när som helst kan (och gör) Nattgardet dyka upp från ingenstans och RPna måste fly eller gömma sig igen.

Tänk som SL på att Nattgardet är kungen Thamas Vitfjäders eget elitstyrka. De är tränade i självständigt tänkande, gerillakrigföring, sabotage, bakhåll, och strid till häst och till fots. Väljer RPna att ta strid kommer de att få stryk, såvida de inte har ett perfekt överläge. Något som är högst osannolikt. De kommer kanske fälla några gardister men det kommer i gengäld att dö några RP i den kampen.

Bättre är att försöka ta dem en i sänder, vilket är lättare sagt än gjort men bättre än regelrätt öppen strid.

Till skillnad från vad RPna tror kommer inte Begal korsfästa dem. Istället tar han med dem till en ödslig korsväg där ett tåg av fångar slagna i järn och dragandes åtskilliga likkärnor med kistor kommer förbi. Ett snabbt samtal med befälet över fångvaktarna så sätts RPna i järn. Begal kommer som avskedshälsning sparka till den RP som irriterat honom mest (har ingen gjort det får Nella smällen) och sedan rida iväg. RPna är nu...

Tillfångatagna

RPna har blivit fångar bland många andra. Totalt rör det sig om ca 60-80 st. Pratar man med de andra fångarna får man en salig blandning av vanliga brottslingar, upprorsbenägna bönder, obekväma borgare och landstrykare. Vidare får man veta att varje natt kommer två ädlingar och väljer ut en av fångarna att komma med dem. Den otursamme saten syns aldrig mera till. De två ädlingarna, de ser ut som bröder, visar sig enbart nattetid. Bland fångarna viskas tyst ordet "vampyrer".

Samma natt ser RPna mycket riktigt två blonda, unga, adelsmän (fast den ena kunde lika gärna vara en kvinna i manskläder, eller...?) i mörka kläder, lårhöga stövlar i blått läder med knappar, och med svärd vid sidan gå runt och leende diskutera vad exakt de letar efter. De är förfinade och väldigt uppspelade. Tar god tid på sig och granskar varje fånge. Fångarna i sin tur

skyggar undan. Såvida RPna inte drar uppmärksamheten till sig via något påhitt så kommer de välja en yppig gatuflicka, som gråtande släpas med av stumma vakter. Drar en RP till sig herrarnas intresse så pratar de gärna med RPn för att utreda om han/hon är något att ha. Retar RPn dem så kommer de i första hand välja någon närstående till RPn hellre än RPn själv. Sådant tycker de är roligt. Denna person syns aldrig mera till. Gör denne motstånd framgångsrikt kommer han/hon att komma loss från vakterna och kunna springa iväg. Med flera vakter efter sig... Upp till SL hur det hela förlöper. Efter en natt av detta kommer RPna nästa dag till en borg på en platå i det damariska höglandet. Mogel och Nella bedömer det som att de är knappt två dagsmarscher hemifrån. (Se under Antagonister för beskrivningar av vakter och ädlingarna.)

Borgen

(Se bild och karta)

Är en typisk gammal adelsborg, byggd med ständiga inbördeskrig i åtanke. Stadiga, tjocka murar, rejäla bröstvärn och stora förvaringsutrymmen. I dessa kastas fångarna. Men först efter att de lastat av kistorna från källorna. Stanken av förruttelse från kistorna bekräftar att det nog rör sig om lik i dessa. För vilket syfte kan man undra.

Bäst är nu om inte alla RP är tillfångatagna utan att en eller ett par kan ordna hjälp utifrån. Vakterna är rätt lata och ouppmärksamma, de räknar inte med att det ska finnas folk i omgivningarna.

Är alla RP fångar så får de kläcka en plan hur de kommer ur kedjorna. Snart går solen ned och ädlingarna kommer för att hämta en ny person.

Har man väl kommit ur kedjorna är beväpning nästa steg. Det och att ta sig ur fängelsekamrarna. Vapen finns i förråd i huvudtornet.

Har man väl kommit så långt är situationen väldigt jämn. Flera av fångarna kan inte slåss men de kämpar ändå för sina liv. Huvudportarna är stängda. De måste öppnas om fångarna ska kunna fly i stort antal. Väljer RPna att överge fångarna och bara rädda sig själva kan de relativt enkelt smita undan i kaoset. Ett rep över muren, eller i värsta fall glida ned genom latrinshålet är metoder som skulle fungera.

Ädlingarna manar på sina soldater och sakta men säkert nöts fångarna ned.

Det behövs en rejäl avledningsmanöver för att få undan soldaterna tillräckligt för att kunna fly ut genom portarna. Exakt hur RPna går tillväga är upp till dem men en rejäl eldsvåda brukar distrahera de flesta.

Hemma

Hemma är en liten gård vid namn Krasta, ett par kilometer från staden Helm i norra Damarien. Här bor Mogels fru Liora och lever på den jord de arrenderar av den lokale storbonden Kamand Fast.

Här kan SL helt välja hur slutscenen för Mogel ska se ut, om han ens nådde fram levande eller om det är kamraterna som överlämnar kroppen till henne. Klassikern är att Mogel med sina sista krafter säger det han hade att säga och sedan segnar ned död av sin infektion.

En annan variant är att om Nattgardet inte fått fatt i gruppen än så har de lagt sig i bakhåll vid tänkbara destinationer, hälften vid Nellas hem i Helm och hälften här. Går RPna fram till huset utan att tänka på eventuella faror så är det helt okej att i en rättvis strid dräpa dem eller fångsla dem i Lioras åsyn. Risken för ett snöpligt slut är uppenbart med det här alternativet.

- Liora på Krasta är 31 år gammal. Kort och satt till växten. Håret är mörkt och också det gråsprängt. Liora är en praktisk, osentimental kvinna som dock gråter när hon får se i vilket skick hennes man återvänder till henne.

Helm

Efter att Mogel kommit hem finns bara en sak kvar att göra för RPna; lämna landet. Passande nog är bästa platsen för detta just staden Helm, som bara ligger ett par kilometer bort. Helm är en hemsökt plats, vars befolkning skoningslöst massakrerades under mystiska omständigheter för 100 år sedan. Merparten av staden raserades i samband med detta och sedan dess bor folk endast i den östra nybyggda delen av staden. Huvuddelen ligger öde bakom den gamla ringmuren.

Med ett slag mot **Skumraskaffärer (Ob3t6)** kan RPna finna smugglare som är villiga att frakta dem med pråm längs floden som flyter genom Helm. Mot rejäl ersättning förstås, hälften i förskott och resten på plats. Problemet är att de måste kliva på pråmen i kanalen som rinner genom gamla Helm. Här kan RPna mycket väl stöta på vandöda som sakta krälar upp ur brunnar och källarfönster. Eller finna skuggor som rör sig av sig självt och som verkar vilja mana på RPna att kliva in genom dörröppningen till det fallfärdiga stenhuset... etc etc. Helm är en läskig plats, betona det. Betalningen måste överlämnas innan RPna med Nellas familj får komma ombord och pråmen glider ut i det mörka vattnet. Vad som händer sedan är en annan historia...

Antagonister

Nattgardet är Thamas Vitfjäders egen livvakt och specialförband. Iklädda svart rustning och kläder är de en fruktad syn över hela Damarien. Gardet är vältränat, effektivt och fullständigt lojalt mot kungen och drottningen. Beskrivningen nedan gäller för Begal och hans soldater.

Begal är en muskulös man med runt ansikte och tjurnacke. Munnen är ständigt vriden i en föraktfull grimas mot alla som inte är nattgardister eller bättre. Duktig ledare (Ledarskap, Taktik FV 14). En humorlös sadistisk jakthund.

Övriga nattgardister i hans grupp heter: Dac, Tham, ”Skarpe”, Feld, Vug, Pergrim, Lansal.

Elitsoldat: STY: 14 TÅL: 15 RÖR: 12 PER: 12 PSY: 12 VIL: 14 BIL: 13 SYN: 13 HÖR: 12
 H: Ob1t6+2 K: Ob1t6+2 S: Ob1t6 Föfl.: 8m/runda Skadekolumner: 7
 VINIT: 9 Insikt: 8 UK: 8

Huggsvärd (14) HOb3t6+3 Bryt 14, SI 12/12

Ryttarglav (14) H/SOb3t6+3 Bryt 11 SI 12/13

Riddarsköld (14) Undvika (11)

Ringbrynja [H12, K4, S5], täcker 4-11, 14-26. Hjälms med visir [H10, K7, S11], täcker 1-3. Generellt [H12, K4, S5].

Nedanstående värden gäller för alla de väpnade personer som förekommer i äventyret. De kan vara vanliga soldater, stadsvakter, fångvaktare, prisjägare osv.

Soldat: STY: 13 TÅL: 13 RÖR: 11 PER: 10 PSY: 10 VIL: 11 BIL: 9 SYN: 11 HÖR: 12
H: Ob1t6 K: Ob1t6 S: Ob1t6 Förf.: 8m/runda Skadekolumner: 6
VINIT: 7 Insikt: 6 UK: 6

Stridssvärd (13) H/SOb3t6 Bryt 14, SI 12/12
Spjut (13) SOB4t6 Bryt 10 SI 12/13
L. armborst (11) 10-30-60-150m. Ob4t6+1-Ob3t6+1-Ob2t6+1-Ob1t6+1
Rundsköld (13) Undvika (10)

Fjällpansar [H10, K8, S6], täcker 4-7, 14-20. Härdat läder [H5, K6, S5], täcker 8-11, 21-24
Öppen hjälm [H15, K12, S15], täcker 2.
Generellt [H8, K7, S6].

- **Ädlingarna Damar och Dara.**

Dessa två syskon är unga, vackra och bleka. 21 år gamla, blå ögon, långt blont hår. Klär sig i välsydda mörka kläder och går i lårhöga stövlar av blått läder och åtskilliga guldknappar. Är invigda i Lamia-kulten (dyrkan av vampyrer och deras heliga moder) och hoppas bli fullvärdiga vampyrer en dag. De är adelsmän ut i fingerspetsarna med förakt för de lägre stånden, arrogans och allt annat (även om Dara är kvinna, som gillar att klä ut sig till man).

STY: 12 **VIL:** 15 **H:** Ob1t6+2 **Förflyttning:** 9 m **BF:** 12
TÅL: 12 **BIL:** 16 **K:** Ob1t6 **Chockvärde:** 13 **Skadekolumner:** 6
RÖR: 14 **SYN:** 12 **S:** Ob1t6+2 **VINIT:** 7 **Insikt:** 7
PER: 15 **HÖR:** 11 **UK:** 6
PSY: 15

Anfallshandlingar:

Stridssvärd (14), ObH3t6+1, Bryt 14, SI 3/3

Försvarshandlingar: Undvika (13) Parera (14) Motanfall (12)

Övrigt: Etikett 15, Ledarskap 12, Stridsvana 8, Klättra 13, Handel 13,

- **Stråtrövare mm**

STY: 11 **VIL:** 11 **H:** Ob1t6+2 **Förflyttning:** 8 m **BF:** 12 kg
TÅL: 10 **BIL:** 10 **K:** Ob1t6 **Chockvärde:** 8 **Skadekolumner:** 6
RÖR: 12 **SYN:** 10 **S:** Ob1t6 **VINIT:** 7 **Insikt:** 6
PER: 10 **HÖR:** 11 **UK:** 6
PSY: 10

Anfallshandlingar:

Huggare (9), ObH3t6+1, Bryt 14, SI 3/3

Lätt armborst (10), ObK5t6+2, Bryt 8, SI 5/-

Försvarshandlingar: Undvika (9), Parera (12), Motanfall (11)

Rustning: Ingen

Beskrivning: Alla mänskliga stridbara personer som ej är riktiga soldater

faller inom den här kategorin. Vill man ha vanliga civila så ta bara bort stridsfärdigheterna och lägg till ett par passande färdigheter (t ex hantverk) med FV 9-13.

Iharu

Är en vagt humanoid, apliknande best. Den grovt muskulösa kroppen är runt huvudet och ned över ryggen täckt av en svart borstig man. Huden är i övrigt grå och ganska hårlös. Ansiktet domineras av kraftig benstruktur, avsaknad av näsa och ett stort gap med stora gula rovdjurständer. Över dessa spelar en köttig tunga, med vilken iharun luktar. Den stinker av den fräna urin som den markerar revir med och avger ett vrål som kan höras på flera kilometer. Denna iharu är ca 190 cm hög och väger 150 kg.

STY: 17	VIL: 15	H:	Förflyttning: 10m/runda	BF: 17 kg
TÅL: 18	SYN: 18	K:	Chockvärde: 16	Skadekolumner: 7 rutor
RÖR: 12	LUK: 14	S:	VINIT: 9	Insikt: 8
PSY: (10)	HÖR: 10		UK: 8 rutor	

Anfallshandlingar:

Slag (14), ObK2t6 SI 1/2
Bett (12), ObH3t6+2 SI 2/2
Sten (11), ObK2t6+2 SI 1/2

Försvarshandlingar: Undvika (12), Motanfall

Rustning: Hud, Täcker hela kroppen [H2, K3, S2]

Färdigheter: Gömma 10, Spåra 12, Undvika 12, Stridsvana 12, Smyga 7

Odöd (Zombie)

Kroppen av en död varelse som nu aktiverats av magi eller besättande av ett ont väsen. Den odöde vid galgbacken var efter en medelålders man med glesnat hår och dåliga tänder. Den var klädd i vardagliga kläder, en kjortel och hosor. Skor hade den inga.

STY: 12	H:	Förflyttning: 6 m/runda	BF: 17 kg	
TÅL: 11	K:	Chockvärde: 11	Skadekolumner: 6 rutor	
RÖR: 6	SYN: 8	S:	VINIT: 5	Insikt: 5
PSY: (3)	HÖR: 8		UK: 8 rutor	

Anfallshandlingar:

Slag (8), ObK1t6 SI 1/2
Bett (8), ObH1t6+2 SI 1/2
Sten (8), ObK2t6 SI 1/2

Försvarshandlingar: Undvika (10), Motanfall

Rustning: Ingen

Färdigheter: Gömma 8, Spåra 8, Undvika 10, Stridsvana 5, Smyga 8



