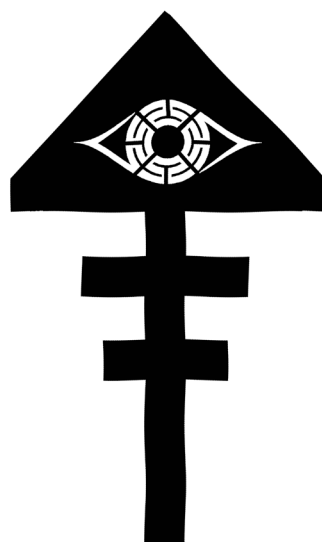


De vita svalorna på berget Møstram



av: Frans Björkstam & Kalle Palm

Layout och bilder: Petter Nallo

scenario och rollpersoner

GothCon XXXVI

EON IV



Innehållsförteckning

Inledning: 3

Regler 4

Strid & skador 7

Äventyret börjar 9

Klostret och dess invånare 11

Spelledarpersoner 25

Rollpersonerna 26

Alaisina 27-30

Beatrix 31-34

Blanche flor 35-38

Juliana 39-42

Mirella 43-46

Appendix 47

Karta 48

Daaktron 49

Vostramiterna 50

Tarkas 51

Inledning

Bakgrund

En sval kväll i Tarkas-öknen såg priorinnan Esclarmonda av Vostramitorden ett mystiskt stjärnfall från sitt klosters urgamla observatorium. Hon gav sig ut i öknen och lyckades hitta den fallne vilket visade sig vara en Eterpadda. Hon lurade med honom till en cell under observatoriet och fängslade honom där. Då Daakkyrkan har ett absolut förbud mot magi vågade hon inte berätta för någon om sitt fynd. Istället återvände hon till att fördjupa sig i klosterbibliotekets föga kända ”Zhaniska samling”, en förtäckt namn för en omfattande katalog av himmelsmagi och eteriska fenomen. Hon hade i ungdomen fascinerats av dessa förbjudna böcker och plötsligt fick intresset nytt bränsle.

Parallellt med läsningen blev Esclarmonda allt mer misstänksam mot sina medsystrar och besatt av tanken på att det fanns för många viljor och för mycket illojalitet i klostret. Hon upptäckte en uråldrig ritual som kunde binda ett stort antal viljor till en. Genom att använda eterpaddan Zälgus som en kosmotropisk kraftnod, skulle hon binda klostrets alla medlemmar till ett medvetande. Syftet med detta skulle vara en total gemenskap i bön och förkovran, men hennes projekt har växt ifrån henne och hon vill nu genomföra ritualen till varje pris.

Varje natt utför hon ytterligare ett steg av ritualen och på scenariots sista natt kommer klostrets alla medvetande att bli ett, om inte rollpersonerna har ingripit.

Kuchlug Ghiteslösch, ledare för en närbelägen trupp ökenkrigare, blev uppmärksam på flera oroväckande järtecken. Han blev därigenom varse att eterpaddan, en gudomlig härold enligt västerländsk tro, fängslats av jargierna. Kuchlug såg det därigenom som sin plikt

att befria Zälgus, och ledde sin trupp till anfall mot klostret. Savakunnernas angrepp mot Gran Vostram gick emellertid inte helt bra, vostramiterna hann (till följd av Esclarmondas utnyttjande av Zälgus profetiska förmågor) stänga portarna och skicka bud efter förstärkningar innan Kuchlugs ökenryttare kom fram. Detta tvingade Kuchlug till en utdragen belägring, något han hoppats undvika.

Precept Adritus av Herm Nove befann sig i Tarkas efter en mission mot oasbosättningen Zehenat, och av en slump kom vostramiternas budbärare i kontakt med honom. Han beslöt sig omedelbart för att leda sin mannar till vostramiternas undsättning, och lyckades trots belägringen ta sig in i Gran Vostram genom hemliga passager och otillgängliga bergspass.

Det förflöt därefter en lång tid utan att vare sig jargierna eller savakunnerna gjorde några landvinningar och belägringen gick in en varsam lunk. Stiltjen skulle dock brytas när det började hända obehagliga saker i klostret. Syster Castellosa, som var djupt kunnig i klostrets historik, kom Esclarmonda på spåren, och priorinnan var därmed nödgad att avrätta henne. En av Herm Nove-riddarna, Broder Marcos, som visat sig ovanligt mottaglig för Zälgus inflytande, ströp henne och hängde henne i ett träd i klosterträdgården.

Syster Castellosa ingick i en grupp som färdades tillsammans med rollpersonerna när dessa anlände till klostret första gången. Dessa sex noviser utvecklade under den strapatsfyllda resan starka band till varandra, band som gjorde att de fortsatte att umgås förtroligt med varandra.

Rollpersonerna frustreras av bristen på aktivitet vad gäller att utröna vad som hänt Castellosa, och bestämmer sig för att utreda mordet närmare.

Regler

De vita svalorna på berget Vostram spelas med en lättversion av Eon IV. Notera att reglerna nedan är extremt summariska och utger en mycket liten och förenklad del av det riktiga systemet.

Grunderna

Man slår tärningsslag när det är viktigt eller intressant att se om rollpersonen lyckas eller misslyckas. När spelledaren anser att en situation kräver ett slag måste denne bedöma situationen och bestämma en svårighetsgrad.

Alla tärningar är obegränsade. Det vill säga, en sexa slås alltid om som två nya tärningar.

Reglerna är samma oavsett om man slår med attribut, färdigheter, expertiser eller kännetecken. I dokumentet kommer alla konsekvent att benämnas 'färdigheter'. Färdigheter anges i tärningskoder (varje T6 ungefär motsvarar 4 i färdighetschans i gamla Eon). Svårighetsgraden sätts av spelledaren inför varje slag:

När svårighetsgraden är satt skall tärningarnas slås och om resultatet är lika med eller över svårighetsgraden lyckas rollpersonen. Om tärningarnas resultat istället hamnar under svårighetsgraden så är slaget misslyckat.

För varje fem över svårigheten tärningsutfallet ger får man ett Övertag. Övertag är resurs som används för att köpa speciella fördelar i konfliktsituationer. När möjlighet till Övertag finns kommer detta stå i scenariotexten (ibland).

Lätt	6
Normalt	10
Svårt	14
Mycket svårt	18

Konflikt eller utmaning?

En scen kan antingen vara i form av en konflikt eller en utmaning. En konflikt är när man agerar gentemot en eller flera individer som aktivt kämpar emot medan en utmaning är när man agerar mot ett passivt motstånd.

Konflikt (Motståndsslag): Exempel på konflikter är när man försöker övertala fångvakten att släppa in en för att besöka fången, när man försöker fly över hustak med stadsvakten i hämlarna, när man är indragen i ett barslagsmål och så vidare. Alla konflikter hanteras med motståndsslag.

Utmaning (Svårighetsslag): Exempel på utmaningar är att tala inför en folkmassa, underhålla besökare på ett värdshus med sång och sagor, resa genom vildmarken, hitta information i ett bibliotek och så vidare. Alla slag i konflikter slås mot en svårighet. Rollpersoner kan aldrig vara den passiva sidan i en utmaning.

Målet med handlingen

När man startar en fördjupad handling måste man börja med att definiera deltagarnas mål. I utmaningar så är det endast den aktiva parten som kan ha ett specifikt mål, den passiva sidan antas alltid ha som mål att inget speciellt skall hända.

I konflikter så måste den som initierar konflikten definiera vilket mål denne har med handlingen, medan den andra sidan i konflikten kan välja mellan att antingen ha som mål att inget skall hända eller ha ett mål som är motsatt den initierande sidans. Allt beror på situationen och vad som känns lämpligast. Om de båda sidornas mål inte är motsatta utan skulle kunna kombineras så räknas det inte som en konflikt utan bör istället lösas genom två separata konflikter.

Tre färdighetsslag

I utmaningar och konflikter är det fritt för spelarna att välja vilka färdigheter man vill använda så länge man kan motivera det i scenen. Så länge man har en bra förklaring till hur man kan använda färdigheten så bör detta tillåtas.

I såväl konflikter som utmaningar slås tre stycken färdighetsslag. Är det en konflikt så handlar det om motståndsslag medan om det är en utmaning handlar det om svårighetsslag.

Man kan använda samma färdighet flera gånger men varje gång man gör så får man två tärningar i avdrag (-2T6) på slaget. Detta symboliserar att man använder samma argument, trick, eller metoder gång på gång vilket genomskådas eller inte kommer med nya lösningar.

Man räknar hur många Övertag man får och dessa visar hur väl konflikten lyckats eller måhända misslyckats.

Låsta färdigheter

Spelledaren eller spelarna kan föreslå att vissa färdigheter bör vara låsta till konflikten. Det vill säga att man måste använda just den färdigheten. En resa genom vildmarken kan kräva att ett av slagen är mot Överlevnad medan debatter inom kyrkan kan kräva Teologi. Om rollpersonen inte har färdigheten ifråga får denne inte slå det slaget och resultatet räknas som noll (0).

Modifikationer samt fokus

Utmaningar och konflikter kan modifieras på olika sätt. Detta kan ha att göra med en persons utrustning, dennes utseende eller rykte, omgivningen och mycket annat. Förslag på modifikationer finns under varje kategori.

Bonus: En bonus, exempelvis +1T6, som kan läggas till ett av slagen under konflikten eller utmaningen. Denna får endast användas en gång.

Avdrag: Ett avdrag, exempelvis -1T6, som gäller för ett slag i konflikten. Spelaren väljer själv vilket slag som skall få avdraget dock så måste det vara ett slag. Det kan inte appliceras på en färdighet som rollpersonen saknar färdighetstärningar i och således inte kan slå.

Svårighetsökning: Detta gäller endast för utmaningar och innebär att svårighetsgraden ökar. Det kan exempelvis bero på dåligt väder under resor, missförhållanden och så vidare.

Flera deltagare

I en utmaning eller konflikt kan det hända att fler väljer att delta. Skillnaden är att den sidan som har flera personer får välja vem som skall använda vilka färdigheter och slå tärningarna. Avdraget på -2T6 gäller för alla på den sidan om de försöker använda samma färdighet igen. De har bara större valmöjlighet.

Tärningsslag i konflikter

Den som initierar konflikten får välja två av de tre slagen och motståndsslagen måste vara en respons på dessa och anpassade till dessa på ett trovärdigt sätt. Om det är oklart vem som initierade konflikten får man slumpa fram vem som får börja, exempelvis genom slag med Initiativ eller Psyke.

Den som initierar handlingen får välja vilken färdighet

denne använder först och motståndaren får därefter välja vilken färdighet denne använder för att bemöta detta.

Första slaget: Den som initierat konflikten väljer vilken färdighet denne använder. Motståndaren får försöka motstå den med en färdighet som är lämplig för situationen.

Andra slaget: Motståndaren väljer vilken färdighet denne använder. Den som initierat konflikten får försöka motstå den med en färdighet som är lämplig för situationen.

Tredje slaget: Den som initierat konflikten väljer vilken färdighet denne använder. Motståndaren får försöka motstå den med en färdighet som är lämplig för situationen.

I vart och ett av de tre motståndsslagen så antecknar vem som vann motståndsslaget samt hur många övertag denne fick. Efter de tre slagen så vinner den som har flest Övertag och det antal Övertag som denne vinner med är helt enkelt vinnarens antal Övertag – förlorarens antal Övertag. Om båda fått lika många Övertag så vinner den som har vunnit flest motståndsslag och då får denne automatiskt 1 Övertag.

Tärningsslag i utmaningar

Alla slag i Utmaningar är svårighetsslag. Den aktiva parten väljer vilka tre färdigheter denne skall slå med och svårigheterna kan varieras på grund av vilka färdigheter som väljs, allt beroende på situation. Varje misslyckat slag räknas som -1 Övertag men i övrigt räknas Övertag som vanligt (varje steg om fem över svårigheten ger 1 Övertag).

Utfall i konflikter

Den som vinner konflikten har lyckats manipulera motståndaren, flytt från faran, besegrat fienden och så vidare. Antalet övertag visar på hur väl man lyckades. Ett övertag på 1 visar på att det var mycket knappt, medan 5 Övertag visar på att man utklassade motståndet.

Utfall i utmaningar

I utmaningar kan utfallet bli negativt om man misslyckas med ett eller flera av färdighetsslagen.

Misslyckat -3: Alla tre svårighetsslag misslyckades, inga övertag. Totalt misslyckande. Leder vanligen till katastrof. Är man på resa genom ödemarken så är man

helt vilse, maten tar slut. Letar man i ett bibliotek efter information så hittar man felaktiga uppgifter.

Misslyckat –2: Två av de tre slagen misslyckades och inga övertag. Ett rejält misslyckande.

Misslyckat –1: Fnissningar, muttranden, ogillande blickar, viskningar och okvädesord bakom ryggen på personen. Missöde under resan. Felaktigheter i informationen man hittat.

Lyckat, 0 Övertag: Man har lyckats med det man tog sig för men inte mycket mer.

Lyckat, 1–4 Övertag: Man har lyckats exemplariskt med det man tog sig för.

Lyckat, 5 eller fler Övertag: Exceptionellt lyckat.

Fokus

Används för att få bonustärningar till ett visst slag. Fokus kan även minska som följd av hårda påfrestningar, skräck eller att förlora sociala konflikter. Har man ett karaktärsdrag som går i linje med det man vill göra så är det billigare att använda fokus.

Bonustärning	Kostnad med karaktärsdrag	Kostnad utan karaktärsdrag
+1T6	1	1
+2T6	2	3
+3T6	4	6

Vissa SLP'er i scenariot har fokus, men kan aldrig fylla på det.

Karaktärsdrag

Varje rollperson har två karaktärsdrag. Karaktärsdrag sänker fokuskostnaden när man agerar i enlighet med dem (det ger ingen ytterligare bonus om båda matchar), samt möjliggör för karaktären att återfå fokus.

Varje karaktärsdrag associeras med tre handlingar som man kan göra för att återfå fokus. Första är vardagligt användande, andra är med viss risk och tredje är med stor risk och/eller livsavgörande handling. När man utför en av dessa handlingar återfår man fokus motsvarande dess nivå, 1 för den vardagliga handlingen, 3 för den riskabla handlingen och 10 för den livsavgörande handlingen. Man kan bara återfå fokus en gång per nivå och karaktärsdrag per spelmöte.

Strid och skador

Strid

Anfallet: Anfallaren slår ett anfallsslag med den färdighet som gäller för den aktuella anfallshandlingen (ofta färdigheten för det aktuella vapnet).

Försvaret: Försvaren slår ett försvarsslag med lämplig färdighet, vanligtvis vapenfärdigheten (om denne parerar), sköld eller undvika.

Bedöma vem som lyckas: Slår anfallaren högre än eller lika högt som försvararen har anfallet lyckats. Slår försvararen högre än anfallaren har anfallet misslyckats.

Träfftabell: Om anfallet lyckas slås ett slag på träfftabellen (finns på rollformuläret) för att se vilken kroppsdel anfallet träffade.

Skada: När det är bestämt vilken kroppsdel anfallet träffar slår man. Beroende på hur hög skadeverkan är så kan det bli antingen en yttlig eller allvarlig skada.

Skada

Alla tål skada olika beroende på hur kraftigt byggd personen är. Detta representeras av personens skadetrösklar. När det numeriska värdet av en skada når en skadetröskel så läser man ut resultatet från den nivån. Det finns två typer av nivåer.

Yttliga skador: Är i sig inte dödliga och orsakar endast Omtöckning.

Allvarliga skador: Här slår man på en skadetabell för att få fram exakt vad som har hänt. Dessa skador kan många gånger vara dödliga. Slå en T10 för att få reda på hur stor skadan blir. Slaget modifieras dessutom med hur mycket högre än tröskelvärdet för allvarlig skada skadeslaget var (ie [Värde för skadeslag] - [Skadetröskel för allvarlig skada] = [Modifikation på allvarliga skador-tabellen]).

Återfå medvetande

Vila: Varje timme återfår personen 1 Omtöckning. När Omtöckningen når till en ny rad får personen genast slå ett Medvetandeslag med sin Livskraft. Lyckas slaget vaknar denne.

Väcka: En person kan försöka väcka personen genom att använda färdigheten Läkekonst. Slår personen lika

med eller högre än svårigheten för Medvetandeslaget så vaknar personen. Misslyckas slaget går inte personen att väcka förrän svårigheten har sjunkit, exempelvis genom vila.

Droger & magi: Vissa droger och örter samt magi kan temporärt modifiera Medvetandeslaget vilket gör det lättare att väcka medvetslösa personer. Personen får slå ett Medvetandeslag så fort drogen börjar verka eller magin kastas.

Allvarliga skador: T10+mod

- 1 [Omt+7]
- 2 [Omt+8]
- 3 [Omt+9]
- 4 [Omt+7, Kropp+3]
- 5 [Omt+8, Kropp+3]
- 6 [Omt+9, Kropp+3]
- 7 [Omt+7, Kropp+6]
- 8 [Dödsslag 10+mod] [Omt+8, Kropp+6]
- 9 [Dödsslag 12+mod] [Omt+9, Kropp+6]
- 10 [Dödsslag 14+mod] [Omt+10, Kropp+9]
- 11 [Dödsslag 16+mod] [Omt+11, Kropp+9]
- 12 [Dödsslag 18+mod] [Omt+12, Kropp+9]
- 13 [Dödsslag 20+mod] [Omt+13, Kropp+9]
- 14 [Dödsslag 22+mod] [Omt+14, Kropp+12]
- 15 [Dödsslag 24+mod] [Omt+15, Kropp+12]
- 16 [Dödsslag 26+mod] [Omt+16, Kropp+12]
- 17 [Dödsslag 28+mod] [Omt+17, Kropp+12]
- 18 [Dödsslag 30+mod] [Omt+18, Kropp+15]
- 19 [Dödsslag 32+mod] [Omt+19, Kropp+15]
- 20+ [Dödsslag 34+mod] [Omt+20, Kropp+15]

Omtöckning

Omtöckning indikerar hur utmattad man är och hur ont man har.

Medvetandeslaget slås då rollpersonen nått en ny rad Omtöckning. Då slås rollpersonens Livskraft mot en svårighet som beror på hur mycket Omtöckning rollpersonen har. Svårigheten modifieras dessutom av Kroppsskada.

Från 13 i Omtöckning så kan rollpersonen även behöva slå ett Dödsslag. Svårigheten för detta är Dödssvårigheten från Omtöckning modifierat av Kroppsskada. Blir svårigheten lägre än 6 så behöver rollpersonen inte slå något slag. Ett nytt slag slås varje gång rollpersonen når en ny rad med angiven Dödssvårighet.

Omtöckning	Smärta	Dödssvårighet	Medvetandesvårighet
0–6	0	–	0
7–12	–1T6	–	10
13–18	–2T6	0	14
19–24	–3T6	4	18
25–30	–4T6	8	22
31–36	–5T6	12	26
37–42	–6T6	16	30

Kroppsskada

Detta visar på hur illa tilltygad kroppen är, den fysiska skada den tagit och hur länge personen måste vila för att bli återställd. Kroppsskada ger personen avdrag på grund av Smärta samt ökar svårigheten på Dödsslag och Medvetandeslag. Jämfört med omtöckningen så orsakar Kroppsskada inte lika mycket smärta men däremot håller den i sig längre.

Kroppsskada	Smärta	Mod. på medv.– och dödsslag	Beskrivning
1–6	0	+–0	Blåslagen – svullnader, skrapår och liknande. Detta övergår efter läkningstiden till blåmärken som sedan bleknar bort.
7–12	–1T6	+2	Mörbultad – muskelsträckningar, rejäla blåmärken, yttligare sår.
13–18	–1T6	+4	Tilltygad – blåslagen och uppsvullen, ont i stort sett överallt, lättare hjärnskakningar eller buksmärtor.
19–24	–2T6	+6	Rejält tilltygad – personen kan knappt stå på benen. Blåslagen och plågad.
25–30	–2T6	+8	Härjad – kroppen är mest troligt täckt med blåmärken, djupa sår, sprickor i revben och stora svullnader. Personen borde vara sängliggande.
31–36	–3T6	+10	Söndertrasad – kroppen är i miserabelt skick och personen kan i stort sett inte göra någonting.

Äventyret börjar

Scenariot börjar på det vi kommer att kalla för Dag 1 och slutar senast på kvällen Dag 4. Varje dag är indelad i fem liturgiska timmar. Lauds är morgontimmen och inleds alltid med gryningsmässa i klosterkyrkan och frukost. Detta är ett utmärkt tillfälle för rollpersonerna att sammanstråla varje morgon och planera dagens aktiviteter. Det är också här uppenbart om någon saknas, både för rollpersonerna och andra människor som håller koll på dem.

Visa kartan för spelarna och berätta lite (en mening om varje typ) om människorna som bor där (SLPs alltså). Sånt som de bör ha koll på. Håll detta väldigt kort.

Dag 1 rekommenderas dock att spelledaren hoppar direkt till Prime, dygnets andra timme, som huvudsakligen upptas av sysslor och middag. Dag 1 kommer alla rollpersonerna nämligen att inleda Prime med att arbeta i tvätteriet. Detta skapar en utmärkt möjlighet för dem att diskutera de senaste dagarnas händelser.

Det har nu gått ungefär tre dagar sedan Castellosa hittades död, och under morgonmässan Dag 1 har abbedissan Elsevir tagit upp detta under mässan och gjort en förenklad begravningsrit eftersom det rörde sig om ett självmord. Det abbedissan har sagt är mer eller mindre:

- Castellosa orkade inte med stressen av att leva under belägring och tog livet av sig.
- Detta är förstaeligt men mycket tragiskt, Elsevir ska försöka få tillstånd att begrava Castellosa i den daakvigda kyrkogården av abboten (med argumentationen att hon inte egentligen begick självmord, utan snarare drevs till det av måhadinerna)
- Om någon annan i klostret upplever att de mår dåligt ska de tala med sina medsystrar och finna stöd i gemenskapen.
- Alla uppmanas att be för Castellosas själ.

Berätta detta för spelarna under det att de jobbar på i tvätteriet. Ge därefter en kort beskrivning av klostrets huvudsakliga aktivitetsområden.

Schema

Lauds, gryningsmässa, frukost

Prime, sysslor, bön, dagens huvudmåltid

Vespers, börjar ungefär när lamporna tänds på kvällen, därefter följer kvällsmässan och sedan en lättare kvällsvard. Vostramsystrarna uppmanas till stillsam aktivitet på egen hand.

Compline, sen kväll, när det blivit för mörkt för att arbeta utomhus. Compline ska upptas av privat bön. Läggdags. Alla förväntas vara i sin cell. Noviser kan bli tillsagda eller straffade om de blir påkomna vid dessa tillfällen.

Matins, natt, här ska man sova.

Dag 1

Lauds Castellosa begravs.

Prime Rollpersonerna träffas i full styrka för första gången sedan Castellosa dog, tack vare att Blanchefflor ordnat så att de alla har tjänstgöring i tvätteriet. Här får rollpersonerna chans att prata av sig om Castellosa och smida planer. Här rekommenderas scenariot börja.

Vespers Rollpersonerna har trädgårdstjänstgöring och förväntas vara där.

Compline

Matins

Angående utdelning av karaktärer, rollformulär och handouts

Varje spelare får ett rollformulär, om spelargruppen består av fyra personer så se till att Mirella kommer med i spel, hennes språkfärdigheter kan vara mycket viktiga. Förutom rollformulären finns det en text om daaktron, en karta samt en kartlegend med i dokumentet med rollformulär, detta får (och bör) alla titta på kontinuerligt under scenariots gång. Även Alaisina och Beatrix är nödvändiga vid fyra spelare.

Dag 2

Lauds,

Prime Rollpersonerna skickas till Bergets baksida för att ge lite mat till Cerrita.

Vespers Rensa ogräs i trädgården.

Compline

Matins, om någon skulle vara vaken och ha klar sikt över natthimlen kommer denne se ett märkligt astrotropiskt fenomen. En blekt lysande sfär av lila ljus rör sig långsamt högt, högt upp över himlen, innan den försvinner in bakom ett moln.

Dag 3

En sandstorm blåser in under **Matins** och morgonmässan måste utföras i Fodienda Capella. Alla planerade aktiviteter under dagen avbryts och abbedissan förespråkar bön i enskildhet. Dock kommer ju ingen att övervaka vem som springer omkring vart i sanddimman... Det gäller att inte dra in för mycket sand på fel platser bara.

Lauds

Prime

Vespers Här börjar medvetandena lätt att närma sig varandra. Det manifesteras i att ett uttryck som en SLP använt kanske används av en annan SLP.

Compline

Matins

Dag 4

Klostrets människor flyter allt mer samman. Börja låta flera SLP "tala med en röst", dvs deras personlighet blir identisk och de agerar som att de har samma information. Säg saker som "vi har redan pratat om det då sade du ...". Till slut agerar alla som de vore en, även om deras kroppar är distinkta. Rollpersonerna är bland de sista som påverkas av detta. Ingen ställer längre några krav på rollpersonerna.

Lauds

Prime

Vespers

Compline Zälgu går in i sin sista och farligaste fas.

Matins Klostrets samtliga invånare övergår i ett medvetande.



Klostret och dess invånare

I centraldelen av västra Tarkas-öknen ligger bergskedjan Gudd Duhgzutar. Dess högsta topp är sedan länge känd som Vostram och det är där som scenariot äger rum. Vägen upp till klostret är brant och vindlande, och klosterområdet är mycket lättförsvaret. Flera gånger under historiens lopp har mycket små garnisoner hållit klostret mot överlägsna fiender. Att man valde just den högsta toppen var ursprungligen för att provocera Mûhadinerna som med sin himmelsdyrkan menar att det högsta berget i varje bergskedja är heligt och således inte får bebyggas.

På bergets topp ligger ett mycket gammalt observatorium, Petram Oculu som används sparsamt nu för tiden. Utrustningen där är dock ganska sofistikerad, eftersom bergets höjd och avlägsenhet från andra ljuskällor gör det till en av Mundanas bästa platser för astronomiska observationer.

Gran Vostram är ett oländigt bergskloster, isolerat och urgammalt. De flesta av klosterbyggnaderna är uthuggna direkt ur bergssidan med kompletterande byggnationer i block av basalt. Beskriv för spelarna hur den svarta stenen är varm i ökensolen. Vägen upp i berget är blockerad av savakunnerna, ökenkrigare som på Mhîmens uppdrag patrullerar Tarkas. När scenariot börjar har belägringen pågått i flera månader och det var länge sedan någon av sidorna begick någon egentlig krigshandling. Hade det inte varit för Herm Nove-riddarna stationerade i klostret hade det faktiskt inte riktigt märkts att klostret var under belägring.

Savakunnerna misstänker att systrarna förr eller senare kommer att bli utsvultna och ge upp. Dock är savakunnerna inte tillräckligt många för att storma och kommer inte att anfälla klostret under scenariots gång. Var dock noga med att ideligen föra nomaderna på tal och gör det uppenbart att belägringen är något mycket stort och viktigt. Beskriv hur tempelriddarna bedriver vapenträning på klostergården och arbetar med att förstärka den stora porten.

Kapellet

Stora delar av klostret är uthugget direkt ur den svarta basaltklippan och det finns gott om tunnlar och grottor. Den mest kända är Fodienda Capella, ett litet kapell helt uthugget i sten. Detta används främst vid väldigt dåligt väder eller om klostret skulle stå under beskjutning. Anledningen att det används under dåligt väder är att ljushålen till Daaks ögon i huvudkapellet pluggas igen för att inte sand från sandstormar skall släcka Daaks

låga. Då Daaks ögon är "släckta" förrättas inga mässor i huvudkapellet.

Klostertemplet

Gran Vostrams hjärta är naturligtvis Daaktemplet, templet är betraktat som en synnerligen helig plats inom den jargiska daakkyrkan. Helgad av Danculla den Upphöjda för många hundra år sedan har den länge varit en vallfärdsost för inte bara vostramiter, utan alla de jargiska nunneordnarna. Klostertemplet ligger centralt på klostergården, fasaden är murad i vit sten, i skarp kontrast mot det svarta berget, som under stora vedermödor forslats från stenbrotten i Charustugh, och leder in i långhuset, som ursprungligen var en grotta som vidgats och bearbetats.

Sjukantiga pelare sträcker sig upp mot det välvda taket på vilket en av den kända världens största astronomiskt korrekta stjärnkartor finns målad. Klostertemplet är generellt sparsamt utsmyckat. Längst inne står en Daakstaty med skinande ögon, som lyser upp det dunkla templet. Detta kommer av att det löper håligheter försedda med linser och speglar genom statyn och templets tjocka murade vägg, och genom dessa gångar flödar det förstärkta ljuset in genom ögonen.

Templet är aldrig tomt, utan det finns alltid någon syster där i bön eller dylikt. Ibland pågår körövningar och någon enstaka gång kan man artigt be ombedd att lämna för att någon skall öva på en predikan. Om man vill prata med någon bör man gå ut eftersom det anses vanhelgande att diskutera saker i templet.

Trädgården

I en liten dalgång belägen bakom murarna i rakt motsatt håll från klostrets huvudingång ligger klosterträdgårdarna, nästan lite undangömda. De är uppdelade i gångar och sektioner med hjälp av ett intrikat nätverk av slingrande buskage och vittrade murar. Gran Vostrams trädgård tillfredsställer ett misch-masch av behov som klostret har. Dels odlar man örter för diverse ändamål, dels odlar man mat i begränsad utsträckning samt dels bedriver man experimentell uppdrivning av grönsaker och rötter som skulle klara sig i öknen. Utöver detta har man en liten oas i anslutning till klostrets källa.

Rörledningarna löper från håligheter och bassänger runt

om Gudd Duhgzutar-bergskedjan och förser klostrets trädgård med ytterligare regnvatten. Trots detta är jorden ofta torr och sprucken, och i tider av torka får bevattningsanordningarna ledas om för att förse klostrets brunn med vatten. Man aktar sig för att ta för mycket vatten ur trädgårdens oas. De ihärdiga och mycket kunniga nunnorna har under århundradena tvingats hitta växter som både tål hårdare och torrare klimat och som samtidigt har läkande eller andra användbara egenskaper. Detta har gjort till att Gran Vostrams klosterträdgårdar har en tämligen udda sammansättning botaniska gener. Eceliusört från Ashaslätten växer bredvid kaktusar från Forion och Marhekel från Stora Arkipelagen.

Oasen är en populär plats att gå till för avskilda samtal eller stillsam meditation. Eftersom växtligheten är tät är det också ganska lätt att lyssna på samtal man kanske inte borde höra här. Trädgårdsmästaren, Syster Madriela, sköter trädgården med en mycket öm och försiktig hand. Hon vandrar långsamt genom växtligheten, ofta i sällskap av några noviser. Hon är en stillsam person som vårdar all växter väl. Att se

henne promenera omkring är en lite märklig upplevelse eftersom hon ständigt verkar vara i sin egen värld och liksom förstrött och osammanhängande mumlar fram råd till noviserna om allt från säsongernas gång till olika sätt att vattna och beskära.

Många låter sig förledas av Madrielas sävliga intryck till att tro att hon är lite korkad. Så är inte fallet. Hon vet precis vilka blommor som är i vilken fas av sin blomning och kan omedelbart se vart någon har gått i trädgården eller om någon oförsiktig syster har brutit någon gren. Syster Madriela intresserar sig helt enkelt väldigt mycket mer om växter än om människor.

När rollpersonerna träffar Madriela och diskuterar Castellosa är hon upprörd över skadan på trädet som repet orsakade. Om de frågar ut henne kan de få fram att trädet råkat väldigt illa ut. Något tyngre än Castellosa måste hängt i repet. (Varför vet inte Madriela, men anledningen till detta var att broder Marcos kollade så att grenen höll med att svinga lite i repet innan han fäste Castellosa i det)

Madriela



Nyckelord: Lugn, Disträ, Autistisk

STY 3T6
TÅL 3T6
RÖR 2T6+3
PER 2T6
PSY 3T6+2
VIL 3T6
BIL 3T6+1
UPP 2T6

Skadetröskel 1, 1-5
Skadetröskel 2, 6-10
Skadetröskel 3, 11-15
Skadetröskel 4, 16+
Livskraft 3T6
Självkontroll 3T6+1
Grundskada 1T6+2
Förflyttning 2T6+3
Initiativ 2T6+1

Färdigheter & expertiser
Arboristik 3T6
Gifter och droger 4T6
Gömma 3T6
Hortonomi 3T6
Undervisning 1T6
Undvika 2T6
Växtlära 4T6

Abbedissans kammare

Lite för sig själv, högt upp i en korridor som också leder ner till matsalen, har abbedissan sin kammare. Det är ett tämligen stort rum med en riktig säng, flera stora hyllor längs väggarna och ett prydligt ordnat skrivbord. Elsevir själv, som en är en mycket noggrann och organiserad slags ledare, spenderar mycket tid med att fylla i luntor, föra anteckningar och planera och detaljstyra klostrets olika verksamheter och behov.

Elsevir är primärt mån om att det råder fred vid "hennes" kloster. Hon är övertygad om att interna motsättningar

är det största hotet mot en organisation och ser det som sin viktigaste uppgift att medla i konflikter och lösa sådana problem som annars hade kunnat hota klostrets sammanhållning. Hon är inte så harmlös som först kan verka, och har vissa aningar om vad Esclarmonda sysslar med.

Elsevir kommer inledningsvis att motarbeta alla försök att närma sig klostrets hemligheter, och kommer sätta käppar i hjulet för vem som än söker gräva i de senaste veckornas mystiska händelser. Abbedissan är dock betydligt mer resursrik än hon ger intryck av, och gör kontinuerligt egna efterforskningar.

När hon till fullo förstått vad som håller på att hända kommer hon, om hon får agera obehindrat, anklaga Esclarmonda för heresi och låta Herm Nove-riddarna fängsla henne. Därefter planerar hon att låta Zälgu sitta kvar i observatoriets källare för att på sikt lära sig själv att på bästa sätt utnyttja eterpaddans profetiska förmågor.

Motivation: Skydda klostret och nunnorna, upprätthålla status quo.

Kunskap: Elsevir vet att Esclarmonda har åkallat någon slags kosmisk varelse till observatoriet, hon är inte överdrivet oroad över detta, utan hoppas snarare att Esclarmondas himmelsvarelse ska komma klostret till gagn. Abbedissan har dock starka misstankar om att Esclarmonda även är inblandad i mordet på Castellosa, något som Elsevir tycker är sju resor värre. Elsevir har talat med Esclarmonda, och den sistnämnde har implicit lovat att inte skada fler daaktroende, ett löfte som hon inte på något sätt bryr sig om att hålla.

Påkomna!

Om rollpersonerna någonsin blir påkomna snokandes där de inte borde vara, eller när de borde vara på gudstjänst, kommer de att skickas till moder Elsevir för upptuktelse. Klarar rollpersonerna sig bra och är i gasen kan Påkomna! vara en onödig bromskloss, om de däremot är lite vacklande är händelsen en god möjlighet att först låta Elsevir besvara vissa av deras frågor, för att därefter, som straff, skicka iväg dem till en plats där de kan inhämta ännu fler ledtrådar.

I vanliga fall hade inte abbedissan själv tagit tag i alla dylika överträdelser, men belägringen och Castellosas död har gjort Elsevir mån om att bevara lugnet på

klostret och hantera allt sådant själv.

Elsevir är orolig för att någon ska komma Esclarmonda på spåren, dels för att det rabalder detta hade orsakat, och dels av rädsla för att priorinnan hade skadat dem.

Även om rollpersonerna är oroliga för att bli straffade kommer inte abbedissan att gå hårt åt dem. Elsevir vill övertyga våra noviser om att inget gott kan komma ur att springa omkring och rota i andras angelägen och samtidigt hålla sig på god fot med rollpersonerna. Faktum är att "utskällningen" kan vara en möjlighet att ställa frågor till abbedissan, vissa som hon faktiskt kan tänkas svara på.

Om rollpersonerna lägger fram bevis, exempelvis för Esclarmondas inblandning i mordet, kommer Elsevir att göra sitt bästa för att vifta bort detta på linjen "detta var allvarliga anklagelser, jag behöver se över det här noga".

Hur som helst ådöms rollpersonerna ett tämligen lindrigt straff, nämligen att tvingas spendera en klostertimme med att agera kökshandräckning under den fruktade syster Almuc, se scenen Köket. De kan eventuellt skickas någon annanstans, om de t ex saknar viktiga ledtrådar från sjukstugan är det bättre att skicka dem dit.

Om rollpersonerna skulle åka fast en gång till kommer de automatiskt att skickas att hjälpa till någonstans i klostret, se i detta fall till att skicka dem någonstans där de behöver vara. Att låta rollpersonerna bli "straffade" av Elsevir en andra gång får ses som en nödlösning om rollpersonerna inte kommer någonvart. Ingen ytterligare scen med Elsevir är nödvändig.

Abbedissa Elsevir



STY 2T6+1
TÅL 2T6
RÖR 2T6+2
PER 3T6+1
PSY 3T6+3
VIL 4T6
BIL 4T6+3
UPP 3T6+3

Skadetröskel 1, 1-3
Skadetröskel 2, 4-8
Skadetröskel 3, 9-13
Skadetröskel 4, 14+

Fokus 5

Livskraft 3T6
Självkontroll 3T6+3
Grundskada 1T6
Förflyttning 2T6+1
Initiativ 3T6

Färdigheter & expertiser

Argumentera 4T6+1
Dupera 4T6
Genomskåda 3T6
Genomsöka 3T6+3
Ledarskap 4T6+1
Ockultism 3T6
Teoretisk magi 2T6

Cellerna

Berget Vostram är likt en bikupa fullt av de små celler där nunnorna sover. För vostramiterna är meditation och ensamhet viktiga liturgiska inslag, och det är viktigt att nunnorna och noviserna kan dra sig tillbaka till isolerad ensamhet. De allra flesta cellerna nås genom ett nätverk vindlande tunnar i bergets östsida, alltså den som vetter ut mot klostergården, och från klostergården sett är bergssidan full av cellernas små fönster.

Notera att alla systrar och noviser sover i enskildhet.

Leksystrarnas sovsal

Leksystrar är de noviser som kommer från fattiga familjer och således inte har någon framtid som nunnor. Dess arbetar i stället på klostret med enklare uppgifter som kokning, tvättning, skötsel av trädgården m.m. Detta är i princip samma uppgifter som noviserna, bara det att de inte får så mycket undervisning.

Biblioteket

Vostramiternas bibliotek har genom åren försäts med en stor mängd böcker, kartor, manuskript och brev. Det som gör biblioteket unikt är att det förutom rik samling av Daak-relaterade texten även innehåller en skatt av Tengrim (Mûhadinsk skrift). Bland dessa västerländska skrifter finns en hel del magiteori och luft- och himmelsmagi. Förbudet mot magi i Daakkyrkan har tolkats liberalt av Vostramiternas bibliotekariéer och den tengrimska samlingen är flitigt läst av systrarna. De som kan läsa Tengrim är dock försiktiga med att lära ut det tills de vet att personen kommer att respektera samlingen. Samlingen refereras som den Zhaniska samlingen och presenteras i alla kataloger som tråkig, meningslös och oväsentlig.

Syster Recita är en relativt ung syster (medellängd, ganska smal, vitblont hår), som nyligen fått ansvar över klosterbiblioteket. För några månader sedan blev hon satt i lära hos den gamla bibliotekarien, som började bli till åren. Den gamla avled dock efter en kort ökenfeber och Recita fick ta över utan att ha så god koll på vart alla böcker står och alla system, samlingar och sorteringar. Hennes bristande kunskap om biblioteket kompenseras hon dock med ett knivskarpt intellekt och en blick som inte missar något. Vem som läst vad i vilken bok när, är sådant som Recita vet utan och innan. Hennes intelligens övergår dock lätt i arrogans och illa dold ironi. Vill man veta något av henne måste man ställa precis rätt fråga. Dumma frågor ger dumma svar.

Att Recita inte riktigt vet vilken bok som står var ger henne lite mindervärdeskomplex och hon gillar inte att leta upp böcker åt folk.

Recita vet precis vilka som kan läsa Tengrim på klostret (men vet inte att Mirella kan det). Hon kan gärna hänvisa dem till att bläddra i den Zhaniska samlingen i tron att de inte kommer att förstå något av det. Om de gör det får Mirella reda på följande: Den Zhaniska samlingen har stora mängder litteratur om luft- och himmelsmagi.

Recita kan övertalas till att berätta vad olika personer har läst för böcker nyligen. Inom parentes står ungefär vad titeln är. Rollpersonerna förstår inte riktigt alla ord eftersom det är så ålderdomlig äldre jargiska respektive mûhadinska. Om rollpersonerna frågar någon om titlarna så säger personen att det är ett svårt ord och att de skall slå upp det och återkomma (vilket de glömmer bort). De märkta med stjärnor är svårförståeliga titlar.

Elsevir har nyligen läst *De sidera et luna (Stjärnorna och månen)*, *Secretum signa caeli (Himlens hemliga tecken)* och *Bufo cum oculo* *

Esclarmonda har läst *Quam occidere populus**, *Magicis proprietates stella ranas (Himlaväsendenas magiska egenskaper)* och *Dev kurbağa sirları* * (... .. jättelikt. Denna är på mûhadinska)

Castellosa har läst *Magicis proprietates stella ranas** och *Ultima requies Sanctus sefridus**

Fader Adriatus har läst *Coram malum (I Ondskans Närvaro)*

Av alla dessa böcker är det bara *Ultima requies Sanctus sefridus* och *Coram malum* som inte är utlånade. *Ultima requies Sanctus sefridus* är en helgonlegend, det enda intressanta med den är att Castellosa gjort mystiska marginalanteckningar i boken. Dessa finns som en handout. *Coram malum* är ett verk om exorcism och hur man detekterar onda krafters närvaro.

Recita vet att Castellosa var i biblioteket på kvällen strax innan hon dog. Detta kan hon tänkas berätta.

I allmänhet vet Recita precis vad alla har läst den senaste tiden. Hon är dock en missunnsam person och kräver viss övertalning för att dela med sig av informationen. Om de ställer många sådana frågor blir dessutom Recita misstänksam. Om hon får bra argument till varför de måste veta kan detta undvikas. Kom ihåg att hon ser igenom dåliga skäl, men kan bli lurad precis som alla andra. Om rollpersonerna frågar om personer som inte läst intressanta saker så får du hitta på böcker som folk läst. Exempel: trädgårdsmästaren har läst böcker om träd/växter o.s.v.

Recita



Nyckelord: Överlägsen,
Ohjälpsam, Skarp

STY 2T6
TÅL 2T6
RÖR 2T6+2
PER 2T6
PSY 4T6+2
VIL 3T6
BIL 4T6
UPP 3T6

Skadetröskel 1, 1-3
Skadetröskel 2, 4-8
Skadetröskel 3, 9-13
Skadetröskel 4, 14+

Livskraft 2T6+2
Självkontroll 2T6+2
Grundskada 1T6
Förflyttning 2T6+1
Initiativ 2T6+3

Färdigheter & expertiser
Bibliotekskunskap 4T6
Genomskåda 2T6
Gömma 3T6
Ockultism 3T6
Teoretisk magi 2T6
Undvika 2T6

Infirmeriet

I infirmeriet finns syster Icení och oftast någon leksyster som hjälper henne. Där finns bandage, salvor m.m. Bakom en dörr finns ett litet rum där Castellosa ligger. På en bänk ligger en nunnedräkt som rollpersonerna genast känner igen som Castellosas kläder.

Syster Icení är en av klostrets udda fåglar och är pyaralv samt medikus/kirurg. Hennes familj har dock varit Daak-troende i många generationer och flera av dem är präster. Hon gör ingen grej av att hon är alv och håller i allmänhet en väldigt låg profil. Hon är tystlåten och målmedveten och kanske en av klostrets mest populära individer, i alla fall bland noviserna. Trots att hon är lite blyg och inte gillar att tala inför stora grupper duckar hon aldrig för besvärliga samtal. Hon tar sig alltid tid att prata med en ledsen novis som behöver lite stöd eller en axel att gråta en skvätt mot. Om någon råkar illa ut, så är det Icení som kommer att lappa ihop dem.

Icení vet att Castellosa förmodligen inte hängde sig. Hon hade revor i kläderna, hud under naglarna och skrubbsår på knäna. Detta tyder på motstånd. Allt detta kan rollpersonerna se själva om de ges tillåtelse att titta på Castellosas kropp.

Icení vet också att Castellosa förmodligen blev dödad av någon (längre än henne). Strypärret på hennes hals ser inte alls ut att vara orsakat av ett rep, utan snarare av två grova händer. Om rollpersonerna skall komma fram till detta utan att få Icení att berätta det (våld, hot, charm, retorik m.m.), måste de undersöka kroppen och

lyckas med ett normalt slag (10) mot Läkekonst eller Kirurgi. Alternativt ett svårt slag (14) mot Genomsöka. Hon har även en bruten nackkota som antyder just att den som strypt henne var längre än henne. Detta upptäcker man om man får minst ett övertag på sitt slag. Icení vet också detta.

Om de nämner Castellosa när de är där, kommer Icení att skicka ut leksystrarna så att de kan tala fritt. Hon kommer initialt inte att ge bort Castellosas kläder, men hon är relativt lättlurad eller -distraherad. Hon kommer dock inte att lämna gruppen eller någon del av dem ensamma i infirmeriet. Det går att se att hon har revor på kläderna bara genom att titta på dem och lyckas med ett normal slag (10) mot Uppmärksamhet.

Om de undersöker kläderna närmare kommer de också att hitta något lite slemmigt på hennes kjolfäll. Detta borde de första är något väldigt märkligt eftersom de är i en öken. Det är slem från Zälgú efter hans möte med Castellosa.

Att övertala eller lura henne till detta är mycket svårt (18). Det finns ju trots allt farliga saker (örter, gifter m.m.) där.

Hon berättar att Castellosa ligger i det inre rummet om de pratar om henne.

När Icení berättade för abbedissan Elsevir att Castellosa nog blivit mördad insisterade Elsevir på att detta skulle hållas hemligt. Icení är inte säker på att detta är det rätta att göra och kan övertalas att hjälpa gruppen på olika sätt. Hon kommer dock inte våga ta ställning för dem offentligt, men hon kan berätta det hon vet.

Iceni



Nyckelord: Godhjärtad,
Feg, Konflikträdd

STY 2T6+3
TÅL 2T6+2
RÖR 3T6+1
PER 3T6+2
PSY 3T6+3
VIL 3T6
BIL 3T6
UPP 4T6

Skadetröskel 1, 1-3
Skadetröskel 2, 4-8
Skadetröskel 3, 9-13
Skadetröskel 4, 14+

Livskraft 2T6+3
Självkontroll 3T6+1
Grundskada 1T6+1
Förflyttning 2T6+3
Initiativ 3T6+2

Färdigheter & expertiser

Charm 3T6
Fingerfärdighet 3T6+3
Genomskåda 2T6
Kirurgi 3T6
Läkekonst 4T6
Undvika 2T6

Precept Adriatus kammare

En särskild kammare har satts åsido åt ledaren för Herm Nove-delegationen som skickats till Gran Vostram. Precept Adriatus är en slätrakad, grånad herre, härdad i oräkneliga bataljer, med en slughet som många underskattar. Den flerfaldigt dekorerade Precept Adritus har de senaste veckorna börjat förstå att något inte står rätt till på klostret. Adritus har, sin militaristiska läggning till trots, skolning i mystisk liturgi och ceremoni, och har lärt sig att öppna sina sinnen för den andra sidan. Han har inte berättat för någon om att han känner en närvaro från det gamla observatoriet, men han på egen hand gjort försiktiga efterforskningar.

Adritus har fått en obehaglig känsla av närvaron i observatoriet och blivit allt mer övertygad om att det är en malgoarhitisk demon som hålls bunden där. Under scenariots gång kommer Adritus att göra allt mer påstridiga efterforskningar, och om inget oförutsatt händer kommer han till slut att få reda på brottstycken av det som hänt, slå Esclarmonda i bojor och försöka döda Zälg.

Detta medför att:

- Om rollpersonerna vill befria Zälg kommer de antagonisera Adritus.
- Om rollpersonerna släppt in Kuchlug kommer han att hamna i direkt konflikt med Adritus.

Precept Adriatus



Nyckelord: Faderlig,
Avfärdande, Oförlåtande

STY 3T6+3
TÅL 4T6
RÖR 3T6
PER 2T6+3
PSY 3T6
VIL 4T6
BIL 2T6
UPP 2T6+2

Skadetröskel 1, 1-6
Skadetröskel 2, 7-11
Skadetröskel 3, 12-16
Skadetröskel 4, 17+

Fokus 6

Livskraft 4T6
Självkontroll 3T6+2
Grundskada 1T6+3
Förflyttning 3T6+2
Initiativ 2T6+3

Färdigheter & expertiser

Dolk 3T6+2
Injaga fruktan 3T6
Ledarskap 3T6+2
Magiförnimmelse 3T6
Sköld 3T6
Slagsmål 4T6
Svärd 4T6+1
Undvika 3T6

Köket

Gran Vostrams tveklöst livligaste plats är det stora köket där all mat lagas. Vad som lagas är starkt begränsat av att det är väldigt långt till närmast odlingsmark, om man inte räknar klostrets trädgård. Karavaner kommer då och då med mat, men vatten får man genom källan i klostret. Ibland ger man sig ut och letar rötter som växer i det ofruktsamma Tarkas. I köket huserar förutom Syster Almuc en stor mängd leksystrar och noviser.

Syster Almuc är en fetlagd kvinna i medelåldern med en tjock fläta. Hon är något av en stövelslickare mot de övriga systrarna, men obarmhärtig och grym mot noviser och leksystrar. När någon syster är i köket skrattar Almuc gärna ljudligt och glatt. Varje önskemål kan utföras och ingen förfrågan är orimlig. För de unga flickor är det istället slag med slevar, hårda ord och stränga straff som gäller. Ve den som skulle snatta av någon mat! De flesta leksystrar och noviser är lite (eller mycket) rädda för Almuc.

Almuc



Nyckelord: Tjock, Ilsk, Våldsam.

STY 3T6
TÅL 3T6+3
RÖR 3T6
PER 3T6+1
PSY 3T6
VIL 3T6
BIL 3T6+1
UPP 3T6

Skadetröskel 1, 1-5

Skadetröskel 2, 6-10

Skadetröskel 3, 11-15

Skadetröskel 4, 16+

Livskraft 3T6+1

Självkontroll 3T6

Grundskada 1T6+2

Förflyttning 3T6+1

Initiativ 3T6

Färdigheter & expertiser

Dupera 2T6

Matlagning 3T6

Slagsmål 3T6

Undvika 2T6

Bergets baksida

Berget Vostrams nordslutning har en relativt mild lutning och där ligger klostret. På den steniga och branta sydslutningen, känd som baksidan, finns en liten håla i berget där eremiten Cerrita bor. Baksidan ligger totalt skoningslöst placerad i förhållande till sol och vind, i förhållande till den skyddade framsidan. Det är dock möjligt att ta sig dit utan att gå ut genom klosterporten. Man kan följa en brant bergsstig som börjar inne i klostret, för att komma runt.

Cerrita har bott i sitt lilla hål längre än någon annan varit på klostret och de äldsta systrarna minns bara att hon inte var lika gammal för länge sedan. Hennes hy är torr och brun av decennier av Tarkas' hårda vind och obarmhärtiga sol. År efter år av meditation har gjort henne profetisk och vis, men också gjort henne ganska galen. Det ingår när man blir vostramitnovis att någon av de äldre noviserna skickar i väg en på ett låtsat uppdrag för att hämta en bok eller något av Cerrita. Cerrita har dock inga böcker (eller ägodelar över huvud taget) och går klädd i trasig säckväv och tjocka kedjor. Hon avskyr människor och hennes initiala reaktion till att få besökare är alltid att skrämma bort dem.

En gång i veckan går en grupp noviser till henne med en liten måltid bestående av lite ris eller en bit bröd. Hur hon överlever på detta och vad hon dricker är ett mysterium. När rollpersonerna skickas dit har de möjlighet att ställa frågor och hon är känd för sina profetior, som dock är präglade av ett visst mått av dårskap. Hon kan avbryta sig själv mitt i en mening med gläfsande om alltings förgänglighet. Spelledartips: spelled henne inte som allt för dunkel bara, utan att se till att ledtrådarna ändå går fram. Inspiration till henne kan fås genom att läsa Predikaren-boken i Gamla Testamentet.

Cerrita säger följande saker:

- *Det allseende ögat på bergets topp stirrar sig blind på stjärnorna.*
- *De som är många skall bli en.*
- *I solljuset: ljusets riddare, i mörkret: en dyster grubblare, i månljuset: vansinnig. Vem är han egentligen?*
- *Vet ni vad ni vill? Någon annan vet kanske bättre vad ni vill?*

Cerrita



Nyckelord: Vansinne, Besatthet, Dunkelhet

STY 2T6
TÅL 3T6+1
RÖR 2T6
PER 2T6
PSY 3T6
VIL 4T6+3
BIL 2T6
UPP 2T6+3

Skadetröskel 1, 1-4
Skadetröskel 2, 5-9
Skadetröskel 3, 10-14
Skadetröskel 4, 15+

Livskraft 3T6+3
Självkontroll 3T6+3
Grundskada 1T6
Förflyttning 2T6+2
Initiativ 2T6+1

Färdigheter & expertiser
Filosofi 4T6+1
Genomskåda 4T6
Injaga fruktan 3T6+3
Magiförnimmelse 2T6
Motstå övertalning 4T6+2
Undvika 3T6

Klostergården

Mitt på klostergården står Herm Nove-riddarna och tränar svärdsfäktning. Någon gång när rollpersonerna går förbi på väg till ett ställe eller ett annat kommer broder Marcos att busvissla efter dem. Han är en ung vacker riddare, som är något av en bimbo.

Det var Marcos som dödade Castellosa. Han skäms dock för detta, men minns inte varför han gjorde det. Han gjorde det under Castellosas inflytande via Zälgu.

Om rollpersonerna pratar med Marcos kan han verka lite personlighetsklugen. Ibland talar han som om han vore Castellosa. Se till att det inte blir farsartat. Hellre låta bli än göra det väldigt dåligt. När du vill spelledda detta och du skall byta till Castellosa, besvara deras frågor med hans röst och manér, men föreställ dig vad Castellosa skulle svara på frågan och säg det. Alternativt, svara med hennes manér, men i ord vad han hade svarat.



Marcos (använd samma stats för alla Herm Nove riddare)

STY 3T6+1
TÅL 3T6
RÖR 4T6
PER 2T6
PSY 2T6
VIL 2T6
BIL 2T6
UPP 2T6+3

Skadetröskel 1, 1-5
Skadetröskel 2, 6-10
Skadetröskel 3, 11-15
Skadetröskel 4, 16+

Livskraft 2T6+2
Självkontroll 2T6
Grundskada 1T6+2
Förflyttning 1T6+2
Initiativ 3T6+1

Färdigheter & expertiser
Dupera 2T6
Förföra 3T6
Injaga fruktan 2T6+3
Slagsmål 4T6
Sköld 3T6+3
Svärd 3T6+3
Undvika 3T6+2

Priorinnan Esclarmondas kammare

Dörren hit är nogsamt låst och insläppt kan man bara bli av priorinnan själv. Om rollpersonerna skulle få tag på nycklarna till Esclarmondas kammare eller på annat sätt ta sig in dit kommer de att kunna få tag på viktiga ledtrådar. I kammaren finns en mängd böcker, esoteriska astronomiska beräkningar, stjärnkartor och märkliga metallinstrument. Ingenting i Esclarmondas kammare är direkt komprometterande, men då hon inte har någon stjärnkikare kommer det att framgå med stor tydlighet att Esclarmonda spenderat mycket tid i observatoriet.

Ett normalt slag mot Genomsöka, Bibliotekskunskap kommer, om det lyckas, göra det uppenbart för rollpersonerna att Esclarmonda tagit astronomiska anteckningar varje dag den senaste månadens tid, oftast kring midnatt.

Esclarmonda är alltså klostrets priorinna och abbedissans högra hand. Hon är en handlingskraftig och driftig kvinna (i motsats till den försiktiga och eftertänksamma Elsevir), och har ofta varit en stor tillgång för nunnorna. I snart ett och ett halvt decennium har hon troget utfört sina plikter. Esclarmonda är en högre kvinna med skarpa anletsdrag och intelligenta ögon. Hon pratar fort och koncist och spiller aldrig någon tid på onödiga formaliteter. Skulle hon börja irritera sig på rollpersonerna kommer hon inte tveka att ta sig an dem själv eller skicka Sir Marcos på dem.

Rollpersonerna kommer antagligen inte ha så mycket att göra med Esclarmonda inledningsvis. Hon är en upptagen kvinna och är svår att nå. Den vanligaste situationen som resulterar i ett möte mellan rollpersonerna och Esclarmonda är om rollpersonerna snokar omkring i observatoriet och spelledaren tycker att en konfrontation varit på sin plats.

Priorinnan Esclarmonda



Nyckelord: Effektiv, Målmedveten, Skrupellös

STY 2T6+2
TÅL 2T6+3
RÖR 3T6
PER 3T6
PSY 4T6
VIL 4T6+1
BIL 4T6+2
UPP 2T6+2

Skadetröskel 1, 1-3
Skadetröskel 2, 4-8
Skadetröskel 3, 9-13
Skadetröskel 4, 14+

Fokus 6

Livskraft 3T6+2
Självkontroll 4T6
Grundskada 1T6+1
Förflyttning 3T6
Initiativ 2T6+3

Färdigheter & expertiser
Astronomi 4T6+2
Ceremoni 4T6
Genomskåda 3T6+2
Gömma 3T6
Injaga fruktan 3T6
Ockultism 4T6+1
Undvika 3T6
Växtlära 3T6+1

Till Mirella

Kopierade passager ur Dev kurbağa sırları, en av bibliotekets halvhemliga mûhadinska skrifter, finns bland Esclarmondas papper. Detta är något Mirella noterar. Ett normalt slag mot Mûhadinsk skrift kommer att ge Mirella följande information:

- Det finns en slags mystisk varelse som lever i tomrummen mellan stjärnorna, Reikazar på Mûhadinska.
- Denna Reikazar har förmågan att länka samman människors själar, exakt hur står inte.
- Reikazars makt styrs av vilken fas månen och stjärnorna befinner sig i.

Observatoriet (Petram Oculu)

Vägen till observatoriet är lång och vindlande, själva observatoriet nås genom en port i bergssidan, och en trappa leder upp genom berget och vidare upp till själva observatoriet, den tornbyggnad som tronar på bergets topp.

Rollpersonerna kan ta sig in i observatoriet tidigt, men att befria Zälgu är betydligt svårare.

Vägen upp

Trappan till observatoriet nås genom en portöppning utan dörr i bergssidan. Denna leder in till en tunnel som löper långt genom berget och slutligen ut i ett cylinderformat schakt innehållande trappan som leder upp till observatoriets första våning. Högst upp i spiraltrappan leder en oläst lucka i taket upp till observatoriet.

Bottenvåningen

Observatoriets bottenvåning är ett stort runt rum, fyllt med skåp och hyllor. På väggarna sitter en mängd stjärnkartor, gamla och nya, och förvaringsutrymmena är fulla av böcker, tabeller med himlakropparnas rörelser, astronomiska instrument och annan paraferalia. En stege i rummets mitt leder upp till ovanvåningen med stjärnkikaren. Bakom en bokhylla vid rummets enda fönsterlösa sida finns en dörr som leder ner till den hemliga kammare där Zälgu sitter fängslad. En lätt Utmaning för att söka räcker för att hitta dörren (bokhyllan framför har gjort en del skrapmärken i trägolvet).

Ovanvåningen

En enorm stjärnkikare i brons upptar det mesta av rummet. När rollpersonerna kommer upp till kikaren stirrar den rakt in i observatoriets metalltak och går inte att använda. Observatoriets tak är dock en snillrik konstruktion som kan fällas tillbaka likt två ögonlock och ger därmed fri utsikt åt alla håll. Om rollpersonerna trixar en stund kan de genom att lyckas med en normal Utmaning lyckas öppna taket och aktivera kikaren. Detta har dock ringa effekt på scenariots handling. Betydligt intressantare på ovanvåningen är:

Källaren

Observatoriets "källare" är ett primitivt och grovt uthugget rum med få bekvämligheter och inga ljuskällor. Där inne försmäktar den sorglige Zälgu, som fängslats i ett bakom en gallerdörr av Esclarmonda. Kommer man in i källaren är det enkelt att befria Zälgu, om man bara har nyckeln. Det enda säkra sättet att öppna dörren är att finna en av de två nycklarna. En ena nyckeln, som är svårast att få tag på, har Esclarmonda och den andra hade Castellosa lyckats lägga beslag på (se stycket om

Castellosas hemligheter). Notera alltså att tanken är att rollpersonerna tidigt skall kunna kommunicera med Zälgu. Det är dock betydligt svårare att befria honom.

Zälgu är en Eterpadda (se stycket om eterpaddor i allmänhet nedan) som simmat genom eterhavet så länge han kan minnas. I den tomma rymden har han sett planeter födas och dö, civilisationer komma och gå. En enstaka stjärnas sång eller en nebulosas klang avbröt ibland den eviga tystnaden medan Zälgu gled fram smaskandes på diverse eteriskt knott som kom hans väg. Så en gång passerade han förbi Mundana och fängslades genast av allt liv som pågick där nere. När han försiktigt närmade sig ytan upptäckte han att han inte fick det grepp han var van vid. När han insåg att etern blev tunnare ju närmare Mundana man kom, så var det redan för sent. Trots frenetiskt trampande med sina simfötter föll han handlöst och landade med en dammig smäll i det öde Tarkas.

Efter en stunds förvirring på ytan insåg Zälgu att någonting skedde med hans kropp. Åldrandet hade börjat. Eterpaddors goda begrepp om tid gjorde att han snabbt uppskattade att han inte skulle ha mer än två till tre hundra år på den här planeten innan han förtvinade. Det gällde att hitta någon med makten att föra honom åter till skyarna. I det ensliga Tarkas fanns endast två par ögon som såg himmelspaddans fall mot marken. Det ena var vostramitnunnan Esclarmonda spejandes i klostrets teleskop medan hon justerade deras astrolabium.

Esclarmonda hittade snart Zälgu och insåg möjligheterna att använda den som en kraftnod och lurade Zälgu till Gran Vostram och genom hemliga tunnlar in i kammaren där han nu finns inlåst. Den andra som såg Zälgu falla var ökenkrigaren Kuchlug.

Zälgu är rädd och har som enda mål att befrias från sitt fängelse. Helst vill han också hitta ett sätt att återvända till etern i ovan, men det är inte bråttom med mänskliga mått mätt. För att komma upp finns många alternativ, men de mûhadinska magikernas och prästernas makt över sylfar (luftelementarer) skulle kunna vara en metod.

Trots hans monstruösa form är tanken att rollpersonerna skall känna sympati för Zälgu (låt dig inspireras av Spielbergs ET). Låt honom framstå som ynkelig och ett offer. Eftersom hans personlighet växlar med kosmisk influens är han lite oförutsägbar, men eftersom han då och då står under eterisk influens (och då är "normal") kan rollpersonerna först få möta honom i eterisk influens. Låt gärna den eteriska influensen vara tills de fått lite förtroende för honom, men se samtidigt till att växla influens åtminstone en gång varje gång de ses.

När rollpersonerna väl lyckas ta sig in till Zälgu i det hemliga rummet i observatoriet ställs inför valet om de

ska befria honom eller inte. När de först kommer in i rummet kommer Zälgu ropa på dem med sin märkliga röst. Han vill prata med dem (och övertala dem om att släppa honom fri). Zälgus argumentation lyder som följer:

- Han menar att han inte gjort något ont, att han är oskyldig, och därför ska släppas fri.

- Han varnar vidare för att hans förmågor är farliga i orätta händer, och att han för klostrets säkerhet måste tillåtas återvända till etern.

- Han pratar även om Daak, nåd och barmhärtighet, och talar till rollpersonernas moral och godhet, det kan inte vara en god gärning att fängsla en vänlig varelse som Zälgu.

Zälgu



STY 6T6
TÅL 5T6
RÖR 2T6+3
PER 3T6+1
PSY 3T6
VIL 2T6+3
BIL 3T6
UPP 5T6

Skadetröskel 1, 1-10
Skadetröskel 2, 11-15
Skadetröskel 3, 16-20
Skadetröskel 4, 21+

Fokus 3

Livskraft 3T6+3
Självkontroll 2T6+3
Grundskada 3T6
Förflyttning 3T6+2
Initiativ 3T6+3

Färdigheter & expertiser
Astrologi 4T6+1

Eterpaddor i allmänhet

Beskrivning: Eterpaddor liknar vanliga paddor utom att de är stora som en ponny och att deras ansikte domineras av ett enormt ensamt öga. Detta cyklopöga växlar mellan olika faser beroende på kosmiska influenser. När det skiftar fas blinkar paddan och plötsligt ser ögat annorlunda ut. Ögat har en diameter på ca en halvmeter. Eterpaddan talar genom att öppna munnen med en ormliknande tunga. På dess spets finns ett litet mjölkvitt vuxet människoansikte utan markerade anletsdrag, hår eller ögon. Detta ansikte talar. Rösten har en märkligt eterisk stämma som varken passar med det lilla ansiktet eller den enorma kroppen.

Eterpaddor har ett vårtigt och lite slemmigt skin som innehåller ett svagt gift. Giftet gör framförallt köttet oätligt.

Under månens inflytande har ögat en violett ögonvita med en lila iris och en pupill i djup purpur. Den är då en alstringsnod för selenotropi och paddan talar ömsom profetiskt ömsom i vansinnigt pladder. Den är dock också relativt lättprovocerad för de märkligaste ting som inte en vanlig människa skulle kalla en förolämpning. (Spådom 4T6+3, Alstra selenotropi 4T6)

Vid zenit domineras eterpaddan av heliotropi och dess öga ser ut att vara en sfär av guld med en kameleontliknande pupill. I denna fas måste eterpaddan och alla i dess närhet tala sanning. Det krävs ett mycket svårt (20) motståndsslag mot VIL för att motstå detta. Dess syn är också absolut skarp och allt som finns inom dess blick uppfattar den med total klarhet oavsett avstånd. (Alstra heliotropi 4T6, +Ob4T6 i alla slag mot SYN eller färdigheter begränsade av syn)

Under molniga nätter är det skototropin som har makten över eterpaddan och dess öga är nästan helt

svart med dimmiga grå sjok som drar över dess yta. Ingen pupill kan utskiljas och vart den riktar sin blick är omöjligt att avgöra. Träffar man en eterpadda i detta tillstånd talar den alltid i dova viskningar. Den mumlar om domedagen och är väldigt pessimistisk och rädd (Alstra skototropi 4T6)

Molnfri natt: Eterpaddan har Alstra kosmotropi (4T6). Dessutom är det möjligt att genom eterpaddan alstra kosmotropiska filament. Det är lätt (6).

Eterpaddan kan också influeras av etern och är då en eterisk kraftnod för astrotropi och mäktiga besvärjelser kan alstras genom den. Detta kan ske när som helst.

Den kan också växla till sitt naiva tillstånd när ett ensam moln täcker himlen. Då den talar som en fascinerat barn och dess öga är helt igenom vitt.

Eterpaddor har ytterligare faser, ännu inte kända.

De eterpaddor som vilar på mundanas yta verkar åldras mycket långsamt, men så länge de är i etern åldras de inte alls.

Utbredning: I den vida tomheten ovan simmar eterpaddorna med hjälp av sina simfötter som bär den underliga förmågan att få grepp i det femte elementet. Overallt där etern är tillräckligt tät kan eterpaddor

observeras glida fram. Till Mundanas yta når de mycket sällan, men den eterpadda som simmar för nära kommer märka att etern blir tunnare och tunnare. Är den oförsiktig kan den komma att tappa greppet och glida mot världens yta. För att återvända krävs någon form av ritual eller magisk katapult. De eterpaddor som halkat ner på Mundana trivs i fuktig miljö, som grottor eller träsk. En handfull sägs leva i Kamor-träsket och är högt värderade av kamorianerna som siare och visdomskällor. På grund av deras ovanlighet är de föga kända och de som vet var en eterpadda håller till vill gärna hålla den hemlig för att ensam dra nytta av dess förmågor.

Beteende: Eterpaddor är inte överdrivet intresserade av de jordbundna varelsernas förhåanden, och har oftast som primär ambition att återvända till etern om de skulle råka hamna på Mundana. Den vaggar oftast lite upp och ner för att kompensera för sin enögdhet. Dess syn är exceptionellt god.

Rustning: Seg hud omger hela kroppen utom ögat. Simhuden är eterisk och kan inte skadas av icke-eteriska fysiska objekt.

Språk: Eterpaddor behärskar de flesta språk då de eteriska vindarna fört med sig språken ut i rymden. Genom eonerna har de plockat upp ord för ord.

"Fängelset"

En ung savakunnkrigare sitter fängslad i klostret sedan en av de första och enda faktiska sammandrabbningarna mellan savakunnerna och Herm Nove. Toq Enkin är en hårdför ökenkrigare och obrottsligt lojal mot Kuchlug. På grund av språkförbistring och några olyckliga händelser (Toq sårade allvarligt precept Adritus' löjtnant och har blivit tämligen grymt behandlad till följd av detta) har inga seriösa försök att kommunicera med Tog gjorts från jargiernas sida.

Toq sitter fängslad i ett litet rum i ett stenhus på klostergården (se karta), tidigare förvarades diverse redskap och förnödenheter i det, men under Herm Noves överseende har det hastigt konverterats till fängelse. Toqs cell består mestadels av en brits och ett fåtal hygienartiklar, fönstret har murats igen av riddarna. Toq själv är misshandlad och tämligen illa åtgången, fast hans tillstånd är långt ifrån kritiskt och hans skador är primärt kosmetiska.

Skulle rollpersonerna komma nära Toq kommer de då ha en möjlighet att genom Mirella utbyta viss information med honom. Det här vad Mirella uppfattar av av Toq, som är uttorkad, utmattad, plågad och inte jättebra på mûhadinska:

- Jargierna har begått en oförrätt mot gud, Mhîm.
- Jargierna har försatt sig själv i fara.
- Rollpersonerna uppmanas kontakta savakunnernas ledare.
- Savakunnerna kommer inte skada någon som kommer i fred för att prata.

Avslutningsvis ger Toq en amulett i form av en månskära i brons med en mystisk inskription (liknande 7). Han säger åt dem att visa den för Kuchlug för att bevisa att de talat med honom. Den finns bland handouts i slutet.

Toq Enkin



Attribut
STY 3T6
TÅL 3T6+1
RÖR 3T6+1
PER 3T6
PSY 3T6
VIL 3T6+2
BIL 2T6
UPP 3T6+3

Skadetröskel 1, 1-5
Skadetröskel 2, 6-10
Skadetröskel 3, 11-15
Skadetröskel 4, 16+

Livskraft 2T6+3
Självkontroll 3T6+1
Grundskada 1T6+2
Förflyttning 3T6+1
Initiativ 3T6+2

Färdigheter & expertiser
Injaga fruktan 3T6
Klubba 3T6
Slagsmål 3T
Svärd 3T6
Undvika 3T6+3

Savakunnernas läger

Nedanför klostret ligger savakunnernas läger, som mest består av en massa tält och några eldar. Deras ledares Kuchlug Ghiteslöschs tält ligger inte riktigt i mitten och för att ta sig dit måste de lyckas med en svår (14) Utmaning mot savakunnerna. Smyga, charm m.m. Om de misslyckas blir de fångade och tagna till deras ledare, om de lyckas tar de sig också till honom. Enda skillnaden blir huruvida någon annan i lägret känner till att de varit där. Uppståndelsen från savakunnernas läger kan också ha märkts från klostret och slår de sensationellt dåligt upptäcker någon på muren att de är där (en REJÅL utfrågning kommer att bli resultatet av det.) Om de visar upp Toq Enkins savakun-medaljong kommer de att föras oskadda till Kuchlug Ghiteslösch.

Gharbawi Kuchlug Ghiteslösch är en medelålders zhan med grånande skägg och hår. Kuchlug är stillsam och resonabel man och har varit väktare längs östergränsen (Mûhads östergräns) mot Tarkas i över tjugo år. Som ung krigare lyckades han ensam lyckades besegra en vrakh, vilket förärade honom den ovanliga och högst ärofulla titeln Gharbawi. Som Gharbawi fick han mycket uppmärksamhet, men ogillade det och drog sig undan. Han har sedan dess fört kommando över en större trupp som patrullerat Tarkas utkanter, sysselsatta med att döda monster, fänga jargiska infiltratörer, decimera öknens rövarband och annat som säkerställer gudahärskaren och hans folks säkerhet. Det kringströvande livet i öknen har gjort Kuchlugs trupp till ett gäng hårda typer, men själv är han bara nöjd av att slippa uppmärksamhet och göra sitt jobb. Han är beläst och lugn och närmast värderad

som en halvgud av sina råbarkade underhuggare. I huvudstaden Alkarzan blir Kuchlug alltid mött som en hjälte, vilket han inte trivs med, vilket gör att han bara reser dit för att få nya rekryter och utföra nödvändig byråkrati och införskaffning av det öknen inte kan ge (det mesta). Truppen har funnits så länge att vissa snarare anser den vara en stam. I vilket fall, kallar de sig för Savakunner.

Under en nattlig ridtur såg Kuchlug eterpaddan falla mot marken och som mhîm-troende ansåg han den helig. Tyvärr hann han inte först till nedslagsplatsen och när han nådde dit några dagar senare var paddan borta. Spåren var lätta att följa och hans trupper närmade sig snart berget Vostram där etervarelsen på något vis måste hållas. Kuchlug är beredd att förhandla, men jargisk-mûhadisk ömsesidigt hat gjorde att det hela snabbt förvandlades till en belägring. Nå, tänker Kuchlug, är det belägring Vostramiterna vill ha, så skall de få det.

Om rollpersonerna smyger ut till Savakunnerna, kommer de antingen bli upptäckta och förda till Kuchlug. Om de ger sig till känna för Savakunnerna kommer de också att bli förda till honom. När rollpersonerna får tag på Kuchlug är han beredd till diskussion.

Han är försiktig med att berätta allt för mycket för snabbt på rollpersonerna, men kommer att lita på dem om de är ärliga (eller ger ett ärligt intryck). Om vostramiterna är envisa kommer han att invadera klostret, men han ser hellre en fredlig lösning. Han avskyr Herm Nove och vill inte ha något med dem att göra. Han litar heller inte på de som bestämmer i klostret. Om de pressar honom, så kan ett av hans argument vara att om han

gör som de säger, så följer han inte efter dem för att ta reda på hur de kom ut.

Som Gharbawi har Kuchlug en helig maggördel med det magiska broderiet Elementens betvingare, vilket gör att han kan befälla över diverse elementarvarelser och därigenom med en luftelementar "lyfta upp" Zälgu till sin ursprungliga plats. Se Religioner: gudarnas

kamp för detaljer. Han har inte tillgång till en sådan elementar nu, men magikerna i Mühads huvudstad skulle kunna åkalla en sådan. (Att flytta Zälgu till Mûhad där han skulle kunna användas på något militärt vis åt de mhîm-troende är så klart inte något som vostramitsystrarna kommer acceptera och definitivt inte Herm Nove-riddarna.)

Gharbawi Kuchlug Ghiteslösch



Nyckelord: Bekymrad,
Målmedveten, Pragmatisk

STY 3T6+2
TÅL 4T6
RÖR 3T6+2
PER 3T6
PSY 3T6+3
VIL 4T6
BIL 2T6+3
UPP 3T6+2

Skadetröskel 1, 1-6
Skadetröskel 2, 7-11
Skadetröskel 3, 12-16
Skadetröskel 4, 17+

Fokus 4

Livskraft 4T6
Självkontroll 3T6+3
Grundskada 1T6+3
Förflyttning 3T6+3
Initiativ 3T6+2

Färdigheter & expertiser

Genomskåda 3T6+2
Injaga fruktan 3T6
Jakt 4T6
Ledarskap 3T6+3
Ockultism 3T6+1
Orientering 4T6+2
Svärd 3T6+3
Undvika 4T6



Spelledarpersoner

De fem

De fem personerna nedan är de viktigaste spelledarpersonerna och det är rollpersonernas interaktion med dessa och deras inbördes interaktion som kommer att avgöra scenariots utgång. Om spelledarpersonerna behöver någon ytterligare färdighet eller expertis är det bara att lägga till. Grundchans är 2T6 och rör det sig om något de kan lite mer om är det 3T6 som gäller. Saknar de någon färdighet eller expertis som de bör vara riktigt bra på har de 4T6 i det.

Esclarmonda, vill hålla Zälgu fängslad, vill att ceremonin skall fullbordas.

Kuchlug, vill befria Zälgu.

Elsevir, vill hålla Zälgu fängslad, vill INTE att ceremonin skall fullbordas.

Fader Adritus, vill döda Zälgu.

Zälgu, vill hem.

Förutom dessa kan även de nedan spela roll i scenariot. De är beskriva på respektive plats där de finns.

Syster Recita, bibliotekarie. Håller till i biblioteket.

Syster Madriella, trädgårdsmästare. Håller till i klosterträdgården.

Syster Icení, kirurg/vård osv. Håller till i infirmatoriet.

Syster Almuc, bespisningsöverhuvud/kock. Håller till i köket eller klosterträdgården.

Broder Marcos, välsvarvad tempelriddare som gillar att träna i bar överkropp på klostergården.

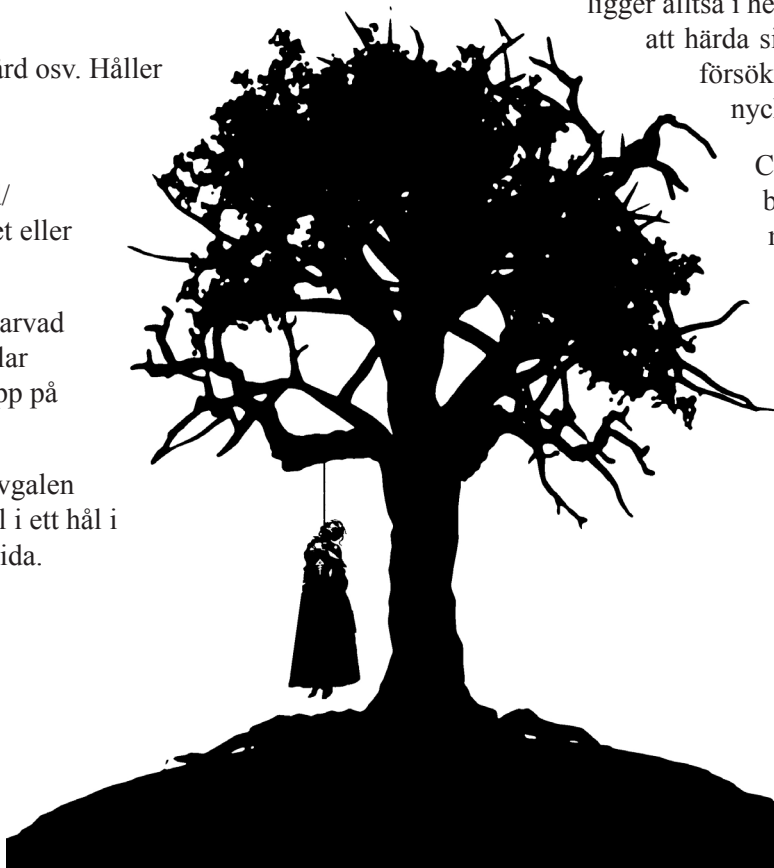
Eremiten Cerrita, halvgalen äldre kvinna, håller till i ett hål i berget på bergets baksida.

Castellosa

Castellosa var en hjärtekrossare och vällusting. Som kanske framgått hade hon olika sorters affärer med alla fem rollpersonerna. Detta är ingenting rollpersonerna är medvetna om, men kan mycket väl komma fram under scenariots gång. Betydligt viktigare än kärleksaffärerna var dock Castellosas rättspatos och rastlösa läggning. Kroniskt nyfiken, alltid i rörelse och utan rädsla störtade hon från det ena äventyret till det andra. Spännande saker hände alltid omkring Castellosa. Och nu är hon död, och spännande saker fortsätter ändå skjuta upp som svampar kring hennes svalnande lik.

Castellosa hade lyckats ta reda på att Esclarmonda fängslat en mystisk varelse i observatoriet. Hon berättade detta för abbedissan (som noggrant memorerade Castellosas iakttagelser, men sade åt henne att sluta häva ur sig dylika fäniga anklagelser) och fortsatte sina efterforskningar. Till slut lyckades hon få tag på en av de två nycklarna till observatoriets källare, detta visade sig dock vara mycket farligt då Esclarmonda då ledsnade på henne. Esclarmonda använde Zälgus hypnotiska krafter för att suggerera Herm Nove-riddaren Marcos till att döda Castellosa. Innan Marcos hann döda novisen svalde dock Castellosa nyckeln, och ingen vet var den är idag. (Den ligger alltså i hennes mage. Det är bara att härda sig inför uppgiften eller försöka få tag i Esclarmondas nyckel.)

Castellosas arv finns bevarat i en mystisk marginalanteckning i en bok i biblioteket. Se handouts i slutet.



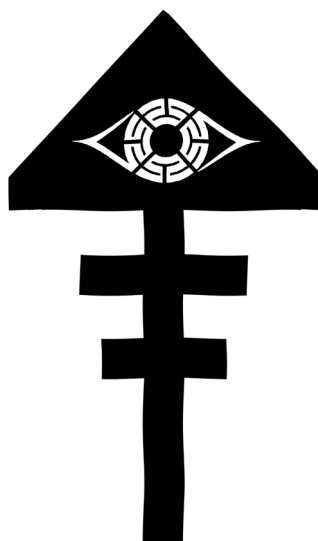
Rollpersonerna

Rollpersonernas “stora händelse” är medvetet inte beskriven. Spelarna kan låta det vara en odefinierad, men viktig händelse. Ett alternativ är att spelarna kommer överens om vad det handlar om. Slutligen finns också möjligheten att spelarna väljer att spela ut den scenen. Se isåfall till att det maximalt tar 30 minuter annars kan det bli svårt att hinna med scenariot.

Att Mirella kan Tengrim är ganska viktigt. Det är också

viktigt att Alaisina känner till en hemlig väg ut samt Beatrix som sitter på nyckeln till att förstå Castellosas anteckning. De kan klara sig utan det, men för att inte göra scenariot onödigt svårt bör dessa tre karaktärer vara med när scenariot spelas på fyra personer.

Nedan följer alla rollpersonerna efter varandra, för spelledaren att läsa. I den andra filen finns rollpersonerna i ett format som passar att skriva ut dem för spelarna.



Alaisina

Bakgrund

Du har alltid haft en förbannad otur. Dina lärare har klagat på din bristande disciplin, dina föräldrar på din svaga karaktär, din släkt på din frånvaro av lojalitet, men själv vet du att det bara handlar om otur.

Visserligen har du en tendens att provocera, att försätta dig själv i trångmål och handla aningen impulsivt. Men det är ändå knappast så att detta kan sägas vara ditt fel.

Ibland tänker du att du helt enkelt är ansvarstagande. När det verkade finnas oegentligheter i prokurators bokföring kände du att det var din plikt som en hederlig jargier att undersöka. När prelaten smög omkring nattetid i tempelkällaren var du bara tvungen att reda på vad som hände. En gång berättade en stallpojke för dig om det osedliga etablissemanget Guldmärren, och det var självklart för dig att du smet ut på natten för att ta reda på vad det var för något. Det gick sällan en vecka utan att den ena eller andra händelsen som du fick bannor för.

Slutligen blev det för mycket. Sådär i efterhand kanske det inte var någon särskilt bra idé att spetsa det heliga vinet. Din familj och familjens prelat enades om att du inte kunde lämnas obevakad och att ett giftermål knappast skulle räcka för att tygla dina ogudaktiga drifter. I omvärldens ögon fanns det bara en sak att göra; kloster. Ett avlägset, isolerat kloster.

Du kände rädsla inför klostervistelsen, när du steg på karavanen mot Vostram upplevde du det som att ditt liv tog slut. Nu blev det kanske inte riktigt så hemskt som du hade tänkt dig. Under färden över Tarkas lärde du känna några av dina färdkamrater närmare, och tillsammans med den märklige Mirella upplevde ni Den Stora Händelsen.

Dessa händelser har gjort klosterlivet uthärdligt, men berget Vostram är fortfarande en fruktansvärd plats. Det enda som skänker dig någon glädje är den krets av vänner som du lärde känna på resan till klostret och dina otillåtna exkursioner, både inom och utanför klostrets murar. För det mesta försmäktar du i tristess och leda.

Gran Vostram är genomkorsat av tunnlar i det svarta basaltberget. Dessa tunnlar har du utforskat väl och känner till minst en väg ut ur klostret. Detta har du dock inte berättat för någon och det är förbjudet att lämna klostret utan tillåtelse.

Under förrförra natten hörde du märklige, svaga, hårda

strupskrin. Du har ännu inte hunnit berätta det för någon och du vågar inte berätta det för någon annan än dina vänner eftersom du hörde ljuden när du smög omkring i klostrets alla okända tunnlar om natten. En högst förbjuden aktivitet.

Personlighet

Du är en orolig själ. Du har ofta svårt att koncentrera dig på saker som sysslor och bön och dina tankar rusar ofta iväg till mer spännande saker. De allra flesta situationer är du missnöjd med och ditt inre tankeliv präglas allt som oftast av planer och fundering kring vad du ska företa dig för att göra ditt liv intressantare.

Det som är intressant är ofta riskabelt, eller rentutav farligt, något dina vänner inte är sena att kritisera dig för. Du brukar dock anstränga dig för att inte dra in någon ovillig person i dina aktiviteter. Generellt anstränger du dig för att vara en respektfull och trogen vän, även om din äventyrlusta ibland tar överhanden och du glömmer bort dig.

Relationer

Din bästa vän är syster Mirella, hon är alltid vänlig mot dig och är den enda som kan tänka sig att bryta mot klostrets regler för att utforska hemliga rum och närbelägna ruiner. Ibland upplever du att du inte riktigt känner henne, att hon är lite tystlåten och sluten mot dig. Detta kan göra att du ibland undviker hennes sällskap. När de andra fortfarande var skeptiska till den märklige flickan kände du igen något av dig själv i henne och tog henne under dina vingar. Du har hög respekt för Mirellas integritet och stolthet och vet att hon aldrig skulle ljuga eller förhärliga sig själv. Sådant kan du uppskatta betydligt mer än social frimodighet och glättig, spelad vänskap.

Syster Blancheflor är en svår nöt att knäcka. Hon backar ofta upp dig när du (inför dina vänner) klagar på sura klosterkärringar och hårda regler och propagerar gärna för ett öppnare och mer tillåtande klimat på klostret. Däremot har hon, så vitt du vet, aldrig brutit mot en regel, och kritiserar dig ofta för din oförsiktighet. Du har uppfattat detta mer som ett uttryck för hennes oro än som ett fördömande, men det kan ändå göra dig irriterad.

Den du har svårast för av de som ingår i ert lilla gäng är den ilska Beatrix. Inledningsvis antog du att hon

skulle förstå din situation, hon skickades i kloster på grund av sin krigiska läggning, och är alltså liksom du i klostret för att "skyddas" från menliga influenser och grunda en sund gudstro och ett propert beteende. När du försökt prata om detta med Beatrix har hon snävt något om att inte jämföra dina "fjolliga utsvävningar" med hennes otacksamma värv.

Den sista överlevande medlemmen i gruppen, syster Juliana, är på ytan den som kanske är mest olik dig. Hon är noggrann med att följa klostrets regler och verkar ha för avsikt att stanna där och så småningom stiga i graderna. Tvärt om vad många fördomsfullt antar om dig har du dock inga problem med detta. Du har all respekt för Juliana och hennes livsval och kan rent utav beundra hennes målmedvetna och övertygade strävan att vara en i Daaks ögon god människa, att göra ett viktigt jobb för människorna på jorden. Dock

kanske ni inte alltid har sådär jättemycket att prata om, men ni har en ömsesidig respekt som ligger till grund för en vänskap som går betydligt djupare än vad man först kan anta.

Du saknar Castellosa så det gör ont. Hon var din vän, din förtrogna. Hon såg aldrig på dig med fördömelse i blicken, hon hade alltid respekt för dina egenheter, och gjorde det alltid väldigt tydligt att hon älskade dig för den du var. Med Castellosa var det aldrig komplicerat, ni hade alltid något att prata om, tiden ni hade för er själva var nästan perfekt, det enda ytterligare du hade att önska var att det skulle funnits mer av den. Er natt tillsammans var magisk. Det känns så orättvist och obegripligt att hon hängt sig. Åh, hon kallade dig sin lilla svala.



Namn Alaisina

Bakgrund Överklass

Folkslag Vanar

Yrke Novis

Hemort Bolos

Religion Daak

Kön Kvinna

Ålder 17

Längd 161

Vikt 55

Va penarm Vänster

Karaktärsdrag

Primärt (Provokatör)

I Bryt en regel 1/0*

II Säg emot en överordnad 5/2*

III Svik dina vänner (allvarligt) 10/5*

Svaghet ☐ 10 ☒ 14 ☒ 18 Låst ☐ / dygn

Sekundärt (Skälm)

I Muntra upp en vän 1/0*

II Spela någon ett spratt 5/2*

III Få en kick av att riskera ditt liv 10/5*

Svaghet ☐ 10 ☒ 14 ☒ 18 Låst ☐ / dygn

* Fokus man återfår efter scenen när karaktärsdraget uppfylls. Värdet bakom snedstreckat är om karaktärsdraget är en svaghet.

Styrka (sty) 2T6+3

Tålighet (tål) 3T6

Rörlighet (rör) 2T6+3

Personlighet (per) 3T6+2

Psyke (psy) 3T6+2

Vilja (vil) 3T6+2

Bildning (bil) 2T6+3

Uppfattning (upp) 4T6+1

Rörelsefärdigheter*

- Dansa (rör) ♦ 3T6
- Fingerfärdighet(rör) ♦ 3T6+1
- Gömma(psy) ♦ 3T6
- Hoppa (rör) ♦ 3T6
- Klättra (rör) ♦ 3T6+1
- Låsdyrkning(psy) 2T6
- Simma (tål) 2T6
- Smyga(rör) ♦ 3T6
- Undvika (rör) ♦ 3T6

* Påverkas negativt av belastning.

Vildmarksfärdigheter

- Djurlära (bil)
- Genomsöka(upp) ♦ 3T6
- Jakt (psy)
- Köra vagn (rör) ♦ 2T6
- Marsch (tål) ♦ 2T6
- Navigation (psy)
- Orientering(psy) ♦ 3T6
- Rida (rör) ♦ 3T6
- Sjömannaskap(psy)
- Speja (upp) ♦ 3T6
- Spåra (upp) ♦ 3T6
- Växtlära (psy)
- Överlevnad(psy) ♦ 2T6

Kunskapsfärdigheter

- Filosofi (psy)
- Geografi(bil)
- Handel (bil) ♦ 3T6
- Heraldik (bil) 1T6+2
- Historia (bil)
- Ockultism (bil) 1T6
- Kirurgi (bil)
- Krigföring (psy)
- Kulturkännedom(bil) 2T6
- Lagkunskap(bil) 2T6
- Läkekunst(bil)
- Räkning (psy)
- Teologi (bil)
- Teoretisk magi(bil)
- Undervisning(psy)

Sociala färdigheter

- Argumentera(psy) ♦ 2T6
- Berättarkonst(per) ♦ 3T6
- Charm (per) ♦ 3T6+3
- Dupera(per) ♦ 2T6+1
- Genomskåda(psy) ♦ 3T6
- Hovliv (psy) ♦ 3T6
- Injaga fruktan (psy) ♦ 2T6
- Ledarskap(per) ♦ 1T6
- Musik (per) 2T6
- Sjunga (per) ♦ 2T6
- Skumraskaffärer(psy) 3T6
- Spel & dobbe(psy) ♦ 3T6

Stridsfärdigheter

- Båge(upp) 2T6
- Dolk (rör) ♦ 2T6+2
- Kastvapen(upp) ♦ 2T6
- Sköld (rör) ♦ 2T6
- Slagsmål(rör) ♦ 2T6
- Spjut (rör) ♦ 2T6
- Svärd (rör) ♦ 2T6
- ♦
- ♦

Expertiser

- Rymma 3T6+1
- Korrumpera 4T6+2
- Undvika ansvar 3T6
- ()

Mystiska färdigheter

- Alstra [] (psy)
- Alstra [] (psy)
- Ceremoni(psy)
- Förändra magi(psy)
- Kanalisera (psy)
- Väva magi (psy)

Kännetecken

- Blixtrande ögon 3T6+2
- Slarvig 3T6+2
- Het 3T6+3
- ()

Förbättringsslag

Färdighet Svårighet

2T6+0	4
2T6+1	6
2T6+2	8
2T6+3	10
3T6+0	12
3T6+1	14
3T6+2	16
3T6+3	18
4T6+0	20
4T6+1	22
4T6+2	24
4T6+3	26
5T6+0	28
5T6+1	30
5T6+2	32
5T6+3	34
6T6+0	36

osv...

Skadetröskel

		+1 Omtöckning
Ytlig skada		+2 Omtöckning
		+4 Omtöckning
Allvarlig skada		Tabell= 1T10
+1 Övertag	=	+1T10+2
Slå alla T10:or och välj den högsta. Addera bonusen.		

Kroppsskada

Smärta	Mod.
-	OO -
-1T6	OO +2
-1T6	OO +4
-2T6	OO +6
-2T6	OO +8
-3T6	OO +10

Återfår: 1 Kroppsskada /3 dygn

Omtöckning

Smärta	Svårigheter
-	OOO OOO - -
-1T6	OOO OOO 10 -
-2T6	OOO OOO 14 -
-3T6	OOO OOO 18 -
-4T6	OOO OOO 22 4
-5T6	OOO OOO 26 8

Återfår: 1 Omtöckning /1 timme

Medvetande Död

Fokus

OOOOOOOOOO

Fokustak: 10 Fokustaket höjs med ett vart femte dygn om förutsättningarna är normala.

Avtrubbning

Våld	◇ +5	◇ +10	◇ +15	◇ +20	◇ +25
Utsatthet	◇ +5	◇ +10	◇ +15	◇ +20	◇ +25
Övernaturligt	◇ +5	◇ +10	◇ +15	◇ +20	◇ +25

Livskraft

(Tålighet+Vilja)/2

3T6+2

Självkontroll

(Vilja+Psyke)/2

3T6+2

Motståndskraft

Tålighet

Grundskada

Styrka/2

1T6+1

Förflyttning*

(Rörlighet+Tålighet)/2

2T6+3

Initiativ*

(Rörlighet+Uppfattning)/2

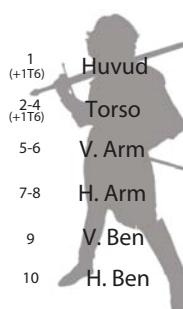
4T6

* Påverkas negativt av Belastning

Blödning

Kroppsdelar&Rustning

Rustning/skydd	Hugg	Kross	Stick	Belast.



Sår

1 (+1T6)	Huvud	OO	-2T6 -3T6
2-4 (+1T6)	Torso	OO	-2T6 -3T6
5-6	V. Arm	OO	-2T6 -3T6
7-8	H. Arm	OO	-2T6 -3T6
9	V. Ben	OO	-2T6 -3T6
10	H. Ben	OO	-2T6 -3T6

Initiativ	/ dygn
Rörelsefärdigheter	/ dygn
Stridsfärdigheter	/ dygn
Stridsfärdigheter	/ dygn
Förflyttning	/ dygn
Förflyttning	/ dygn

Läkning

/ dygn
/ dygn
/ dygn
/ dygn
/ dygn
/ dygn

Vapen

Närstridsvapen	Färdighet	Storlek	Hugg	Kross	Stick	Belast	Egenskaper
Försvarsmanöver	Färdighet	Närstrid	Kastvapen	Skjutvapen	Belast	Egenskaper	
Avståndsvapen	Färdighet	Kort	Normal	Långt	Mkt långt	Belast	Egenskaper
		[]	[]	[]	[]		
		[]	[]	[]	[]		

Utrustning & Resurser

Belastning

Belastning (vapen)	(rustning)	(packning)	= Total belastning
Lätt belastad Bv xxx ○ -1T6 Initiativ.	Medel belastad Bv xxx ○ -1T6 Initiativ, Förfl yttning. Rörelsefärdigheter.	Tungt belastad Bv xxx ○ -2T6 Initiativ, Förfl yttning. Rörelsefärdigheter.	

Beatrix

Bakgrund

Du är stark, lång och atletisk och föddes som sladdbarn och den yngsta i en stor syskonskara till den stenrika Progenies-ätten. Din far Dux Marius Progenies, guvernör i Liboria hade stora ambitioner för både sig och sina barn. Vägen var utstakad inom kejsardömet såväl profana som religiösa delar. Konsultatorer, Guvernörer och Censorer, sådan titlar förväntades ni få. Kampen mellan dig och dina syskon var alltid hård och ingenting annat än excellens förväntades av er.

När du var tillräckligt gammal skickade du till elitinternatet Flos i väster, där samtliga dina bröder och systrar gått tidigare. Ständigt fick du höra om deras prestationer och stordåd. "Visste du att Marius läste hela Libera under sitt första år här?" och så vidare. Alltid var det någon av dina systrar eller bröder som gjort det du just höll på med, fast lite snabbare eller lite bättre. Till internatet fick du bud om dina syskons framgångar. Från alla hörn i kejsardömet verkade Progenies-barnen så framgång. Känslan av att varje bana du gav dig in på skulle resultera i att du blev den eviga tvåan, växte sig allt starkare. När din äldsta broder, Vincierius, utsågs till den yngste primoden genom tiderna, var måttet rågat.

Det var dags att ge sig av och bryta mot allt. I skolan hade ni fått vapenträning och även om du som kvinna fått begränsad tillgång till detta hade du girigt insupit den kunskap du fått tillgång till. Utöver detta hade du övat lite i hemlighet och insett att detta; det var något som du skulle kunna överträffa alla dina syskon i. Du flydde från internatet och slog följe med en gladiatortrupp. De tränade dig vidare och under några månader fick du äntligen uppleva den totala friheten.

Dina strider åtdrog sig viss popularitet för den udda kombinationen storväxt kvinna med ädlingsmanér. Efter ett tag hann det sprida sig att du flytt och oundvikligen blev du upphittad och infångad av någon knöl till gorilla, hyrd av din far. I skam återvände du till Liboria, praktiskt taget i kedjor. Väl där väntade en uppläxning för brist på ansvar, olämplig klädsel, okvinnligt beteende med mera. Valet stod mellan livstids husarrest eller klosterliv, och det senare alternativet lät som att det skulle innebära liiite mer frihet. Ett "lämpligt" kloster valdes ut, vilket visade sig vara Gran Vostram i bortersta Tarkas. Alltså den oländigaste och avlägsnaste delen av en ociviliserad och människotom asköken.

Personlighet

Klostret känns lite för litet för dig, men efter det äventyr som var Den Stora Händelsen bands du hårt till dina vänner och trivs ändå. Du är fortfarande väldigt envis, även om det inte betyder att du ständigt måste få din vilja igen. Snarare är det så att när du väl bildat dig en uppfattning om något är du ganska säker på din sak, på gott och ont.

Relationer

Alaisina är helt klart karaktärssvag. Har människan inga ambitioner med sitt liv? Du irriterar dig väldigt på att hon inte ger allt. Visst, ni är inte på världens roligaste plats direkt, men nu är ni ju här. Lika bra att göra det bästa av situationen. Ändå, Alsisina är den enda som visar något tecken på fritänkande och det är väldigt uppfriskande på det här tillknäppta nunneklostret.

Julianas trofasthet och övertygelse är solklart imponerande. Du har börjat förstå att Juliana ser sig själv som någon slags profet, och en gång sade hon i affekterat tillstånd något om att du var hennes svärd. Du försöker spela med i Julianas idéer så gott det går, men du kan inte riktigt förmå dig att faktiskt tro på henne. Ibland tänker du att Julianas fixering vid sitt "himmelska uppdrag" gränsar till heresi och definitivt är långt över gränsen till högmod. För det mesta har du dock överseende med hennes övertygelser och ser henne för det hon primärt är i ditt liv; en trogen vän.

Även om du efter Den Stora Händelsen är väldigt nära Mirella var du inte den som först bjöd in Mirella till er krets. Hon är uppvuxen i ett munkkloster många mil öster om Gran Vostram, och är av zhanisk härkomst och således var dina känslor minst sagt blandade. Under din gladiatorid utmanades många av dina fördomar, men sanningen att säga har du inte riktigt kommit över det du uppfostrades till: förakt för barbarer, icke-jargier. Med Mirella finns något förbjudet som gör henne intressant. När det verkligen gäller ställer hon dock alltid upp, och då påminns du om vad som gör er till så bra kamrater.

Du vet att Blancheffors familj fick inkquisitionen på sig, och hon kan inte ha haft det lätt. Hon bär ärran av en som först pinats av sin djävulsdyrkande familj och sedan hamnat i den kejserliga inkquisitionens klor. Hon bär dock sin smärta med bravur, hon kanske inte alltid pratar så mycket, men hon är en vän. Ibland plågar hon dig med grymma skämt om din kropp. Varför en

människa som lidit så mycket ont kan hemfalla åt den typen av sadistiska skämt är bortom ditt förstånd, men du är rädd att krossa hennes bräckliga självförtroende och brukar försöka le åt henne, men ge henne blickar för att få henne att förstå att det inte är roligt.

Du älskade Castellosa. Det finns inget lättare sätt att uttrycka det på, inget mer smärtsamt, inget ärligare. Hon var din vän, din konfident, din vapendragare. Hon kallade dig sin lilla svala och du älskade det. Visserligen stod hon nära Juliana och Mirella också, men ni två hade något speciellt, ett särskilt band. Dina

tankar vandrar ideligen åt hennes håll. Du förstår inte varför hon hängde sig och känner huvudsakligen vrede över hennes död. Det du inte förstår är varför Sister Icení, klostrets läkare, vred på sig och såg så obekvämt ut när Moder Elsevir nämnde det med vigd jord. Det är klart, Icení som alltid är så snäll mot noviserna kanske bara kände motvilja mot att hon skulle hamna där. Åh, du tänker på era kyssar och hur Castellosa brukade säga när din tunga närmade sig hennes mun: "Åh, stick ner tungan djupt ner i själens innergårdar!"



Namn Beatrix Progenies

Bakgrund Adel

Folkslag Vanar

Yrke Vostramitnovis

Hemort Gran Vostram

Religion Daak

Kön Kvinna

Ålder 23

Längd 182

Vikt 78

Va penarm Höger

Karaktärsdrag

Primärt (Beskyddare)

I Agera på oro för dina vänners säkerhet 1/0*

II Straffa dem som inte respekterar dina vänner 5/2*

III Sätt ditt liv på spel för att skydda dina vänner 10/5*

Svaghet ☐ 10 ☒ 14 ☒ 18 Läst ☐ / dygn

Sekundärt (Bekräftelsebehov)

I Få någon att kommentera din styrka 1/0*

II Gör dig själv till ledare 5/2*

III Genomlid svåra kval för att vinna respekt 10/5*

Svaghet ☐ 10 ☒ 14 ☒ 18 Läst ☐ / dygn

* Fokus man återfår efter scenen när karaktärsdraget uppfylls. Värde bakom snedstreck är om karaktärsdraget är en svaghet.

Styrka (sty) 3T6+2

Tålighet (tål) 3T6+3

Rörlighet (rör) 3T6+2

Personlighet (per) 2T6+2

Psyke (psy) 2T6

Vilja (vil) 3T6+3

Bildning (bil) 2T6+1

Uppfattning (upp) 3T6+2

Rörelsefärdigheter*

- Dansa (rör) ♦ 2T6+2
- Fingerfärdighet(rör) ♦ 2T6
- Gömma(psy) ♦ 2T6+2
- Hoppa (rör) ♦ 3T6
- Klättra (rör) ♦ 2T6+3
- Låsdyrkning (psy)
- Simma (tål) 2T6
- Smyga(rör) ♦ 2T6
- Undvika (rör) ♦ 3T6+2

* Påverkas negativt av belastning.

Sociala färdigheter

- Argumentera(psy) ♦ 2T6
- Berättarkonst(per) ♦ 2T6
- Charm (per) ♦ 2T6
- Dupera(per) ♦ 2T6
- Genomskåda(psy) ♦ 2T6
- Hovliv (psy) ♦ 3T6
- Injaga fruktan (psy) ♦ 3T6+1
- Ledarskap(per) ♦ 3T6+1
- Musik (per)
- Sjunga (per) ♦ 2T6
- Skumraskaffärer(psy) 2T6
- Spel & dobbe(psy) ♦ 2T6+1

Vildmarksfärdigheter

- Djurlära (bil)
- Genomsöka(upp) ♦ 2T6
- Jakt (psy)
- Köra vagn (rör) ♦ 2T6
- Marsch (tål) ♦ 3T6+1
- Navigation (psy)
- Orientering(psy) ♦ 2T6
- Rida (rör) ♦ 2T6+3
- Sjömannaskap(psy)
- Speja (upp) ♦ 2T6
- Spåra (upp) ♦ 2T6
- Växtlära (psy)
- Överlevnad(psy) ♦ 2T6+2

Stridsfärdigheter

- Båge(upp)
- Dolk (rör) ♦ 2T6+2
- Kastvapen(upp) ♦ 2T6
- Sköld (rör) ♦ 2T6+3
- Slagsmål(rör) ♦ 3T6+3
- Spjut (rör) ♦ 2T6
- Svärd (rör) ♦ 3T6+1
- Stav (rör) ♦ 2T6+2
- Stångvapen (rör) ♦ 3T6

Expertiser

- Heraldik 2T6+2
- Ingjuta mod 2T6+1
- Kända gladiatorer 3T6+3

Kunskapsfärdigheter

- Filosofi (psy)
- Geografi(bil) 1T6+3
- Handel (bil) ♦ 2T6
- Heraldik (bil) 2T6+1
- Historia (bil) 1T6+2
- Ockultism (bil)
- Kirurgi (bil)
- Krigföring (psy) 1T6+2
- Kulturkännedom(bil) 1T6+2
- Lagkunskap(bil) 1T6+2
- Läkekunst(bil)
- Räkning (psy) 2T6
- Teologi (bil) 2T6
- Teoretisk magi(bil)
- Undervisning(psy)

Mystiska färdigheter

- Alstra [] (psy)
- Alstra [] (psy)
- Ceremoni(psy)
- Förändra magi(psy)
- Kanalisera (psy)
- Väva magi (psy)

Kännetecken

- Inger lugn 3T6
- Skarpa anletsdrag 3T6
-
-

Förbättringsslag

Färdighet Svårighet

2T6+0	4
2T6+1	6
2T6+2	8
2T6+3	10
3T6+0	12
3T6+1	14
3T6+2	16
3T6+3	18
4T6+0	20
4T6+1	22
4T6+2	24
4T6+3	26
5T6+0	28
5T6+1	30
5T6+2	32
5T6+3	34
6T6+0	36

osv...

Skadetröskel

Ytlig skada		+1 Omtöckning
		+2 Omtöckning
		+4 Omtöckning
Allvarlig skada		Tabell= 1T10
+1 Övertag	=	+1T10+2
Slå alla T10:or och välj den högsta. Addera bonusen.		

Kroppsskada

Smärta	Mod.
-	OO
-1T6	OO
-1T6	OO
-2T6	OO
-2T6	OO
-3T6	OO
Återfår: 1 Kroppsskada / 3 dygn	

Omtöckning

Smärta	Svårigheter
-	OOO OOO
-1T6	OOO OOO
-2T6	OOO OOO
-3T6	OOO OOO
-4T6	OOO OOO
-5T6	OOO OOO
Återfår: 1 Omtöckning / 1 timme	
Medvetande	Död

Fokus

OOOOOOOOOO

Fokustak: 10 Fokustaket höjs med ett vart femte dygn om förutsättningarna är normala.

Avtrubbning

Våld	◇	◇	◇	◇	◇
	+5	+10	+15	+20	+25
Utsatthet	◇	◇	◇	◇	◇
	+5	+10	+15	+20	+25
Övernaturligt	◇	◇	◇	◇	◇
	+5	+10	+15	+20	+25

Livskraft

(Tålighet+Vilja)/2

3T6+3

Självkontroll

(Vilja+Psyke)/2

2T6+3

Motståndskraft

Tålighet

Grundskada

Styrka/2

1T6+3

Förflyttning*

(Rörlighet+Tålighet)/2

3T6+2

Initiativ*

(Rörlighet+Uppfattning)/2

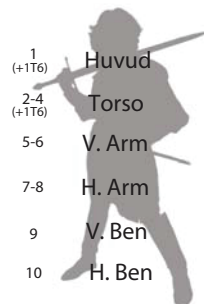
3T6+2

* Påverkas negativt av Belastning

Blödning

Kroppsdelar&Rustning

Rustning/skydd	Hugg	Kross	Stick	Belast.



Sår

1 (+1T6)	Huvud	OO	Initiativ
		-2T6 -3T6	
2-4 (+1T6)	Torso	OO	Rörelsefärdigheter
		-2T6 -3T6	
5-6	V. Arm	OO	Stridsfärdigheter
		-2T6 -3T6	
7-8	H. Arm	OO	Stridsfärdigheter
		-2T6 -3T6	
9	V. Ben	OO	Förflyttning
		-2T6 -3T6	
10	H. Ben	OO	Förflyttning
		-2T6 -3T6	

Läkning

/ dygn
/ dygn
/ dygn
/ dygn
/ dygn
/ dygn

Vapen

Närstridsvapen	Färdighet	Storlek	Hugg	Kross	Stick	Belast	Egenskaper
Försvarsmanöver	Färdighet	Närstrid	Kastvapen	Skjutvapen	Belast	Egenskaper	
Avståndsvapen	Färdighet	Kort	Normal	Långt	Mkt långt	Belast	Egenskaper
		[]	[]	[]	[]		
		[]	[]	[]	[]		

Utrustning & Resurser

Belastning

Belastning (vapen)	(rustning)	(packning)	= Total belastning
Lätt belastad Bv xxx	Medel belastad Bv xxx	Tungt belastad Bv xxx	
-1T6 Initiativ.	-1T6 Initiativ, Förflyttning.	-2T6 Initiativ, Förflyttning.	
	Rörelsefärdigheter.	Rörelsefärdigheter.	

Blancheflor

Bakgrund

Du har fått berättas för dig att du alltid log som barn. Som en dotter till en Mediator, en kejsrerlig medlare, växte du upp i en lyxig stadsvilla med många tjänare. Silverdenarer var en leksak som ständigt fanns i dina händer och ditt hår flätades varje morgon med tunna guldtrådar. Dina vackra föräldrar Belicia och Felix uppfostrade dig till att alltid vara medveten om att allting har två sidor. Att föräldrarna själv uppfostrar sina barn är mycket ovanligt bland Jargiens överklass, men som medlemmar av den förbjudna Malgoarithinriktningen av Daakkyrkan måste de ha tyckt att det var viktigt att du fick deras perspektiv. Malgoaritherna dyrkar inte bara Daak utan även Malgoarh, Daaks motsats. De menar att för att förstå världen måste man ta det goda med det onda. Denna dualistiska världsbild innebär att alltid försöka se saker från minst två olika perspektiv och är totalt förbjuden. I det Jargiska kejsardömet gäller ett perspektiv, Daaks. Detta är det tydliga budskap som Aboraten i Tibara predikar och han är ju som alla vet ofelbar.

Som ensambarn fick du alltid väldigt mycket uppmärksamhet och budskapet om att alltid tänka efter och tänka er ett annat perspektiv gick inte riktigt in. Du blev alltid bortskämd och föredrog ditt eget perspektiv, framför andras. Malgoarh och allt det där intresserade dig föga, men du förstod att det var extremt viktigt att inte berätta för någon om det. Du skäms lite över de gånger du fått dina älskade föräldrar att gå dig till viljes genom att hota om att avslöja familjens hemlighet. Kombinationen av skräck och besvikelse i din fars ögon var svår att se på. Ändå kunde du inte låta bli. Det fanns ju alltid en klänning som du bara skulle ha!

Som Mediator hamnar man lätt i kläm mellan personer långt mäktigare och viktigare än en själv och Kejsar Jargus beskyddande hand över hans Mediatorer dras ibland undan. Familjens hemlighet var känd hos provinsens guvernör och hans kunskapare, men sågs mellan fingrarna då din fader Felix var så uppskattad för sina diplomatiska färdigheter. När Felix råkade förarga en av guvernörens vänner i en gränskonflikt om en vinodling, blottades hans och er familjs tro för inkvisitörerna och det dröjde inte länge innan bålen stod redo. Flammorna slickade raskt i sig dina föräldrar och där stod du.

Du misstänkliggjordes aldrig under förhören och som en sista tjänst till dina föräldrar såg guvernören till att du fick leva. Så, vart skickar man en föräldralös dotter till en avrättad statsfiende? Ett avlägset kloster så klart

och vilket skulle vara lämpligare än Gran Vostram i änden av Tarkas-öknen. Du är väldigt stolt, men för Daaks inkquisition böjer alla människor sitt huvud. Alla verkar tro att du plågades svårt av malgoarither och tycker väldigt synd om dig. Du har aldrig riktigt berättat sanningen (att du levde ett bortskämt lyxliv), utan har lätt för att spela ut tyck-synd-om-mig kortet

Under den första resan till Vostram lärde du känna fem andra unga noviser, fyra var resekamrater och den femte en märklig flicka ni träffade i ett avlägset munkkloster. Tidigt i er vänskap snubblade ni över Den Stora Händelsen. Ni blev därigenom indragna i en serie händelser som prövade er nyvunna vänskap och utsatte er för svåra utmaningar. Ni gick triumferande ur prövningen och därefter har er krets präglats av en mycket stark intern lojalitet.

Personlighet

Du gillar att ha kontroll över dina vänner, helst på ett sätt som inte märks. Förutom detta så tänker du ofta på hur människor ser ut och gillar att prata om det. Däremot avskyr du att prata om dina historia och om du blir pressad så mumlar du mest något om att det var hemskt. Du ogillar när människor velar och vill helst att beslut skall tas snabbt. Från din uppfostran är du van vid att känna djup lojalitet och trots att människor kan uppfatta dig som egoistisk, så skulle du aldrig bryta ett förtroende.

Relationer

De flesta jargier kan vara ganska rasistiska mot zhaner som Mirella, men som Malgoarith måste man se bortom sådant. Du skulle ranka henne som näst vackrast av vännerna efter dig, vilket gör att hon känns som något av en konkurrent. Samtidigt är det något som gör henne intressant. Du är tveklöst smartast i gänget och Mirella känns som nummer två. Ni kan ha en ganska hård jargong, men det brukar alltid vara med glimten i ögat. Ibland undrar du om hon egentligen hatar dig eftersom du varit malgoarith. Du är osäker, men gissar att hon med sin skolning känner till att dina små ärr på lillfingrarna är från en malgoarithisk rit.

Även om Juliana är en självskriven del av ert lilla gäng, så tycker du att hon kan vara lite väl klängig. Du önskar att hon vore lite mer självständig. Ni delar båda synen på vad som är viktigt i livet och du tycker

att hennes utseende är korrekt men lite tråkigt. Hon har inspirerat dig i termer av yrkesval och du börjar luta åt att kanske bli Daakpräst, som hon drömmer om. Om hon bara inte ville tjata så mycket och vara så efterhängsen.

Din bästa vän är syster Alaisina, hon är alltid vänlig mot dig och är den enda du känner dig riktigt trygg och accepterad tillsammans med. Förmodligen för att du skulle gissa att hon är den som mist konkurrerar med dig i termer av skönhet. Ibland kan den lättsamhet som uppstår tillsammans med henne göra dig nervös, tänk om du skulle glömma bort dig, säga något man absolut inte får säga. Detta kan göra att du ibland är lite tystlåten och sluten mot henne, eller när det är som värst, rent utav undviker hennes sällskap. Du har märkt att Alaisina reagerat negativt på det, och hon har blivit lite kylig och distansierad på sistone. När det verkligen gäller ställer hon dock alltid upp, och då påminns du om vad som gör er till så bra kamrater.

Du gillar Beatrix, hon är reko. Du kan dock inte i ditt sinne förstå varför en kvinna skulle vara intresserad

av stridkonst och kan inte låta bli att ge henne skämtsamma gliringar för hennes okvinnliga fysik och peta eller knipa henne i musklerna. Hon brukar alltid flina lite åt detta och gillar själv den typen av skämt. En okomplicerad och god vän helt enkelt.

När du först såg Castellosa tänkte du genast på mystiska malgoaritmässor i dunkelt ljus där kvinnor i långa kåpor slängde med sitt långa hår. Åh, vad hon var vacker! Hon var den första kvinna du inte känt avund eller konkurrens av utan en ren, varm förälskelse. När du fick reda på att hon dött kändes det som att du skulle dö själv. Du längtade så efter att få prata med de andra om detta, men ni har alla varit upptagna av sysslor att ni inte fått tid att ses ännu. Alla var så vackra på hennes begravning! Dock verkade priorinnan Esclarmondas kläder lite slarviga. Hur kan man gå till en begravning så där. Ingen annan märkte säkert det, men du har ett öga för människor klädsel! Hon kallade dig sin lilla svala och det var det vackraste någon kallat dig.



Namn Blanchefflor
 Bakgrund Kultist
 Folkslag Vanar
 Yrke Novis
 Hemort Lozem
 Religion Malgoarhit
 Kön Kvinna
 Ålder 19
 Längd 168
 Vikt 60
 Va penarm Höger

Karaktärsdrag

Primärt (Manipulator)

- I Få som du vill utan att det märks 1/0*
 II Locka någon att handla emot sin moral 5/2*
 III Ljug dig ur en farlig situation 10/5*
 Svaghet ☐ 10 ☒ 14 ☒ 18 Läst ☐ / dygn

Sekundärt (Narcissist)

- I Framstå i god dager 1/0*
 II Manifestera din vilja på bekostnad av någon annans 5/2*
 III Döda för att skydda dina lögner 10/5*
 Svaghet ☐ 10 ☒ 14 ☒ 18 Läst ☐ / dygn

* Fokus man återfår efter scenen när karaktärsdraget uppfylls. Värdet bakom snedstreck är om karaktärsdraget är en svaghet.

Styrka (sty) 2T6+1
 Tålighet (tål) 3T6
 Rörlighet (rör) 3T6
 Personlighet (per) 4T6+1
 Psyke (psy) 3T6+2
 Vilja (vil) 3T6
 Bildning (bil) 3T6
 Uppfattning (upp) 2T6+2

Rörelsefärdigheter*

- Dansa (rör) 2T6+1
- Fingerfärdighet(rör) ♦ 2T6+1
- Gömma(psy) ♦ 2T6
- Hoppa (rör) ♦ 2T6
- Klättra (rör) ♦ 2T6
- Låsdyrkning (psy)
- Simma (tål)
- Smyga(rör) ♦ 3T6
- Undvika (rör) ♦ 2T6+3

* Påverkas negativt av belastning.

Sociala färdigheter

- Argumentera(psy) ♦ 3T6+1
- Berättarkonst(per) ♦ 3T6+2
- Charm (per) ♦ 3T6+1
- Dupera(per) ♦ 4T6
- Genomskåda(psy) ♦ 3T6+3
- Hovliv (psy) ♦ 2T6
- Injaga fruktan (psy) ♦ 3T6
- Ledarskap(per) ♦ 2T6
- Musik (per) 2T6+3
- Sjunga(per) ♦ 3T6+1
- Skumraskaffärer(psy)
- Spel & dobbe(psy) ♦ 2T6

Vildmarksfärdigheter

- Djurlära (bil)
- Genomsöka(upp) ♦ 2T6+1
- Jakt (psy)
- Köra vagn (rör) ♦ 2T6
- Marsch (tål) ♦ 2T6
- Navigation (psy)
- Orientering(psy) ♦ 2T6
- Rida (rör) ♦ 2T6
- Sjömannaskap(psy)
- Speja (upp) ♦ 2T6
- Spåra (upp) ♦ 2T6
- Växtlära (psy)
- Överlevnad(psy) ♦ 2T6

Stridsfärdigheter

- Båge (upp)
- Dolk (rör) ♦ 2T6+2
- Kastvapen(upp) ♦ 2T6
- Sköld (rör) ♦ 2T6
- Slagsmål(rör) ♦ 2T6
- Spjut (rör) ♦ 2T6
- Svärd (rör) ♦ 2T6
- ♦
- ♦

Expertiser

- Manipulera 3T6+2
- Simulant 3T6
- Generera sympati 3T6
- ()

Kunskapsfärdigheter

- Filosofi (psy) 2T6
- Geografi(bil) 1T6
- Handel (bil) ♦ 2T6
- Heraldik (bil)
- Historia (bil) 1T6
- Ockultism (bil)
- Kirurgi (bil)
- Krigföring (psy)
- Kulturkännedom(bil) 1T6
- Lagkunskap(bil)
- Läkekunst(bil)
- Räkning (psy)
- Teologi (bil) 3T6
- Teoretisk magi(bil)
- Undervisning(psy)

Mystiska färdigheter

- Alstra [] (psy)
- Alstra [] (psy)
- Ceremoni(psy)
- Förändra magi(psy)
- Kanalisera (psy)
- Väva magi (psy)

Kännetecken

- Eteriskt vacker 3T6+1
- Sorgset leende 4T6
- Dåligt självförtroende 3T6
- ()

Förbättringsslag

Färdighet Svårighet

2T6+0	4
2T6+1	6
2T6+2	8
2T6+3	10
3T6+0	12
3T6+1	14
3T6+2	16
3T6+3	18
4T6+0	20
4T6+1	22
4T6+2	24
4T6+3	26
5T6+0	28
5T6+1	30
5T6+2	32
5T6+3	34
6T6+0	36

osv...

Skadetröskel

		+1 Omtöckning
Ytlig skada		+2 Omtöckning
		+4 Omtöckning
Allvarlig skada		Tabell= 1T10
+1 Övertag	=	+1T10+2
Slå alla T10:or och välj den högsta. Addera bonusen.		

Kroppsskada

Smärta	Mod.
-	OO -
-1T6	OO +2
-1T6	OO +4
-2T6	OO +6
-2T6	OO +8
-3T6	OO +10

Återfår: 1 Kroppsskada /3 dygn

Omtöckning

Smärta	Svårigheter
-	OOO OOO - -
-1T6	OOO OOO 10 -
-2T6	OOO OOO 14 -
-3T6	OOO OOO 18 -
-4T6	OOO OOO 22 4
-5T6	OOO OOO 26 8

Återfår: 1 Omtöckning /1 timme

Medvetande Död

Fokus

OOOOOOOOOO

Fokustak: 10 Fokustaket höjs med ett vart femte dygn om förutsättningarna är normala.

Avtrubbning

Väld	+5	+10	+15	+20	+25
Utsatthet	+5	+10	+15	+20	+25
Övernaturligt	+5	+10	+15	+20	+25

Livskraft

(Tålighet+Vilja)/2

Självkontroll

(Vilja+Psyke)/2

Motståndskraft

Tålighet

Grundskada

Styrka/2

Förflyttning*

(Rörlighet+Tålighet)/2

Initiativ*

(Rörlighet+Uppfattning)/2

* Påverkas negativt av Belastning

Blödning

Kroppsdelar&Rustning

Rustning/skydd	Hugg	Kross	Stick	Belast.

Sår	Läkning
1 (+1T6) Huvud	OO Initiativ / dygn
2-4 (+1T6) Torso	OO Rörelsefärdigheter / dygn
5-6 V. Arm	OO Stridsfärdigheter / dygn
7-8 H. Arm	OO Stridsfärdigheter / dygn
9 V. Ben	OO Förflyttning / dygn
10 H. Ben	OO Förflyttning / dygn

Vapen

Närstridsvapen	Färdighet	Storlek	Hugg	Kross	Stick	Belast	Egenskaper	
Försvarsmanöver	Färdighet	Närstrid	Kastvapen		Skjutvapen	Belast	Egenskaper	
Avståndsvapen	Färdighet	Kort	Normal		Långt	Mkt långt	Belast	Egenskaper
		[]		[]		[]		
		[]		[]		[]		

Utrustning & Resurser

Belastning

Belastning (vapen)	(rustning)	(packning)	= Total belastning
Lätt belastad Bv xxx	Medel belastad Bv xxx	Tungt belastad Bv xxx	
OO -1T6 Initiativ.	OO -1T6 Initiativ, Förflyttning.	OO -2T6 Initiativ, Förflyttning.	
	Rörelsefärdigheter.	Rörelsefärdigheter.	

Juliana

Bakgrund

Ditt tidigaste tydliga minne är en dröm eller vision du hade i ung ålder. Du låg i sjuksäng, familjens medicus hade försökt bota dig, man hade bett för dig, pysslat om dig och vårdat dig, men allt till ingen nytta. I efterhand har du fått reda på att ingen trodde att du skulle överleva. Febern slog med en ohygglig hetta, som om en eld vaknat dig i dig och vägrat slockna. Du vet inte om det är sant, men prelaten som var på plats för att sörja för din själ säger att brännblåsor slog upp på hans hand när han smörjde din panna.

Allt detta är sådant du fått berättat för dig i högre ålder. Det enda du faktiskt kommer ihåg är den där drömmen. I den var världen täckt av ett ilsket sjudande hav. Människor och djur skrek i smärta när deras hud koktes bort av det allförtärande vattnet. Överallt omkring dig såg de döda och döende. Då noterade du att du själv inte tycktes skadas av vattnet. Du vadade med en växande känsla av makt och osårbarhet genom den dödliga oceanen. Snart märkte du att skadade och plågade människor flockades till dig. Du tycktes absorbera hettan ur vattnet och göra det möjligt att röra sig i det. Snart ledde du en enorm procession av skakiga överlevare, brännskadade och sargade, genom vattenmassorna.

Där tar hågkomsten slut, du har inte lyckats återkalla vad som hände efter detta i drömmen. Du är dock säker på att det utspelade sig en mycket viktig händelse efter detta. Du har ett diffust minne av att i slutet av drömmen hade du lett folket till en torr plats, ett berg, där Daaks ande steg ner och talade till er. Men hur mycket du än anstränger dig kan du inte erinra dig fler detaljer.

Du överlevde sjukdomen och växte upp till en flicka som alla andra. Du levde ett normalt liv, med allt vad som hör den jargiska överklassen till. Drömmen med de kokande haven levde dock kvar hos dig, det gick sällan en dag utan att du någon gång stannade till och funderade över dess innebörd. När du påbörjade din religiösa skolning med broder Cinaedius insåg du att du knappast var den första som upplevt en gudomlig uppenbarelse. Du kom också att förstå att uppenbarelsen är värdefulla, broder Cinaedius hjälpte dig att tolka den och den unga munken blev allt mer övertygad om att den handlade om ett viktigt arbete du skulle utföra åt Daak.

Det var Cinaedius som lärde upp dig i insciutisk meditation, något som gjorde att du lärde dig att viljemässigt komma i kontakt med känslan i

uppenbarelsen om de kokande haven. Meditationen lämnade emellertid otillfredsställd. Du behövde bättre teknik för att återupprätta bandet till den gudomliga sfären, för att förstå din vision och uträtta ditt heliga värv.

Det var i samband med detta som du hörde talas om vostramiternas märkliga seder. Bland dessa skygga cenobiter sades Jargiens främsta mystiker finnas. Du började arbeta för att bli inskriven vid ett av vostramiternas kloster. I din hemtrakt talade man om din profetiska förmåga och prästerskapet stöttade dig i din strävan. Din framtid är som Daakpräst, den saken är säker.

Under resan till Vostram träffade ni Mirella och var med om Den Stora Händelsen och efter det blev ni väldigt sammansvetsade. Du känner ofta att dina vänner inte har någon struktur i livet eller deras handlingar och agerar oftast som en moderlig vägledare. Du ser dig som något av en ledare för den lilla gruppen, men sätter ingen som helst prestige i detta. Det är bara så enkelt att du oftast har bäst koll på vad som måste göras. Dessutom glömmar de andra oftast när det drar ihop sig till massa och ve den som missar en massa!

Personlighet

Du är en lojal och mycket välvillig vän. Samtidigt är du väldigt mån om att uppfylla dina plikter. Ibland hamnar dessa två i konflikt med varandra och då kan det vara svårt för dig att vilken väg du ska gå. Du uppskattar den skolning i introspektion och mystisk meditation du fått i klostret och spenderar gärna tid i studier eller kontemplation. Du är ofta uppfylld av tankar och grubblerier, något som ibland gör att du verkar lite disträ eller avlägsen. Trots att ni alltid sover i enskilda celler blir du fortfarande lite nervös av det och ogillar i allmänhet när gruppen splittras.

Relationer

Beatrix var den första du talade med av de som senare skulle bli din närmsta krets vänner. Om man lite generaliserande kan säga att du är den mest spirituella bland era vänner så är hon den mest fysiska. Ni är båda övertygade om människans ansvar att tjäna Daak efter bästa förmåga, och oftast överens om att det är just detta ny gör. Beatrix hade gått i graven för att skydda

dig, hon tenderar att ta ditt parti i konflikter och verkar nästan ha tagit det som sin uppgift att vara din beskyddare. Hennes höga tankar om din "profetiska förmåga" kan dock göra dig illa till mods.

Den av dina vänner du har det mest komplicerade förhållandet till är onekligen Blanchefflor. Även om ni två delar väldigt mycket gör hennes malgoarhitiska bakgrund dig illa till mods. Du är skolad att frukta malgoarhiter och deras oheliga dogm som hotar urholka de mest centrala delarna av Daaktron. På ett personplan har du dock svårt att komma ifrån att hon är en genuint trevlig och välvillig person med ett intresse för teologi och filosofi som rivaliserar ditt eget. Du vet dessutom att hon lidit svårt för de vedervärdiga malgoarhiternas händer och att du kanske kan hjälpa henne att finna sinnesro och hitta fram till Daaks ljus. Hon lyssnar mycket på dig och är den enda som riktigt uppskattar att få höra historier om Daaks storhet. Du känner att du är något av en lärare till henne.

Din relation med Alaisina är aningen problematisk. Detta beror primärt på att hon tycker sig vara något av en exemplarisk Daakdyrkare. Hon säger gärna saker som att "givetvis visste jag vad Daak ville att jag skulle göra" när hon till exempel stulit av klostervinet. Hennes ihärdiga tendens att rättfärdiga i dina ögon syndiga handlingar med ett handviftande "det var mitt ansvar" kan störa dig obegränsat mycket. Samtidigt händer det att hennes uppfattning om hur en rättrogen bör agera helt sammanfaller med din, och i sådana fall kompletterar ni varandra fantastiskt bra. Om hon med din hjälp studerat Libera med något större entusiasm hade hon kanske haft lättare att själv utvärdera sina handlingar.

Vänast och mildast på klostret av alla måste ändå vara Castellosa. Hon var så god och mild och du älskade henne mer än alla andra på klostret. Hon var kittet i er lilla grupp och du räds att ni inte skall hålla sams efter hennes självmord. Du ser det som dina uppgift att se till att ni fortfarande skall vara vänner. Det var förmodligen hennes sista önskan. Du funderar dock på varför bibliotekarien syster Recita frågade dig om du visste var Castellosas böcker var. Tydligt hade hon inte återlämnat dem och syster Recita är verkligen en furie när det gäller hennes böcker. Åh, hon kallade dig sin lilla svala!

Och till sist har vi Mirella, denna märkliga figur. Ni stötte på henne när ni övernattade i ett munkkloster många mil öster om Gran Vostram. Hon hade växt upp med munkarna där och var av zhanisk härkomst. Du utvecklade fort en djup uppskattning för hennes säregna karaktär. Mirella är enligt din åsikt mycket intelligent, och hennes udda uppväxt har på något sätt befriat henne från den jordiska samhällets bojar. Hon är klarsynt på ett barns förutsättningslösa sätt, men bildad och intelligent bortom sina år.

Julianas liberacitat

Exempel på liberacitat som Juliana är känd för att inspireras av och använda, hitta gärna på egna själv:

"Daak gav namn åt all boskap, till fåglar och åt alla vilda djur, men för människan själv fanns inget namn."

Skrifterna, 12:7

(Den vanligaste tolkningen av detta uttalande som finns tidigt i Libera är att det handlar om att människan ensam har en fri vilja och förmåga att välja sin egen väg.)

"För syndens lön är förtappelse, men Daaks gåva är det lugn som för evigt uppfylla våra tempel."

Uppenbarelserna, 1:4

"Hon som känner varken ilska eller glädje, eller stolthet, eller falsk blygsamhet eller häpnad, eller fåfänga, anses klok."

Skrifterna, 9:12

"En värld utan goda tankar, goda gärningar och goda ord är som en himmel utan sol. Det är som ett hjul utan nav eller ekrar. Ingen kan flytta på marken hon står på, du kan inte vara fri från lidande medan lidandets portar är öppna."

Skrifterna, 10:4

"Den som orsakar en god själs undergång, som orsakar sin vän skada, som trots sin överlägsenhet är okunnig, som vet mer än sin broder, men låter onda gärningar ske i världen, skall dömas lika hårt som den med den kluven tunga och den svart själ."

Lagen, 1:7

"Det är var man och kvinnas ansvar att göra sitt bästa. Kom ihåg att ingen människa är som Daak, att du ibland måste gå emot både din moder och din vän och din överordnade, när ditt hjärta vet att du har rätt och att du har Daak med dig."

Lagen, 3:2



Namn Juliana

Bakgrund Överklass

Folkslag Jargier

Yrke Nunna

Hemort Demarone

Religion Daak

Kön Kvinna

Ålder 18

Längd 162

Vikt 48

Va penarm Vänster

Karaktärsdrag

Primärt (Utvald)

I Ge någon vägledning 1/0*

II Styr flocken mot (din bild av) frälsning 5/2*

III Bli erkänd som profet 10/5*

Svaghet ☐ 10 ☒ 14 ☒ 18 Läst ☐ / dygn

Sekundärt (Grubblare)

I Förhålla fattande av ett beslut 1/0*

II Få någon av tvivla på sin dogm 5/2*

III Förhindra livsfara med filosofi 10/5*

Svaghet ☐ 10 ☒ 14 ☒ 18 Läst ☐ / dygn

* Fokus man återfår efter scenen när karaktärsdraget uppfylls. Värdet bakom snedstreckat är om karaktärsdraget är en svaghet.

Styrka (sty) 2T6+1

Tålighet (tål) 2T6

Rörlighet (rör) 2T6+3

Personlighet (per) 3T6

Psyke (psy) 3T6

Vilja (vil) 4T6

Bildning (bil) 4T6+

Uppfattning (upp) 2T6+1

Rörelsefärdigheter*

- Dansa (rör)
- Fingerfärdighet(rör) ♦ 2T6
- Gömma(psy) ♦ 2T6
- Hoppa (rör) ♦ 2T6
- Klättra (rör) ♦ 2T6
- Låsdyrkning (psy)
- Simma (tål)
- Smyga(rör) ♦ 2T6
- Undvika (rör) ♦ 2T6

* Påverkas negativt av belastning.

Vildmarksfärdigheter

- Djurlära (bil)
- Genomsöka(upp) ♦ 2T6+2
- Jakt (psy)
- Köra vagn (rör) ♦ 2T6
- Marsch (tål) ♦ 1T6+2
- Navigation (psy)
- Orientering(psy) ♦ 2T6+2
- Rida (rör) ♦
- Sjömannaskap(psy)
- Speja (upp) ♦ 2T6+1
- Spåra (upp) ♦ 2T6
- Växtlära (psy) 2T6+2
- Överlevnad(psy) ♦ 1T6+1

Kunskapsfärdigheter

- Filosofi (psy) 2T6+3
- Geografi(bil) 2T6
- Handel (bil) ♦ 2T6+2
- Heraldik (bil) 2T6+1
- Historia (bil) 3T6+1
- Ockultism (bil)
- Kirurgi (bil)
- Krigföring (psy)
- Kulturkännedom(bil) 2T6+2
- Lagkunskap(bil) 2T6+3
- Läkekunst(bil) 2T6
- Räkning (psy) 1T6+3
- Teologi (bil) 3T6+2
- Teoretisk magi(bil)
- Undervisning(psy) 2T6

Sociala färdigheter

- Argumentera(psy) ♦ 3T6+1
- Berättarkonst(per) ♦ 2T6
- Charm (per) ♦ 2T6
- Dupera(per) ♦ 2T6
- Genomskåda(psy) ♦ 2T6
- Hovliv (psy) ♦ 2T6
- Injaga fruktan (psy) ♦ 2T6
- Ledarskap(per) ♦ 3T6+1
- Musik (per) 2T6
- Sjunga(per) ♦ 2T6
- Skumraskaffärer(psy)
- Spel & dobbe(psy) ♦

Stridsfärdigheter

- Båge(upp)
- Dolk (rör) ♦ 2T6
- Kastvapen(upp) ♦ 2T6
- Sköld (rör) ♦ 2T6
- Slagsmål(rör) ♦ 2T6
- Spjut (rör) ♦ 2T6
- Svärd (rör) ♦ 2T6
- ♦ ()
- ♦ ()

Expertiser

- Citera Libera 4T6
- Bibliotekskunskap 3T6+2
- Daakmysticism 3T6
-

Mystiska färdigheter

- Alstra [] (psy)
- Alstra [] (psy)
- Ceremoni(psy)
- Förändra magi(psy)
- Kanalisera (psy)
- Väva magi (psy)

Kännetecken

- Alldagligt utseende ()
- Vis för sin ålder ()
- ()
- ()

Förbättringsslag

Färdighet	Svårighet
2T6+0	4
2T6+1	6
2T6+2	8
2T6+3	10
3T6+0	12
3T6+1	14
3T6+2	16
3T6+3	18
4T6+0	20
4T6+1	22
4T6+2	24
4T6+3	26
5T6+0	28
5T6+1	30
5T6+2	32
5T6+3	34
6T6+0	36
osv...	

Skadetröskel

		+1 Omtöckning
Ytlig skada		+2 Omtöckning
		+4 Omtöckning
Allvarlig skada		Tabell= 1T10
+1 Övertag	=	+1T10+2
Slå alla T10:or och välj den högsta. Addera bonusen.		

Kroppsskada

Smärta	Mod.
-	OO -
-1T6	OO +2
-1T6	OO +4
-2T6	OO +6
-2T6	OO +8
-3T6	OO +10

Återfår: 1 Kroppsskada /3 dygn

Omtöckning

Smärta	Svårigheter
-	OOO OOO - -
-1T6	OOO OOO 10 -
-2T6	OOO OOO 14 -
-3T6	OOO OOO 18 -
-4T6	OOO OOO 22 4
-5T6	OOO OOO 26 8

Återfår: 1 Omtöckning /1 timme

Medvetande Död

Fokus

OOOOOOOOOO

Fokustak: 10 Fokustaket höjs med ett vart femte dygn om förutsättningarna är normala.

Avtrubbning

Väld	◇ +5	◇ +10	◇ +15	◇ +20	◇ +25
Utsatthet	◇ +5	◇ +10	◇ +15	◇ +20	◇ +25
Övernaturligt	◇ +5	◇ +10	◇ +15	◇ +20	◇ +25

Livskraft

(Tålighet+Vilja)/2

3T6

Självkontroll

(Vilja+Psyke)/2

3T6+2

Motståndskraft

Tålighet

Grundskada

Styrka/2

1T6

Förflyttning*

(Rörlighet+Tålighet)/2

2T6+1

Initiativ*

(Rörlighet+Uppfattning)/2

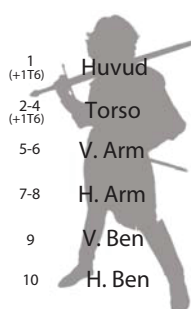
2T6+2

* Påverkas negativt av Belastning

Blödning

Kroppsdelar&Rustning

Rustning/skydd	Hugg	Kross	Stick	Belast.



Sår

1 (+1T6)	Huvud	OO -2T6 -3T6
2-4 (+1T6)	Torso	OO -2T6 -3T6
5-6	V. Arm	OO -2T6 -3T6
7-8	H. Arm	OO -2T6 -3T6
9	V. Ben	OO -2T6 -3T6
10	H. Ben	OO -2T6 -3T6

Initiativ	/ dygn
Rörelsefärdigheter	/ dygn
Stridsfärdigheter	/ dygn
Stridsfärdigheter	/ dygn
Förflyttning	/ dygn
Förflyttning	/ dygn

Läkning

/ dygn
/ dygn
/ dygn
/ dygn
/ dygn
/ dygn

Vapen

Närstridsvapen	Färdighet	Storlek	Hugg	Kross	Stick	Belast	Egenskaper	
Försvarsmanöver	Färdighet	Närstrid	Kastvapen		Skjutvapen	Belast	Egenskaper	
Avståndsvapen	Färdighet	Kort	Normal		Långt	Mkt långt	Belast	Egenskaper
		[]		[]		[]		
		[]		[]		[]		

Utrustning & Resurser

Belastning

Belastning (vapen)	(rustning)	(packning)	= Total belastning
Lätt belastad Bv xxx ○ -1T6 Initiativ.	Medel belastad Bv xxx ○ -1T6 Initiativ, Förflyttning. Rörelsefärdigheter.	Tungt belastad Bv xxx ○ -2T6 Initiativ, Förflyttning. Rörelsefärdigheter.	

Mirella

Bakgrund

Det är bara de senaste åren som du kommit att förstå att människor betraktar dig som något väldigt konstigt. Munkarna vid Cenotedes' Källor skickade aldrig några sådana signaler, det var inte förrän det kom utomstående till klostret som du insåg att det var något fel på dig. Broder Lakatus, det närmsta en förälder du haft, har alltid försökt trösta dig, sagt att de kallat dig öknamn för att de inte förstår.

Munkarna var nog inte så bra på att prata om blommor och bin. Det där med kön tog det lång tid för dig att förstå, antagligen för att ingen av munkarna kände att det var lämpligt att tala med dig om sådant. När du kom upp dig i åren märkte du dock att det var något som inte riktigt stämde. Du hörde att man talade om dig när man trodde att du inte hörde. Du hade blivit för gammal, du kunde inte bo kvar på klostret, det var något fel med din kropp. Det handlade om att plötsligt känna skam och gången du blev påkommen med att gnugga dig mot broder Darius' dräkt. Detta var något som tog tid för dig att bearbeta och förstå, ett hårt slag som gjorde dig ledsen och arg.

Du är alltså av zhanisk härkomst. Munkarna från Cenotedes Källor hittade dig i de rykande resterna av en handelskaravan, angripen och skingrad av rövare. Du har själv inga minnen av detta, men du var inte mycket mer än ett spädbarn. Munkarna enades att uppfostra dig som en av sina, och tack vare sin läkekunnighet kunde de se till att du växte upp till ett friskt och starkt barn. Din mörka hud och dina exotiska drag gör att du alltid kommer att sticka ut. Men du talar ju inte ett ord mûhadinska (även om du i hemlighet försökt lära dig av zhanernas språk) och är i alla hänseenden en godtrogen daaktroende jargier. När folk behandlar dig illa på grund av din härkomst blir du ledsen.

Din uppfostran bland munkarna var fokuserad på bikt och bön. Samtidigt lärde de dig mycket om liturgi, dogmatik, skolastik och ockultism. Din extroverta natur dämpades som av en tung våt filt av deras återhållsamhetslära. Du gillar att sitta ner och lugnt redogöra för dina uppfattning och sinnebilder, men ibland är det som att du bara vill bryta fri.

En dag kom det en karavan till Cenotedes Källor. De stannade några dagar i bostäderna som reserverades för gäster som av olika anledningar inte kunde sova hos munkarna. Bland dessa fanns de första vänner du skulle få, en grupp (mer eller mindre) jämnåriga nunnor som skulle komma att bli mittpunkten i din värld.

Munkarna har alltid behandlat dig med respekt och värdighet, men inte alltid med någon överväldigande värme eller tillgivenhet. Att då lära känna fem personer i din egen ålder som fort blev din närmsta konfidanter och vapendragare var en fantastisk upplevelse. Tidigt i er vänskap skedde Den Stora Händelsen, under vilken er grupp sammansvetsades och utsattes för svåra utmaningar. Ni gick triumferande ur situationen, och efter det har ni varit oskiljaktiga.

Du har studerat Tengrim, mûhadinsk skrift, för att lära dig mer om ditt ursprung. Det var spännande, men egentligen lärde du dig inte så mycket om dig själv annat än att ingen vet vilka dina föräldrar var.

Personlighet

Du är en person som, om det inte varit för ditt utseende, få hade lagt märke till inledningsvis. Du är en eftertänksam och tänkande varelse. Det är sällan du accepterar information utan att fundera över den. Ibland får du kritik för att du gör dig "onödigt svår" och per automatik ifrågasätter fakta som du bara borde acceptera. Det är dock ingenting du gör för att provocera, utan det är bara så du fungerar.

Du älskar dina vänner mer än något annat, men du oroas ibland över att du inte är tillräckligt bra på att förmedla detta. Din karaktär är försiktig, och även om du sällan uttrycker dig med impulsivitet eller höjd röst kan man vara säker på att när du väl skrider till handling kommer det vara genomtänkt och med stor målmedvetenhet du agerar.

Relationer

Beatrix fysik är imponerande och påminner dig något vad du en gång såg hos munkarna i din uppväxt. Ibland känns det som hon tittar konstigt på dig och du kan inte riktigt avgöra om det är avsmak eller fascination. Efter Den Stora Händelsen vet du i ditt hjärta att du alltid kan lite på henne.

Sedan ni först möttes har Juliana tagit på sig rollen som din storasyster. Hon oroar sig ständigt för vad du gör och är alltid redo att försvara dig om någon skulle så mycket som titta konstigt på dig. Inledningsvis var Julianas omtanke och beskydd en mycket fin upplevelse, utan hennes initiativ hade du kanske aldrig lärt känna de andra i er krets. För det mesta håller du av Juliana

och har kommit att förlita dig på hennes rådgivning och välvilja. Trots den kärlek och tacksamhet du känner kan du dock inte hjälpa att ibland känna dig lite trött på henne. Hon betraktar dig som ett barn, håller jämt koll på vad du företar dig och låter dig aldrig ta några egna initiativ.

Den som det tog längst tid för dig att lära känna var utan tvekan Alaisina. Hon som verkar vara så trevlig och lättsam har alltid behandlat dig med försiktigt avståndstagande. Aldrig på ett otrevligt sätt, men likväl tydligt märkbart. Ni två talar mycket sällan med varandra utan de andras närvaro och hade den inte varit för Den Stora Händelsen hade du nog aldrig varit riktigt säker på henne.

Blanchefflor Hon är tveklöst den i gänget som du har mest gemensamt med och det var ni två som inte kunde låta bli att slippa ur er en busvissling när Herm

Nove-riddarna tog av sig om överkroppen för att köra närstridsträning. Till skillnad från din relation med de andra i gruppen är din och Blanchefflors okomplicerad och hjärtlig.

Om Beatrix var den som bjöd in dig och tog det som sitt ansvar att inkludera dig i kretsen så var det Castellosa som gjorde det möjligt för dig att bli en i gänget. De första nätterna pratade ni mycket, långa, förtroliga samtal och det var då hon gav dig smeknamnet, sin lilla svala. Det var Castellosa som lärde dig om världen utanför klostret, som besvarade den myriad av frågor som ansamlats under år av ensamhet. Hon hade alltid tid för dig, utan att kväva dig som Juliana fanns hon där nu du behövde hennes råd och uppmuntran. Under Castellosas "begravning" noterade du att små rester av kritstreck i templets tak. Det verkar som om någon gjort anteckningar i den enorma stjärnkartan. Är det verkligen tillåtet?



Namn Mirella
 Bakgrund Kloster
 Folkslag Zhan
 Yrke Novis
 Hemort Cenotedes' källor
 Religion Daak
 Kön Kvinna
 Ålder 16
 Längd 167
 Vikt 51
 Va penarm Höger

Karaktärsdrag

Primärt (Frågvis)
 I Ifrågasätt rådande ordning 1/0*
 II Gör inte som du blir tillsagd 5/2*
 III Låt din nyfikenhet försätta dig i livsfara 10/5*
 Svaghet ☐ 10 ☒ 14 ☒ 18 Läst ☐ / dygn

Sekundärt (Utlämnad)
 I Håll ihop gruppen 1/0*
 II Förhindra interna konflikter 5/2*
 III Offra dig för dina vänner 10/5*
 Svaghet ☐ 10 ☒ 14 ☒ 18 Läst ☐ / dygn

* Fokus man återfår efter scenen när karaktärsdraget uppfylls. Värdet bakom snedstreckat är om karaktärsdraget är en svaghet.

Styrka (sty) 3T6
 Tålighet (tål) 3T6+1
 Rörlighet (rör) 3T6+2
 Personlighet (per) 2T6
 Psyke (psy) 4T6+1
 Vilja (vil) 3T6+2
 Bildning (bil) 3T6+3
 Uppfattning (upp) 3T6+2

Rörelsefärdigheter*

- Dansa (rör) ♦ 1T6
- Fingerfärdighet(rör) ♦ 2T6
- Gömma(psy) ♦ 2T6+3
- Hoppa (rör) ♦ 2T6+2
- Klättra (rör) ♦ 2T6+2
- Låsdyrkning (psy)
- Simma (tål)
- Smyga(rör) ♦ 2T6
- Undvika (rör) ♦ 3T6

* Påverkas negativt av belastning.

Sociala färdigheter

- Argumentera(psy) ♦ 2T6+2
- Berättarkonst(per) ♦ 2T6
- Charm (per) ♦ 1T6+1
- Dupera(per) ♦ 1T6+2
- Genomskåda(psy) ♦ 3T6
- Hovliv (psy) ♦ 1T6
- Injaga fruktan (psy) ♦ 2T6+2
- Ledarskap(per) ♦ 2T6
- Musik (per) 2T6
- Sjunga (per) ♦ 2T6
- Skumraskaffärer(psy)
- Spel & dobbe(psy) ♦ 3T6

Vildmarksfärdigheter

- Djurlära (bil)
- Genomsöka(upp) ♦ 3T6
- Jakt (psy)
- Köra vagn (rör) ♦ 1T6
- Marsch (tål) ♦ 3T6
- Navigation (psy)
- Orientering(psy) ♦ 2T6+1
- Rida (rör) ♦ 2T6
- Sjömannaskap(psy)
- Speja (upp) ♦ 2T6+2
- Spåra (upp) ♦ 2T6
- Växtlära (psy) 3T6
- Överlevnad(psy) ♦ 2T6+2

Stridsfärdigheter

- Båge(upp)
- Dolk (rör) ♦ 2T6
- Kastvapen(upp) ♦ 2T6
- Sköld (rör) ♦ 2T6
- Slagsmål(rör) ♦ 3T6
- Spjut (rör) ♦ 2T6
- Svärd (rör) ♦ 2T6
- ☐ ♦
- ☐ ♦

Expertiser

- Genomskåda osanning 3T6+1
- Helgonens liv 3T6
- Logik 3T6+1
- Mühadinsk skrift 2T6+2

Kunskapsfärdigheter

- Filosofi (psy) 4T6+1
- Geografi(bil) 1T6+3
- Handel (bil) ♦ 1T6
- Heraldik (bil)
- Historia (bil) 3T6+1
- Ockultism (bil) 1T6
- Kirurgi (bil)
- Krigföring (psy)
- Kulturkännedom(bil) 2T6+2
- Lagkunskap(bil) 2T6
- Läkekonst(bil) 3T6+2
- Räkning (psy) 3T6
- Teologi (bil) 3T6+2
- Teoretisk magi(bil)
- Undervisning(psy) 1T6+2

Mystiska färdigheter

- Alstra [] (psy)
- Alstra [] (psy)
- Ceremoni(psy)
- Förändra magi(psy)
- Kanalisera (psy)
- Väva magi (psy)

Kännetecken

- Genomträngande blick 3T6
- Gott minne 3T6+2
- ☐ ()
- ☐ ()

Förbättringsslag

Färdighet Svårighet

2T6+0	4
2T6+1	6
2T6+2	8
2T6+3	10
3T6+0	12
3T6+1	14
3T6+2	16
3T6+3	18
4T6+0	20
4T6+1	22
4T6+2	24
4T6+3	26
5T6+0	28
5T6+1	30
5T6+2	32
5T6+3	34
6T6+0	36

osv...

Skadetröskel

Ytlig skada		+1 Omtöckning
		+2 Omtöckning
		+4 Omtöckning
Allvarlig skada		Tabell= 1T10
+1 Övertag	=	+1T10+2
Slå alla T10:or och välj den högsta. Addera bonusen.		

Kroppsskada

Smärta	Mod.
-	OO -
-1T6	OO +2
-1T6	OO +4
-2T6	OO +6
-2T6	OO +8
-3T6	OO +10

Återfår: 1 Kroppsskada /3 dygn

Omtöckning

Smärta	Svårigheter
-	OOO OOO - -
-1T6	OOO OOO 10 -
-2T6	OOO OOO 14 -
-3T6	OOO OOO 18 -
-4T6	OOO OOO 22 4
-5T6	OOO OOO 26 8

Återfår: 1 Omtöckning /1 timme

Medvetande Död

Fokus

OOOOOOOOOO

Fokustak: 10 Fokustaket höjs med ett vart femte dygn om förutsättningarna är normala.

Avtrubbning

Våld +5 +10 +15 +20 +25

Utsatthet +5 +10 +15 +20 +25

Övernaturligt +5 +10 +15 +20 +25

Livskraft

(Tålighet+Vilja)/2

3T6+1

Självkontroll

(Vilja+Psyke)/2

3T6+3

Motståndskraft

Tålighet

Grundskada

Styrka/2

1T6+2

Förflyttning*

(Rörlighet+Tålighet)/2

3T6+1

Initiativ*

(Rörlighet+Uppfattning)/2

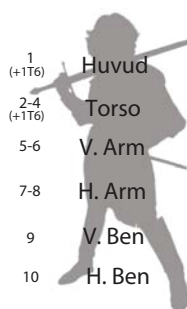
3T6+2

* Påverkas negativt av Belastning

Blödning

Kroppsdelar&Rustning

Rustning/skydd	Hugg	Kross	Stick	Belast.



Sår

1 (+1T6)	Huvud	OO -2T6 -3T6	Initiativ
2-4 (+1T6)	Torso	OO -2T6 -3T6	Rörelsefärdigheter
5-6	V. Arm	OO -2T6 -3T6	Stridsfärdigheter
7-8	H. Arm	OO -2T6 -3T6	Stridsfärdigheter
9	V. Ben	OO -2T6 -3T6	Förflyttning
10	H. Ben	OO -2T6 -3T6	Förflyttning

Läkning

/ dygn
/ dygn
/ dygn
/ dygn
/ dygn
/ dygn

Vapen

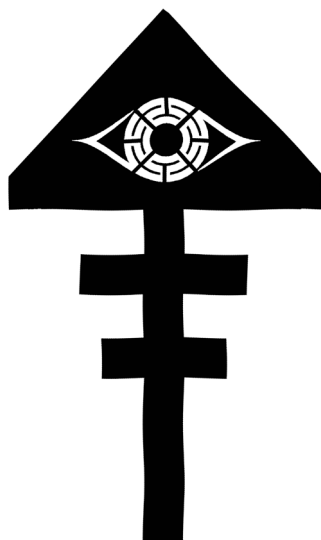
Närstridsvapen	Färdighet	Storlek	Hugg	Kross	Stick	Belast	Egenskaper
Försvarsmanöver	Färdighet	Närstrid	Kastvapen	Skjutvapen	Belast	Egenskaper	
Avståndsvapen	Färdighet	Kort	Normal	Långt	Mkt långt	Belast	Egenskaper
		[]	[]	[]	[]		
		[]	[]	[]	[]		

Utrustning & Resurser

Belastning

Belastning (vapen)	(rustning)	(packning)	= Total belastning
Lätt belastad Bv xxx	Medel belastad Bv xxx	Tungt belastad Bv xxx	
-1T6 Initiativ.	-1T6 Initiativ, Förflyttning.	-2T6 Initiativ, Förflyttning.	

Appendix



Appendix A, Møsttram



Skarta över Vøstram

- 1 Cellerne
- 2 Mot klosterträdgården och bergets baksida
- 3 Biblioteket
- 4 Trappa till Klosterkyrka
- 5 Trappa till Kapellet
- 6 Abbedissans kammar
- 7 Priorinnans kammar
- 8 Mot observatoriet och bergets topp
- 9 Leksystarnas sovsal
- 10 Förråd, ommöblerat till barack åt Herrn Nove
- 11 Improviserat fängelse
- 12 Improviserad kammar åt precept Adrianus
- 13 Kuratorns kammar
- 14 Tvätter
- 15 Vaktstuga
- 16 Förråd
- 17 Vapenhus

Appendix B, Daaktron

Daak

Daak är den allsmåktiga skaparen. Daak är den ende guden: han härskar över världen, både den synliga och den dolda. Daak är den allseende guden som uppenbarat sig för de rätttroga och som har makt att förlåta alla synder.

Den som syndar utan att bli förlåten skickas efter döden ned i ett fruktansvärt eldhav där det orena blodets avkomma plågar de olyckliga själarna. Den som gjort gott under sitt kommer istället till Daaks rike, där man får valet att återfödas eller invänta domedagen som en av Daaks odödliga tjänare.

Symboler

De tre symbolerna är Daaks renande flamma, Daaks kors och Daaks triangel. Den renande flaman är en riktig eld som hålls ständigt brinnande i alla daaktempel. Korset symboliserar korset som profeten Udar brändes på, det bärs av alla präster och är återkommande i kyrklig jargisk arkitektur och symbolik. Daaks triangel är en gest som görs med högerhanden, man vidrör sin panna, sin vänstra axel och därefter sin högra axel. Daaks triangel utgör en liten bön som Daaks beskydd.

Dogm

Centralt för daaktemplet är att Daak erkänns som den enda guden, alla andra gudapretendenter är per definitionen bedragare, demoner eller andeväsen som söker dupera människorna.

Man menar även att Daak uppenbarat sig fyra gånger på Mundana. Genom Jordesoldaten, genom Udar, genom Milargok och genom Ljusbringare. Det finns även plats i teologin för fler uppebarelser.

Den största plikten i religionen är att alltid göra sitt bästa. Man ska ära den högre makten, vara god, rättvis och barmhärtig. Det är varje människas plikt att både be och verka för att Daak till slut ska segra över all ondska och föra världen till en tid av fred och harmoni. De goda människornas lidande betraktas inte som ett straff från Daak utan som ett offer till guden, ett offer i utbyte mot frälsning.

Korta fakta

- Malgoarh heter ledaren för de onda krafter som Daak bekämpar
- Magi perverterar Daaks skapelse, all magi är förbjuden
- Man ber minst en halvtimme på morgonen och en halvtimme på kvällen
- Synder måste förlåtas av en prelat eller prior (f. priorinna)
- Jordesoldaten, Milargok förkunnaren, Udar och Ljusbringaren är de fyra profeterna
- Udar är den viktigaste profeten för Vostramiterna
- Udariter läser gärna Udars bok, en text om Udar och hennes umbäranden
- De sju profana synderna (som kan förlåtas genom bikt) är olydnad, lögn, otrohet, ocker, svordom, dryckenskap och hasardspel.
- De sju dödssynderna (som kan förlåtas genom renande botgöring) är högmod, avund, vrede, lättja, girighet, frosseri och otukt.
- De sju blasfemiska synderna (som bara kan "förlåtas" genom skärselden) förneka Daak, smäda Daaks namn, häxkonst, våld mot Daaks heliga män och kvinnor, stöld från Daaks tempel, vanhelgning och att kränka sakramenten.

Appendix C, Vostramiterna

Den Vördade Sankta Elicilias Systraorden av Berget Vostram, mer känd under sitt enklare namn Sankta Elicilias Nunneorden, eller Vostramiterna, är en orden inom den jargiska Daakkyrkan. Den grundades av St Bellona i Otranien i västra Tarkas på 1400-talet e.D. under en tid då jargiska och mûhadinska makthavare tävlade för fullt om att lägga Tarkas nomadstammar under sig. Vostramiternas syfte var dock aldrig proselytiskt; mission bland de hednatroende i Tarkas och de vantroende i Mûhad och Ziu överlät man åt andra ordnar, snarare ville man underlätta erövringen av Tarkas genom att erbjuda vård och vila åt resenärer och soldater som sårats i strid eller lidit umbäranden på sin väg genom öknen. Vostramitnunnorna var kända för att inte skilja på jargier och zhaner i detta avseende, och fick därför tidigt ett gott rykte, även om mer extrema element på båda sidor om Tarkas anklagade dem för feghet och falskhet. Man tenderade att ta denna kritik med ro, och menade att man inte kunde gå i St Elicilias fotspår om man nekade någon människa helbrägdelse - bättre då att föregå med gott exempel inför de otrogna, och låta dem erfara lugnet, barmhärtigheten och välviljan hos Daak.

Med detta sagt så hade ordens moderkloster Gran Vostram en mycket utsatt position, beläget som det var på tröskeln till Mûhad. Så länge jargiska riddarordnar fortfarande kontrollerade stora delar av västra Tarkas var detta inget problem, men i takt med att både mission och kolonisation gick i stöpet blev den jargiska närvaron i området allt svagare, och Vostramiterna mer och mer isolerade på sitt berg. År 1820 fann sig nunnorna stå ensamma mot en savakunnisk här, och det var bara berget Vostrams mäktiga branter och sju frivilliga krigare av såväl jargisk som mûhadinsk härkomst som räddade klostret undan plundring. Efter denna händelse lärde sig flera av nunnorna vapenbruk, och så kom Sankta Elicilias Svårdssysstrar till, en av Jargiens äldsta kvinnliga krigarordnar. Man upprätthöll så sin verksamhet i Gran Vostram i ytterligare tre sekler utan något större stöd från hemlandet, tills mûhadinerna tågade in i Tarkas i stora antal år 2138. Fälttågets ledare beslöt att man inte kunde marschera genom Otranien utan att lära de kätterska hyndorna uppe på Vostram en läxa, och en armé under emir Mirza Sharâl stormade klostret efter en veckas belägring. Nunnorna skändades och mördades, biblioteket, skatterna och relikerna plundrades och byggnaderna stacks i brand, och Mirza Sharâl fick den odödliga men tvivelaktiga äran att ha varit den första att besegra berget Vostram och dess krigarkvinnor.

De nunnor som överlevde Gran Vostrams fall flydde till Xanto, där ordens enda återstående kloster fanns. Efter ett par sekler återfick man emellertid sitt moderkloster sedan Herm Nove och Svårdssysstrarna gjorde gemensam hederssak av att återerövra berget Vostram under Korståget 2608 e.D.. Även om mûhadinerna snart återtog Otranien lät den dåvarande mhîm Ezum Izkhan klostersysstrarna hållas - han var en tolerant man och hade bättre saker att bekymra sig över än några harmlösa kättare, och den respekt många av Tarkastammarna kände för nunnorna på deras halvt ointagliga berg skulle hjälpa honom att hålla landets östra flank. På villkor att Vostramiterna inte bedrev mission var de till och med välkomna att öppna ett kloster i Alkarzan, vilket skedde år 2615.

Resultatet av detta blev att Vostramiterna idag är den enda jargiska klosterorden med en närvaro på mûhadinskt territorium. Klostersysstrarna har hållit en relativt låg profil, och genom sin ödmjukhet och sina samhällsnyttiga aktiviteter fått ett gott rykte i Västlanden, även om kontroverser givetvis har ägt rum då och då. De har dock inte glömt att de är i Mûhad på de Mhîmtroendes nåder, och att Gran Vostram därtill har savakunnernas domäner precis bakom knuten. Svårdssysstrarna har därför försiktigt byggt upp nya försvar på Vostrams sluttningar, bara utifall att.

Vostramiterna har expanderat kraftigt de senaste seklerna, och har numera utöver klostren i Otranien, Alkarzan och Xanto dessutom kloster i Daval, Absalon, Tibara och Lamur samt i kolonierna Lothian och Lopnor, i Urag-Ghan i Drunok, samt i Turina och grevskapet Seredan i Consaber och på ön Dauk i Stora Arkipelagen. Det fanns en gång en början till en manlig gren av orden, Vostramitbröderna i Karakhoto i norra Tarkas, men de dräptes till sista man av Kozarerna sedan man provocerat dessa med alltför djärva fördömanden av deras gudar.

Orden räknas som icke-ortodoxa udariter och läser således även Udars bok, men är mest känd för sina sjuksysstrar och sin barmhärtighetsfilosofi. Man utövar också en del av Daaktrons lite ovanliga meditativa traditioner, och har tagit upp en del symbolik av förmodat zhaniskt ursprung - Daak representeras till exempel ibland av ett öga. Flera namnkunniga Vostramitsysstrar genom historien har skrivit mer eller mindre kontroversiella religiösa verk inspirerade av zhanisk mystik och gjort unika översättningar av mûhadinska skrifter - mest berömd av dessa är förmodligen Encyclopædia Tellurum, Illonas av

Amtagona översättning av det gigantiska antika uppslagsverket Ezêm Kordadbeh, en av både Jargiens och Mûhads viktigaste källor till kunskap om forntidens värld.

Den föreskrivna böneriktningen inom orden är att man ska vara vänd mot berget Vostram till åminnelse av de systrar som dog där 2138, och mot Lamur, där St Elicilias dog. För de allra flesta av ordens medlemmar innebär detta helt sonika att man är vänd mer eller mindre rakt västerut, men Vostramiterna i Tarkas omnejd får be vända åt öster eller omväxlande åt väst och öst.

Den nuvarande ordensdräkten är helt vit (oftast helt enkelt ofärgat linne eller ylle och därför snarare gulvit) med vitt dok; fullvärdiga systrar bär silverne kors och radband. Där klimatet tillåter går Vostramitnunnor alltid barfota, av komplexa teologiska skäl som enkelt kan kokas ned till ödmjukhet. Ordensmedlemmarna är edsvurna att alltid bistå sjuka, lytta och modfällda och ta fullständigt avstånd från våld i alla dess former, men har av och till hjälp och stöd av Svärdssystrarna som lyder under helt andra eder.

Vostramiternas överhuvud är för närvarande moder Elsevir av Avandra, abbedissan av Gran Vostram. Hon är givetvis underställd abboten, men inte någon primod eftersom de jargiska stiften tar slut vid Tarkas gräns. Den åldrade moder Elsevir är en bestämd kvinna som inget hellre vill än att återbörda de vördade relikerna som kallas Elicilias Öga och Tarkastårarna, som varit försvunna sedan mûhadinerna plundrade klostret. Utan dessa menar hon, kan Gran Vostram aldrig bli vad det en gång var. Av hög prioritet på hennes agenda är också att uppfylla det syfte orden grundades för - lag, ordning och gudfruktighet i Tarkas vilda, ödsliga land.

Där Svärdssystrarna inte finns representerade har Vostramiterna ofta försökt knyta band till bröderna i Herm Nove för att få hjälp att skydda ordens medlemmar. Vostramiternas direkt helgonlika rykte gör att riddarordnar ofta är snara att komma till deras hjälp i kriser, men de förr så goda relationerna med Herm Nove har ansträngts på sistone, i Tarkas och Jargien men i synnerhet i Stora Arkipelagen, eftersom Herm Nove är så fixerade vid att döpa kättare i blod och eld.

Appendix D, Tarkas

Tarkas är en öken som ligger mitt mellan det det Jargiska kejsardömet i öster och Mûhad i väster. Under tiderna av krig mellan dessa länder har öknen varit platsen för stora slag och överfall. Hela legioner har slukats av sandstormar och andra har törstat ihjäl då fienden förstört deras vattenförråd och nomader har angripit bosättningar i båda länderna. Tarkas är ett ingenmansland mellan de två urfienderna och många gånger har öknen i sig hindrat konflikter från att urarta.

Tarkas är en väldig vildmark som består av ändlösa dyner med svart sand. Sanden är som minst grova korn och som mest handflatsstora vassa skärvor som skär rätt igenom ett par läderskor. Här och där övergår sanddynerna till skarpa klippor, högplatåer och otillgängliga bergsmassiv i kisel eller basalt och på sina ställen sticker det upp benvita träd, likt drivved i det torra landskapet. Likaså ringlar sig uttorkade flodbäddar ned mot haven - vittnen på att denna plats en gång varit fylld av liv.

Det farligaste med Tarkas är de kraftiga stormarna som sveper in över området. De piskar upp den grova sanden,

förändrar landskapet, och kan begrava hela bosättningar.

Även om öknen ser i stort sett död ut så går det att finna både vattenfyllda flodbäddar och raviner på sina ställen. I klippskrevor och större åsar kan man finna växtlighet. Detta i form av mindre buskar och snår vars rötter letar sig djupt ned i den karga jorden och lever så gott de kan på den fukt som kommer in via regn eller dimbankar som driver in från havet. Det finns även ett fåtal oaser och runt dessa breder det ut sig snåriga buskar och krumbukta träd.

När det gäller djurliv så finns det mer av det i Tarkas än man kan ana. Svartfotade harar lever uppe bland klipporna och bygger sina bon i torra skrevor. Den tarkiska sandtigern, som fullvuxen väger över 300 kilo, vandrar genom öknen och ligger på lur vid vattenhålerna för att där överfalla boskap eller oförsiktiga vandrare. Nedgrävd i dynerna eller vid klippor och åsar kan man finna den vithövdade skallerormen – den känns igen på de vita fläckar den har på huvudet och är fruktad för sitt giftiga bett. Det finns även meterlånga kräftliknande djur som lever under sanden och attackerar varelser på ytan.

Handout 1: Medaljongen



Handout 2: Anteckning

