



FRIA LIGAN

# SVAVEL VINTER

ARHEMS  
SISTA DAGAR



Välkomna till *Arhems sista dagar*, ett introduktionsäventyr till rollspelet Svavelvinter. Detta scenario är skrivet för karaktärsdriven spelstil och syftar till att göra er bekanta både med detta sätt att spela och med spelets regler i allmänhet. Äventyret låter er uppleva en dramatisk del av romanen Svavelvinter och göra den berättelsen till er egen. Som en bonus bäddar det för spelets nu, alltså svavelvinterns slut år 8 efter Kronolabens invigning.

Utöver denna inledning består äventyret av fyra färdigskrivnakaraktärer, förslag till provningar som berättaren kan utsätta karaktärerna för, beskrivningar och speldata för de vandöda och andra bifigurer, samt en kort beskrivning av Arhem, det trakoriska rikets utpost på ön Marjura. Denna ö vid polarisens rand koloniserades av Trakorien sedan rika fyndigheter av svavel – en viktig ingrediens i den explosiva crutan – upptäckts.

Det mesta av scenariots text är skrivet för berättaren, men inget är direkt hemligt för spelarna. Alla som vill kan läsa.

#### ✿ KARAKTÄRER

Eftersom karaktärsdrivet spel utgår från just karaktärerna medföljer fyra färdigskrivna rollfigurer i äventyret – samtliga kända figurer från romanen Svavelvinter. Det är till och med så att större delen av äventyret består av just beskrivningar av dessa karaktärer.

Som alltid i karaktärsdrivet spel finns det mesta av stoffet som kommer att vävas samman till er berättelse i själva rollbeskrivningarna.

Karaktärer som inte används får bli bifigurer under berättarens kontroll.

Praanz da Kaelve har dock en central roll i scenariot och bör alltid spelas som en karaktär.





**Ödestyngd:** Praanz da Kaelve inleder spelet med ödestyngd 2, och är alltså en veteran med högre nivåer i sina förmågor än övriga karaktärer. Alla spelare börjar dock äventyret med tre ÖT var, och berättaren med tolv. Resten placeras i Kalken.

**Egna karaktärer:** Det går att spela detta scenario med egna karaktärer. Det kräver dock mer förberedelser, och framförallt måste spelarna ge karaktärerna skäl att befinna sig i Arhem och relevanta personliga mål som kan uppnås under Arhems sista dagar. Karaktärerna kan skapas som veteraner (se regelboken, sid 45), som har ödestyngd från start, men det är inte nödvändigt.

**Fler karaktärer:** Det går att spela detta äventyr med fler än fyra karaktärer, men räkna med att det tar mer än en kväll att slutföra då. Ytterligare karaktärer kan väljas bland bifigurerna, till exempel Hildur Ornetand eller till och med Malek Mangus.

## UPPTAKT

På ön Marjura vid polarisens rand har det döda kungadömet Cruri vaknat efter 800 år i förtrollad dvala. Kung Ottars vandöda här marscherar mot Arhem, öns enda större bosättning. Genom en ödets nyck har de vandöda kommit över de 300 fördömda svärden i Vau Tamma, 'Tammasklan', smidda i forntiden för något heligt krig. Svärden smugglades till Marjura under täckmantel av en arkeologisk expedition från Tricilve, ledd av akademikern Brior Brådfot men utan hans vetskap. Bakom smugglingen stod i hemlighet hertig Ialsop da Kamesti, en av Trakoriens mäktigaste individer och utmanare till kejsaren. Tanken är att störa den viktiga svaveltraden från Marjura för egen vinning. Men föga anade hertigen vilka händer hans vapen skulle hamna i ...

I Arhem finns två agenter från Digeta Longa, Trakoriska rikets hemliga polis. Kapten Nin Hallaska sändes ut först, för att övervaka den arkeologiska expeditionen under täckmantel som inkvisitra med uppgiften att granska utpostens finanser. Sedan Digeta Longa och hertig Ialsop insett svärdens sanna natur sändes även överste Praanz da Kaelve till den karga klippön. Han lät omgående fängsla Brådfot, men smuggelsvärden var försvunna. Hallaska och da Kaelve är rivaler.

Med samma konvoj som Hallaska kom Trovinder av Hons, som presenterar sig som en ung ädling från Trinsmyra med intresse av slavhanteringen i svavelträsket utanför Arhem. Men egentligen är han någon helt annan och har ett helt annat ärende på Marjura.







Scenariots fjärde och sista huvudperson är Sulidon Rumperlak, en eländig apotekare som i åtta långa år har levt i svavelträsket och tjänat riket genom att hålla slavarna i schack med den sinnesförlöande drogen zombin. Det var da Kaelve som tvingade honom hit från Tricilve, sedan han lurat Rumperlak att erkänna ett giftmord på en ockrare.

**Vau Tamma:** Sanningen om smuggelsvärden är att en skrupelfri köpman vid namn Baldyr Brummare som ingår i den arkeologiska expeditionen smugglade dem till Marjura utan Brådfots vetskap. Köparen var Rurik Ornetand, en marjurisk hetsporre som vill bedriva frihetskrig mot trakorierna. Men Ruriks far, värdshusvärden Hildur Ornetand, upptäckte svärden några dagar före scenariots början. Han tvingade Rurik och Baldyr att föra dem till en fåbod vid isranden fl era dagsmarscher bort. På vägen kom dock svärden på villovägar och hamnade hos de vandöda. Varken Rurik eller Baldyr är i Arhem och ingen av dem figurerar i detta scenario. Däremot kan Hildur Ornetand avslöja historien (se avsnittet om provningar).

## ÄVENTYRETS FÖRLOPP

Äventyret börjar på ett gästabad i fogden Gottard av Melses residens. Vad sedan som sker i scenariot är upp till er. Berättaren och spelarna skapar tillsammans en egen berättelse utifrån sina karaktärer och den desperata situation de befinner sig i. Det är det som är kärnan i karaktärsdrivet spel. Men det betyder inte att spelarna har total frihet att hitta på vad som helst. Crurerna närmar sig obevekligt och den som inte försvarar sig eller sätter sig i säkerhet kommer att gå under. Därtill har varje karaktär ett tillfälligt mål, något de måste försöka uppnå innan det är för sent ...

## SLUTET

Hur äventyret slutar är också upp till gruppen, men crurernas invasion kommer att ske inom några dagar och sätter en obeveklig tidsram för dramat. När slaget om Arhem är över, och staden med all sannolikhet har gått under, är äventyret slut – men var karaktärerna då befinner sig, och vad de har lyckats uppnå innan slutet kommer, avgörs i spel.

Om äventyret spelas under tidspress, till exempel på en enda kväll eller på ett konvent, måste berättaren använda crurernas obevekliga marsch mot Arhem för att hålla tempot uppe och slutligen tvinga fram äventyrets dramatiska slutfinal. Hur anfallet mot Arhem går till beskrivs i avsnittet Ottar och de vandöda, nedan.





## STARTSCEN: BANKETTEN

Spelet öppnar på ett gästabad. Den försupne Gottard av Melse, eller snarare hans förbittrade hustru Selisia Gottardskona, håller välkomstbankett på garnisonen för svavelkonvojens nyanlända och Arhems (blygsamma) grädda. Alla karaktärer är där, till och med den svavelstinkande Sulidon Rumberlak som just har befriat fogden från en pinsamt placerad böld. Bland de övriga gästerna finns en maskerad läkeman från shagulitersekten vid namn Malek Mangus och köpmannen Bodvill Skoffare som företräder handelshuset Shakello.

Marjuras enda drake, den vresige Blatifagus, har nyligen svept över staden och eldat upp ett fartyg i hamnen, och ett antal skadade har placerats i garnisonens källare för vård. Det är dock inget som Selisia tänker låta störa gästabadet. Musikanter spelar krumhorn och klockerin på en estrad. Förrätten är getlever kokt i kryddvin. Huvudrätten därefter är en grillad isterulk, en enorm fisk, som bärs in av fyra tjänare.

Karaktärerna sitter vid bordet som spelarna sannolikt gör vid sitt. Låt spelarna presentera sina karaktärer i tur och ordning, och sedan bekanta sig med varandra och bifigurerna i en stunds fritt spel. Berättaren kan använda Gottard och Selisia för att driva konversationen framåt. Ta gärna upp ämnen som vapensmugglingen, gripandet av Brådfot, rykten om shaguliterna och annat som berör karaktärernas mål på Marjura.

Vid lämpligt tillfälle stapplar plötsligt en utmattad underofficer in i salen. Han gör honnör inför Gottard och da Kaelve, presenterar sig som furir Lekobin och börjar sedan prata. De döda har vaknat i Cruri. En stor armé av vandrande lik är på väg mot Arhem!

Från och med denna punkt är det spelarna som styr spelet. Om de frågar ut Lekobin berättar han att han ledde en spaningspatrull nära Cruri, på jakt efter den tjuvaktige isjätten Styrwåld Niding, när han mötte de vandöda. Två av hans män högs ned, resten flydde. Lekobins bedömning är att de vandöda når Arhem inom något dygn.

**Ta befålet:** Formellt är det primus prokurator Gottard av Melse som ansvarar för försvaret av Arhem och för befäl över de cirka 300 soldater som är förlagda i staden. Men fogden reagerar på nyheten om de vandöda genom att dränka sin förtvivlan i mässens ansenliga förråd av starkdrycker. Det bör stå klart för samtliga spelare att fogden inte är i stånd att försvara staden. Överste Praanz da Kaelve har befogenhet att ta befålet över garnisonen och inser rimligen att han bör göra det omedelbart – i annat fall kommer Gottard eller någon annan bifigur att be honom att göra det. I annat fall kan kapten Nin Hallaska axla uppgiften.







## KARAKTÄRERNA

Nedan följer de fyra karaktärerna som äventyret handlar om. Fyra ifyllda karaktärsblad för äventyret finns att ladda ned på Fria Ligans webbsida.

### ✿ ÖVERSTE PRAANZ DA KAEVLE

*Du är en överste i den hemliga polisen Digeta Longas tjänst. Din närvaro på Marjura är resultatet av ett politiskt rävspel på hög nivå – du lurades av din chef Goba da Grummi att ta skulden för att en vapenlast smugglades hit under täckmantel av en arkeologisk expedition. Det handlar om de 300 fördömda svärden i Vau Tamma, 'Tammans klan', smidda i forntiden för något heligt krig.*

*Da Grummi – och hennes allierade hertig Ialsop da Kamesti, en utmanare till kejsaren och en av rikets mäktigaste män – skickade dig hit för att söka rätt på vapnen. Som första åtgärd efter ankomsten till Arhem har du låtit gripa expeditionsledaren Brior Brådfot och spärrat in honom i en fångelsehåla under garnisonen i Arhem, redo för förhör. Svärden är dock försvunna.*

*Om svärden hamnar i fel händer riskerar du krigsrätt. Som om det inte var illa nog finns i Arhem en rival från Digeta Longa – den irriterande Nin Hallaska. Hon är under täckmantel som inkvisitra från Poda Arux satt att granska utpostens finanser, men hennes verkliga uppdrag är liksom ditt att övervaka Brådfots expedition.*

*Vid sidan av historien med svärden har du da Grummis uppdrag att undersöka och gärna kompromettera den mystiska shagulitersekten på Marjura, eftersom sekten har fått ett osunt inflytande över kejsarinnan. Sekten driver en sjukstuga i Arhem, och dess representant i staden är en viss Malek Mangus. Du vet att Sulidon Rumperlak, en apotekare och gammal bekant från Tricilve, har samröre med shaguliterna.*

*Du har skriftlig befogenhet från hertig Ialsop att ta kommandot över garnisonen i Arhem, bestående av cirka 300 knektar och två mobila katapulter, om så skulle behövas. I hamnen ligger även en stor karack, ett fraktfartyg, fullastat med ytterst dyrbart svavel från träsket utanför Arhem i väntan på handelskonvojens avfärd söderut.*

*När spelet börjar har primus prokuratorm i Arhem, den sorgliga skepnaden Gottard av Melse – eller snarare hans förbittrade hustru Selisia – bjudit till välkomstbankett i sitt residens i garnisonen, där också du själv bor under din vistelse i staden. Motvilligt har du tackat ja till gästabudet. Nin Hallaska,*





*Sulidon Rumperlak, en trinsmyrisk ädling vid namn Trovinder av Hons är alla där, liksom Malek Mangus och köpmannen Bodvill Skoffare från handelshuset Shakello.*

◇ **Utseende:** Reslig och oftast klädd i fältuniform. Allvarligt ansikte skuret i skarpa drag, med djupt och tätt liggande, gråbleka ögon under musblackt hår.

◇ **Ödestyngd:** 2

◇ **Rikedom:** 5 (besutten)

◇ **De fyra blodet:** Sten 2, Vind 1, Eld 3, Vatten 2

◇ **Erfarenheter:**

1. Avslöjade som fyraåring att hans kusin stulit men fick stryk av sin far för att han skvallrat.
2. Tog som femtonåring befälet och ledde sin trupp till säkerhet sedan hans officer stupat i Kargom.
3. Blev som nittonåring den yngste vinnaren genom tiderna av fäktarspelen Torondan i Tricilve.
4. Lurade apotekaren Sulidon Rumperlak att hjälpa honom ta hand om baron da Munzga i Tricilve.
5. Förgiftades av RhabdoRanas mördare på Torondan, men nedgjorde angriparna.

◇ **Förmågor:** Svärdskonst 2 (Snabbdrag, Två vapen), Befäl 1, Bansikan 1 (Viljekraft), Adlig 1

◇ **Öde:** Att stå okräkt likt eken i stormen.

◇ **Tillfälligt mål:** Försvara Trakoriska rikets intressen på Marjura, eller åtminstone göra tillräckligt för att inte bli avrättad vid återkomsten till Trakorien.

◇ **Förbannelse:** Fläcken på bålen som avslöjar hans skeckerblod väcker självtvivel.

#### **Relationer till karaktärer**

- » **Sulidon Rumperlak:** Du känner den slipprige och stinkande apotekaren väl, det var faktiskt du som skickade honom till Marjura efter attentatet mot kronolaben i Tricilve för åtta år sedan, då du lurade honom att erkänna ett giftmord. Du vet att han har kontakter med shaguliterna och att han skulle göra vad som helst för att få resa hem till Trakorien. **Kännedom:** 2
- » **Nin Hallaska:** Du ogillar denna uppkomling inom Digeta Longa, trots att hennes kompetens och intelligens är obestridlig. Formellt är hon din underordnade, men hon är en konkurrent och du anar att hon döljer sina sanna motiv för dig. **Kännedom:** 1







- » **Trovinder av Hons:** Du känner inte denne ädling, som liksom du bor hos prokuratorn Gottard av Melse, men du ogillar honom eftersom han är trinsmyrer. Alla vet att trinsmyrer har ett upproriskt sinnelag och inte är att lita på. **Kännedom:** 0

#### Relationer till bifigurer

- » **Mirima:** En infödd marjurerkvinna och tvätterska, men även din älskarinna. Du gillar henne för att hon är självständig och vägrar ta emot din hjälp. Hon vet att du har en skeckerfl äck. **Kännedom:** 2
- » **Malek Mangus:** Du ogillar denne maskerade läkeman. Shaguliterna driver en sjukstuga i Arhem, och det går rykten om att de rövar bort sina patienter och utför makabra experiment på dem. Du misstänker också att shaguliterna är i maskopi med vapensmugglarna, men saknar bevis. **Kännedom:** 1
- » **Hildur Ornetand:** Junker Hildurs värdshusvärd är i praktiken den infödda marjuriska befolkningens ledare. Om någon vet vem som beställt de förbannade smuggelsvärden så är det han. **Kännedom:** 1
- » **Gottard av Melse:** Fogden i Arhem är djupt skuldsatt i Trakorien. Han hatar Marjura innerligt men kan inte återvända till Trakorien innan han tjänat nog på svavelhandeln för att betala av sin skuld. **Kännedom:** 1
- » **Brior Brådfot:** Du anser denne spenslige akademiker vara hjärnan bakom vapensmugglingen och vill pina honom till ett erkännande. Han sitter inspärrad i en fängelsehåla under garnisonen. **Kännedom:** 0



#### ❖ KAPTEN NIN HALLASKA

*Du är en hemlig agent i tjänst hos Digeta Longa, Trakoriska rikets hemliga polis. Officiellt har du skickats till Arhem som inkvisittra från Poda Arux för att granska prokuratorn Gottard av Melses räkenskaper. Ditt verkliga uppdrag är att övervaka en arkeologisk expedition, ledd av akademikern Brior Brådfot.*

*Oväntat och oönskat dök din rival och överordnade överste Praanz da Kaelve upp på Marjura kort efter dig, med befogenhet att ta befälet över garnisonen i Arhem. Han hävdade att expeditionen smugglade vapen och lät direkt gripa dess ledare Brior Brådfot som nu sitter i en fängelsehåla under garnisonen. Dina efterforskningar har uppdagat något som kanske kan*







*sätta da Kaelve på plats: En studie av handstilar i dokument i prokuratorns kammare visar att hjärnan bakom vapensmugglingen är självaste hertig Ial-sop av Kamest, ledare för den kejsarfientliga Nya Sfären och en av Trakorieni mäktigaste män. Känner Praanz da Kaelve till detta, eller är han ett ovetande bondoffer i detta rävspel? Är Gottard inblandad? Här gäller det att spela sina kort väl.*

*När spelet börjar har fogden Gottard – eller snarare hans förbittrade hus-tru Selisia – bjudit till välkomstbankett i sitt residens i garnisonen, där också du själv bor under din vistelse i staden. Motvilligt har du tackat ja till gästabudet. Praanz da Kaelve, apotekaren Sulidon Rumperlak, en trinsmyrisk ädling vid namn Trovinder av Hons är alla där, liksom en maskerad läkeman från shagulitersekten vid namn Malek Mangus och köpmannen Bodvill Skoffare som företräder handelshuset Shakello.*

◇ **Utseende:** Vassa drag, intensiv och utforskande blick som aldrig tycks vila.

◇ **Rikedom:** 3 (bemedlad)

◇ **De fyra blod:** Sten 1, Vind 2, Eld 3, Vatten 2

◇ **Erfarenheter:**

1. Förnedrades och blev utfryst av sina kusiner som tolvåring, sedan hon överglänst dem i list och prickskytte.
2. Krossade allt motstånd i examenskampen vid Digeta Longas akademi med det bästa resultat skolan sett.
3. Började bruka den sinnesstärkande drogen sinkakla och blev beroende.

◇ **Förmågor:** Intrigmakare 1 (Diskretion), Prickskytte 1 (Motattack), Svärdskonst 1 (Snabbdrag).

◇ **Öde:** Att klättra i Kastykes skapelse på bekostnad av andra.

◇ **Tillfälligt mål:** Att samla bevis för att Praanz da Kaelve är en för-rädare mot riket eller i varje fall inkompetent.

◇ **Förbannelse:** Tror att alla andra är ute efter henne.

### **Relationer till karaktärer**

- » **Praanz da Kaelve:** Dina känslor för översten växlar mellan beundran och rivalitet, men oftast tar det senare överhanden. Officiellt har ni gemensamma plikter på Marjura – att skydda Trakoriska rikets intressen – men i stället spionerar du på honom i jakt på ytterligare hållhakar. Översten bor liksom du hos fogden Gottard av Melse.

**Kännedom:** 2





- » **Sulidon Rumperlak:** Den gulnade gamle apotekaren är en motbjudande gestalt, svavelstanken sitter i porerna på honom. Han har någon gammal relation till Praanz da Kaelve och ett samröre med shaguliterna, kanske kan han utnyttjas på något sätt? **Kännedom:** 0
- » **Trovinder av Hons:** Denne ädling från Trinsmyra kom till Arhem på samma karavell som du. Han påstår att han rest hit för att studera slavdrivandets tekniker i svavelträsket. Men det är något som inte stämmer. Du kan inte sätta fi ngret på det, men du är säker på att ynglingen inte är den han utger sig för att vara. **Kännedom:** 1

#### Relationer till bifigurer

- » **Hildur Ornetand:** Junker Hildurs värdshusvärd är i praktiken den infödda marjuriska befolkningens ledare. Han är klart misstänkt för smuggelaffären. Kan han pressas till samarbete? **Kännedom:** 1
- » **Shulaban Ormtunga:** En tjuv och lurendrejare som känner Arhems undre värld som ingen annan. Du har betalt honom för att informera dig om allt av intresse. Han brukar hålla till på värdshuset Junker Hildurs. **Kännedom:** 1
- » **Gottard av Melse:** Fogden i Arhem är djupt skuldsatt i Trakorien. Han hatar Marjura innerligt men kan inte återvända till Trakorien innan han tjänat nog på svavelhandeln för att betala av sin skuld. Hans hustru däremot skulle göra vad som helst för att lämna ön. **Kännedom:** 1
- » **Malek Mangus:** Den ständigt maskerade shaguliten brukar synas på Arhems gator. Sekten driver en sjukstuga, men betraktas med misstänksamhet av marjurerna. Malek Mangus har samröre med Sulidon Rumperlak. **Kännedom:** 1

#### ✿ TROVINDER AV HONS (ALMA)

*Officiellt har du rest till Arhem som den trinsmyriske ädlingen Trovinder av Hons för att studera slavhantering för din beskyddares räkning, länsherren Gustald Silverhamre. I hemlighet är du kvinna och RhabdoRanamördare vid namn Alma. Ditt uppdrag är att hitta och hämta hem Gustald Silverhamres son Fingolf, vilken blivit novis hos shaguliterna under namnet Jomorref. Om inget annat alternativ finns är ditt uppdrag att mörda Fingolf.*

*Du var dock inte beredd på hur smärtsamt avståndet till RhabdoRanasektens tankegemenskap skulle vara. Den mentala ensamheten gör dig missmodig, sömnlös och offer för ständig huvudvärk. Smärtan gör dig impulsiv och oförsiktig och det blir allt svårare att hålla fokus på ditt uppdrag. I ett*







ogenomtänkt infall köpte du dyrkar och beställde några doser sömngift av den lokala svarthandlaren och förbrytaren Shulaban Ormtunga, som brukar hålla till på värdshuset Junker Hildurs.

När spelet börjar har fogden Gottard – eller snarare hans förbittrade hustru Selisia – bjudit till välkomstbankett i sitt residens i garnisonen, där också du själv bor under din vistelse i staden. Motvilligt har du tackat ja till gästbuden. Praanz da Kaelve, Nin Hallaska och apotekaren Sulidon Rumperlak är alla där, liksom shaguliten Malek Mangus och köpmannen Bodvill Skoffare som företräder handelshuset Shakello.

◇ **Utseende:** Ung silverstinn adelsman med dyrbarklädsel och högfärdig uppsyn.

◇ **Rikedom:** 5 (besutten)

◇ **De fyra blodet:** Sten 2, Vind 2, Eld 3, Vatten 1

◇ **Erfarenheter:**

1. Såg sin styvfar misshandla sin frilla, Almas mor, till döds. Han ångrade sig och adopterade flickan.
2. Knivhögg som ung adelsdam berusade friare som tog sig friheter, och rymde till RhabdoRana.
3. Fick en vision av Ghumgakk som novis och övertygades om att hon är utvald till särskilda öden.

◇ **Förmågor:** Mördarkonst 1 (Mordattack), Drogmakeri 1 (Tolerans), Adlig 1.

◇ **Öde:** Att tjäna gudarna och vara deras redskap.

◇ **Tillfälligt mål:** Diskret återbörda Fingolf av Silverhamre till Trinsmyra, helst levande men annars död.

◇ **Förbannelse:** Lider starkt av avståndet till sektsyskonens tankegemenskap, vilket leder till huvudvärk, sömnlöshet och svärmod.

### Relationer till karaktärer

- » **Praanz da Kaelve:** En allvarsam överste från Trakorien. Ni har mötts i prokuratorn Gottard av Melses residens i garnisonen, där ni båda bor. **Kännedom:** 0.
- » **Nin Hallaska:** Inkvisitra från Tricilve som också bori Gottards residens. Du har sett henne ta den sinnestärkandesinkakladrogen och föraktar henne som missbrukare. **Kännedom:** 1
- » **Sulidon Rumperlak:** En motbjudande drogmisbrukare. Har nära kontakt med shaguliterna och har gett dem receptet på slavdrogen zombin. Kanske kan han komma till användning under uppdraget. **Kännedom:** 1







### Relationer till bifigurer

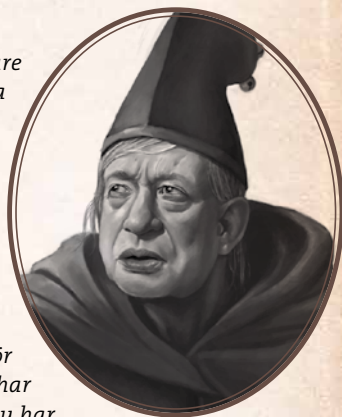
- » **Malek Mangus:** Shagulitarsektens maskerade representant i Arhem syns ofta till på gatorna. Motbjudande. Bor i Villa Solstunden, inte långt från garnisonen. Finns Fingolf Silverhamre där? **Kännedom:** 1
- » **Shulaban Ormtunga:** En tjuv och fixare som känner alla på Arhems skuggsida. Du har köpt dyrkar och gifter av honom. **Kännedom:** 1
- » **Isimud Mogger:** Köpman, träskman och konkurrent till handelshuset Shakello som kontrollerar svaveltraden. Vän till Gustald Silverhamre. Vet om ditt uppdrag och har fått betalt för att bistå dig. **Kännedom:** 1

### ❖ SULIDON RUMPERLAK

*Du skickades till Marjura som fältläkare och apotekare när du åtta år tidigare råkade bevittna statshemliga förhör. En löjtnant vid namn Praanz da Kaelve lurade dig att avslöja ett litet giftmord och tvingade dig att bistå honom i förhöret av en magillersk ambassadör efter attentatet mot kronolaben.*

*Du lever och verkar i svavelträsket utanför Arhem, och du hatar din tillvaro innerligt. Du vill inget hellre än att segla tillbaka till civilisationen och din kära trädgård i Tricilve. Av oförsiktighet har du avslöjat den förslavande zombindrogens recept för shaguliterna och tvingas lyda dem sedan dess. Du har hjälpt shaguliterna i deras sjukstuga i Arhem, och du har märkt att patienter försvinner på ett oförklarligt sätt.*

*Du hade näst intill gett upp hoppet om att återvända till Trakorien när du hörde att da Kaelve plötsligt kommit till på Marjura. Trots svavelstanken som du ständigt sprider omkring dig har du lyckas tjata till dig en inbjudan till fogden Gottard av Melses stora välkomstbankett. När spelet börjar har gästbudet inletts. Praanz da Kaelve är där, liksom Nin Hallaska och den unge ädlingen Trovinder av Hons, shaguliten Malek Mangus och köpmanen Bodvill Skoffare som företräder handelshuset Shakello.*



❖ **Utseende:** Liten och krum, alltid klädd i läkemannakåpa och svampformad apotekarmössa. Svavelträsket har för alltid satt sin lukt och gula färg i din hud.

❖ **Rikedom:** 3 (bemedlad)

❖ **De fyra blodn:** Sten 1, Vind 3, Eld 2, Vatten 2





#### Erfarenheter:

1. Var sjuklig som barn och lärde sig allt om örter och drogers makt.
2. Lurade i en vacker adelsdam ett kärlekselixir, men dekokten slog fel och kvinnan dog.
3. Har blivit avtrubbad i svavelträskets dimmor och är okänslig för de flesta plågor.

**Förmågor:** Drogmakeri 2 (Tolerans, Rännstenskontakter), Läkekonst 1 (Anatomi).

**Öde:** Att pinas och plågas in i döden.

**Tillfälligt mål:** Att ta sig hem till Trakorien till varje pris.

**Förbannelse:** Fysiskt och psykiskt svag med låg självkänsla.

#### Relationer till karaktärer

- » **Praanz da Kaelve:** Dina känslor för översten växlar mellan brinnande hat för att han strandat dig på den förbannade ön till djupaste underdånighet och hopp att han ska låta dig åka hem till Tricilve. Du är livrädd att han ska få veta att du avslöjat zombinets recept för shaguliterna. **Kännedom:** 2
- » **Nin Hallaska:** Du får kalla kårar av denna kvinna. Hennes blick är som knivar och du är övertygad om att hon kan se vartenda litet illdåd du har på ditt samvete. **Kännedom:** 0
- » **Trovinder av Hons:** En ung ädling från Trakoriska riket, vad kan han ha för ärende på Marjura? Är han intresserad av att köpa dina elixir och dekokter? **Kännedom:** 0

#### Relationer till bifigurer

- » **Malek Mangus:** Du utpressas av Malek Mangus och andra shaguliter eftersom du avslöjat zombinets recept, en statshemlighet, för dem. **Kännedom:** 1
- » **Hildur Ornetand:** Patienter har försvunnit spårlöst från shaguliternas sjukstuga, och marjurerna vill veta vart de tagit vägen. Vårdshusvärden för deras talan. **Kännedom:** 1
- » **Shulaban Ormtunga:** En tjuv som känner Arhems undre värld bättre än någon annan. Håller oftast till på värdshuset Junker Hildurs. **Kännedom:** 1
- » **Slavdrivaren Abrelax:** Detta träsktroll är en sinnesslö men lojal och pålitlig tjänare i träsket. **Kännedom:** 2







## DE VANDÖDA

De tusentals crurerna som har rest sig ur sina gravar ser ut som vandrande förtorkade lik, men de är inte döda – genom häxan Månvinds trollkonster har de hållits vid liv under den 800 år långa svavelvintern. De är dock rätt dimmiga i sinnet efter sin långa sömn. Precis som odöda får de vandöda varken tvivel, rädsla eller utmattning. De kan ta skada, men de är helt okänsliga för smärta och skadan kan inte utnyttjas mot dem. Vidare kan de inte ta mer än ett i skada av pilar och spjut och blöder inte. Till skillnad från de flesta odöda kan dock vandöda använda förmågor. En annan skillnad – och en viktig sådan – är att vandöda inte kan simma eller gå över vatten.

◇ **Soldat:** Sten 3, Eld 1, Vind 1, Vatten 1. Svärdskonst 1.  
Svärd, sköld, tung rustning. Skräckvärde 2.

◇ **Befäl:** Bland den vandöda horden finns befäl som är mäktigare än sina mannar. De leder också de vandöda i fältslag.  
Sten 4, Eld 1, Vind 1 och Vatten 1. Svärdskonst 3, Befäl 2.  
◇ Tvåhandssvärd, tung rustning. Skräckvärde 3.

**Taktik:** Kung Ottars armé saknar organisation och anfaller som en tanklös men obevlig hord. Men befälen är inte helt utan vett, exempelvis börjar de fylla floden Loberan med sten för att kunna gå över om bron sprängs. De väljer oftast taktiken *aggressiv* om taktikregler används, men överraska gärna spelarna genom att välja en annan taktik då och då.

### ✱ MARSCHEN MOT ARHEM

Den vandöda armén är central för scenariot, men deltar konkret i handlingen först mot slutet. Under huvuddelen av scenariot bör crurerna enbart användas som ett annalkande hot. Det finns ingen fastslagen tidsaxel för härens marsch mot Arhem – den kommer fram när det passar scenariots dramaturgi.

Berättaren ska trappa upp hotet allt mer under scenariots gång, närhelst det behövs för att skruva upp spänningen och tempot. Följande scener kan kastas in i handlingen vid lämpliga tillfällen.

» **Spejare:** En utmattad spejare rusar flämtande fram till någon av karaktärerna, sannolikt Praanz da Kaelve eller Nin Hallaska. Den vandöda hären har siktats alldeles utanför Arhem. Spejaren beskriver ingående hur enorm armén är och hur skräckinjagande de vandöda är. Använd denna scen när du vill stressa spelarna lite och skruva upp spänningen.







» **De döda vaknar:** En bieffekt av att Cruris uppvaknande är att de döda vaknar till liv över hela Marjura. Utan förvarning dyker vandrande lik upp i Arhem. De är inte aggressiva, men försvarar sig om de blir angripna. Invånarna blir skräckslagna över att se sina döda anhöriga stappla omkring som ruttnande lik. De odöda är första gradens typiska odöda människor.

◇ Sten 2, Eld 1, inget Vind eller Vatten. Blöder inte, tar max ett i skada från stickvapen. Skräckvärde 2.

» **Förtrupp:** Innan den stora hären når fram till Arhem anfaller en förtrupp. Den består av en eller ett fåtal centuria, var och en bestående av 60 krigare, som anfaller norrifrån. Berättaren avgör hur stor förtruppen är. Den leds av ett befäl (ovan).

Stadens försvarare, som sannolikt leds av Praanz da Kaelve, bör ha goda chanser att besegra förtruppen. Se avsnittet om da Kaelve för en genomgång av Arhems militära resurser.

Spela ut striden enligt reglerna på sidan 90. Varje centuria räknas som en enhet i fältslaget. Slå bara tärning för konflikten om den trakoriska styrkan leds av da Kaelve eller någon annan karaktär. I annat fall avgör berättaren hur striden avlöper.

» **Svärden:** De vandöda är beväpnade med de försvunna smuggel-svärden Vau Tamma, vilket da Kaelve och Hallaska kan inse. Se deras respektive prövningar.

## ✧ SLUTSTRIDEN

När karaktärernas interaktion har trappats upp, men innan alla konflikter är avgjorda, är det dags att inleda slutspelet. Crurerna anfaller med full styrka. De kommer norrifrån, väster om norra stadsbergets topp.

**Kommentar:** Hur lång tid som förflutit i spelet när anfallet inleds spelar ingen roll. Låt i stället scenariots dramaturgi avgöra. Om scenariot spelas på ett enda spelpass bör slutstriden inledas senast när en timme återstår av passet. Om så behövs kan berättaren hitta på svepskäl till varför marschen gått snabbare eller långsammare än väntat.

**Försvaret:** Sannolikt har karaktärerna förberett ett försvar. Kanske använder de garnisonens katapult, kanske rullar de tunnor med brinnande





sylvoleum mot angriparna. I avsnittet om bificurer beskrivs hirden i Arhem och dess resurser.

**Striden:** Ottars armé är ändlös. Varje centuria räknas som en enhet, men oavsett hur många som faller så fyller nya på. Runda efter runda i fältslaget utkämpas, och förr eller senare kommer försvaret att falla. Varje gång försvararna vinner ett konfliktslag bör de dock få lite andrum. Varje karaktär får då en scen då de hinner göra något annat de vill hinna med. När de vandöda har trängt in i Arhem slår de obevekligt sönder hus efter hus och dödar alla de möter. Ingen lämnas levande.

***Kommentar:** Om ingen karaktär personligen leder försvaret, eller om ni vill avrunda spelpasset snabbt, kan ni helt enkelt avstå från att slå tärning för slutstriden. Det är då upp till berättaren att avgöra hur snabbt de vandöda avancerar in i Arhem.*

**Bron:** Ett effektivt sätt att tillfälligt sinka Ottars armé är att spränga eller på annat sätt förstöra bron som går över floden Loberan och binder samman Arhems södra och norra sida. Fogden Gottard föfogar över flera tunnor fyllda med cruta som är perfekta för ändamålet. Om bron sprängs börjar de vandöda kasta stenar i vattnet för att skapa en vall som de kan gå över. Detta tar dock fl era timmar, vilket kan ge karaktärerna chansen att slutföra något tillfälligt mål.

**Flykten:** I hamnen ligger en karack fullastad med dyrbart svavel och några andra fraktskepp. Fartygen kan totalt bära några hundra passagerare – nog för att sätta den trakoriska hirden i säkerhet, men inte nog för de infödda marjurerna. De som inte får plats i båtarna får fly till fots, mot södra och östra Marjura.

## BIFIGURER

Nedan följer beskrivningar av scenariots biroller. Det är inte säkert att alla dessa faktiskt kommer till användning under äventyret – hur ni brukar dem är upp till er.

### ✿ DEN TRAKORISKA HIRDEN

Cirka 300 soldater, indelade i fem centuria, är förlagda på garnisonen i Arhem.





- ◇ **Typisk soldat:** Sten 2, Eld 2, Vind 2, Vatten 2. Svärdskonst 1, Prickskytte 1. Svärd, sköld, armborst, tung rustning.

**Belägringsvapen:** Garnisonen förfogar över två flyttbara katapulter, och i vart och ett av fortets fyra vaktorn finns en ballista monterad. Utöver detta finns tunnor med lättantändligt sylvoleum att tillgå. Används dessa i ett fältslag räknas det som ett belägringsvapen.

I sitt residens har fogden Gottard därtill ett dussin statyer, var och en fylld med explosiv cruta. En staty har sprängverkan 6. Varje extra staty som briserar samtidigt ökar sprängverkan ett steg.

#### ✿ MARJURISKA REBELLER

Den brokiga befrielseörelse som Hildur Ornetands son Rurik leder kan på sin höjd samla ett hundratal kämpar.

- ◇ **Typisk rebell:** Sten 2, Eld 2, Vind 2, Vatten 2. Svärdskonst 1, Prickskytte 1. Svärd, pilbåge, lätt rustning.

#### ✿ PROKURATORN GOTTARD AV MELSE

Trakoriens fogde på Marjura. Cynisk och svårt alkoholiserad, men ganska ärlig. Är djupt skuldsatt i Trakorien och dör hellre än reser hem. Har ett dussin statyer fyllda med explosiv cruta i sitt residens.

- ◇ Sten 2, Eld 1, Vind 2, Vatten 3. Adlig 3, Befäl 1, Bildning 2, Svärdskonst 1.
- ◇ Svärd.
- ◇ **Mål:** Att återupprätta sin heder.
- ◇ **Plats:** Garnisonen på Arhems sydsida.

#### ✿ HILDUR ORNETAND

Som värdshusvärd på Junker Hildurs, lokal rådsherre och krigshjälte är Hildur Ornetand en tongivande person bland de inhemska marjurerna. Hans son Rurik är ledande i motståndsrörelsen mot trakorierna.

- ◇ Sten 3, Eld 2, Vind 1, Vatten 2. Svärdskonst 3, Brottning 2, Befäl 2, Jaktmästare 2.
- ◇ **Mål:** Att besegra hären av vandöda eller rädda så många marjurer som möjligt från Arhem.
- ◇ **Plats:** Värdshuset Junker Hildurs.







### ✿ SELISIA GOTTARDSKONA

Herr Gottards fru. En fin dam som vantrivs på Marjura och föraktar sin make.

◇ Sten 2, Eld 2, Vind 1, Vatten 3. Adlig 2, Intrigmakare 2, Bildning 1.

◇ **Mål:** Att lämna Marjura snabbast möjligt.

◇ **Plats:** Garnisonen.



### ✿ SHULABAN ORMTUNGA

Ledande person i Arhems undre värld. Känner allt och alla. Betald informatör till Nin Hallaska.

◇ Sten 1, Eld 3, Vind 1, Vatten 3. Tjuvkonster 4,

◇ Mördarkonst 1. Kniv.

◇ **Mål:** Att komma levande från de vandödas anfall och göra sig rik på kuppen.

◇ **Plats:** Vårdshuset Junker Hildurs.

### ✿ TVÄTTERSKAN MIRIMA

Egensinnig tvätterska, och älskarinna till Praanz da Kaelve. Har kontakter med den marjuriska motståndsrörelsen. Vet att da Kaelve har en skeckerfläck.

◇ Sten 1, Eld 2, Vind 2, Vatten 3. Svärdskonst 1. Dolk.

◇ **Mål:** Att stanna i Arhem och försvara sitt hem till varje pris.

◇ **Plats:** I sitt hem på Arhems nordsida.

### ✿ MALEK MANGUS

Shaguliternas representant i Arhem. Respekterad men fruktad. Går klädd i heltäckande drapering, handskar och benmask. Kan kalla till sig en flygande horndemon som lyder hans minsta kommando. Demonen kan bära en person när den flyger, två personer en kortare sträcka.

◇ Sten 2, Eld 2, Vind 3, Vatten 1. Somatropi 4, Nekromanti 3, Bildning 2, Följeslagare 1. Skyddsvärde 2, klor, blöder ej.

◇ **Horndemon:** Sten 3, Eld 3, Vind 1, Vatten 1. Skyddsvärde 1. Klor (AV 4, fasthållning kan väljas som särskild effekt), kräva (AV 5, kräver att offret är fasthållet), ettersprut (AV 3, avståndsattack med kort räckvidd). Flygförmåga.





◇ **Mål:** Att befria Brior Brådfot från garnisonen och sedan skicka honom med horndemonen till shaguliternas högkvarter, Järntornet i Dymramassivet. Sedan själv fly Arhem.

◇ **Plats:** Villa Solstunden eller sjukstugan i Arhem.

✿ **JOMORREF, ALIAS FINGOLF SILVERHAMRE**

Novis hos shaguliterna. Hetsporre och virrpanna. Är hos Malek Mangus i Arhem.

◇ Sten 2, Eld 2, Vind 3, Vatten 1. Somatrofi 1, Nekromanti 1.

◇ **Mål:** Att stanna hos shaguliterna för alltid och uppleva "döds ände" som han hört Mangus tala om.

◇ **Plats:** Oftast vid Malek Mangus sida, annars i Villa Solstunden eller sjukstugan.

✿ **SHAGULS KLON**

Trollkarl allierad med de vandöda crurerna. Har just stigit ur sin grav efter femtio år. Finns i fyra kloner på ön med telepatisk kontakt. Mager, skallig och med ett purpurrött högeröga.

◇ Sten 3, Eld 2, Vind 4, Vatten 1. Somatrofi 5, Nekromanti 5, Tankemagi 5, Bildning 5. Skyddsvärde 2, tar halv skada av stickvapen, blöder inte, skada kan inte användas mot honom.

◇ **Mål:** För ögonblicket, att söka tankegemenskap med Alma och möta henne i Arhem.

◇ **Plats:** Okänd.

✿ **SLAVDRIVAREN ABRELAX**

Stor, stark, elak och ful slavdrivare i svavelträskens läger.

◇ Sten 4, Eld 1, Vind 1, Vatten 1. Svärdskonst 1. Knölpåk.

◇ **Mål:** Att imponera på alla omkring sig, utan tanke på risker och faror.

◇ **Plats:** Svavelträsket.

✿ **BRIOR BRÅDFOT**

Ledare för en arkeologisk expedition från Tricilve. Expeditionen smugglade vapen utan Brådfots vetskap. Köpmannen Baldyr Brummare som försvunnit från Arhem låg bakom detta, men Brådfot har fått skulden och fångslats.





- ◇ Sten 1, Eld 2, Vind 3, Vatten 2. Bildning 3.
- ◇ **Mål:** Att rentvå sitt namn och överleva.
- ◇ **Plats:** Inlåst i en fängelsehåla under garnisonen.

#### ✿ MÅSTER GULSER

Övernitisk förhörsbödel i garnisonen i Arhem.

- ◇ Sten 3, Eld 2, Vind 1, Vatten 2. Svärdskonst 2, Brottning 1.
- ◇ Brännjärn, piska.
- ◇ **Mål:** Att utsätta hjälplösa offer för outhärdlig smärta.
- ◇ **Plats:** I fängelsehålorna under garnisonen.

#### ✿ BODVILL SKOFFARE

Förnäm köpman. Handelshuset Shakellos representant i Arhem. Administrerar svavelhandeln. Har två livvakter vid namn Pult och Nemed.

- ◇ Sten 1, Eld 1, Vind 3, Vatten 3. Krämare 4, Bildning 2.
- ◇ **Mål:** Att bevara sitt grepp om svaveltraden till varje pris.
- ◇ **Pult och Nemed:** Sten 3, Eld 2, Vind 1, Vatten 2. Svärdskonst 1, Brottning 1. Svärd, lätt rustning.
- ◇ **Plats:** På handelshusets Shakellos kontor, helt nära Junkers Hildurs.

#### ✿ ISIMUD MOGGER

Träskman och köpman på handelshuset Mogger från Fanzimle.

- ◇ Sten 1, Eld 2, Vind 2, Vatten 3. Krämare 3. Dolk.
- ◇ **Mål:** Att utmana husets Shakellos grepp om svaveltraden.
- ◇ **Plats:** I sitt handelshus nära Junker Hildurs.

## PRÖVNINGAR

Detta avsnitt innehåller förslag på provningar – alltså händelser som berättaren kan utsätta de olika karaktärerna för när berättelsen behöver en skjuts framåt. Tanken bakom provningar och hur de används förklaras i kapitel 12. För varje karaktär finns också några allmänna tips till berättaren.

#### ✿ PRAANZ DA KAEVE

- » Prokuratoren Gottard av Melse eller någon annan bifigur ber da Kaelve ta befälet över hirden i Arhem och organisera försvaret mot de vandöda.







- » Gottard, full och förtvivlad, avslöjar att da Kaelves chef herr Ialsop ligger bakom vapensmugglingen. Uppenbarligen är da Kaelve tänkt att bli syndabock. Gottard avslöjar också att Nin Hallaska har nosat rätt på hela historien.
- » Under det första mötet med den vandöda hären inser da Kaelve att de är beväpnade med de försvunna smuggelsvärden, Vau Tamma.
- » Hildur Ornetand avslöjar att han hittade smuggelsvärden i sitt värds-  
hus för några dagar sedan, och att han tvingade sin son Rurik och köpmannen Baldyr Brummare att föra dem till en avlägsen fåbod (läs mer under Upptakt).
- » Hildur Ornetand kräver att da Kaelve försvarar nordsidan av Arhem, eller att hirden hjälper marjurerna att fly.
- » Älskarinnan Mirima vägrar fly från Arhem. Hon har ingenstans att ta vägen och dör hellre i sitt hem än lever ett liv på flykt. Utmanar da Kaelves öde.
- » Flyende marjuriska familjer söker sig till garnisonen med sitt pick och pack och kräver skydd.
- » Gottard av Melse vill stanna och ge sitt liv i kampen mot de vandöda. Han är så djupt skuldsatt att han hellre dör än reser hem till Trakorien. I sitt residens har han ett dussin statyer fyllda med cruta.

*Tips till berättaren: Det är mycket möjligt att flera andra karaktärer går ihop mot Praanz. Det gör inget – översten har störst makt på Marjura och kommer det till naked våld kan han kommandera hela garnisonen. Låt Praanz sköta stadens försvar, men stör honom hela tiden med annat. Glöm inte älskarinnan – en perfekt provning i scenariots slutskede.*

#### ❖ NIN HALLASKA

- » Shulaban Ormtunga avslöjar, mot en penning, att Praanz da Kaelve har tvätterskan Mirima som älskarinna. Hon har pratat bredvid mun och råkat avslöja att da Kaelve har en skeckerfl äck på bålen. Skamfläcken skulle spolia överstens karriär om den blev känd.
- » Ormtunga avslöjar att Trovinder av Hons i själva verket är en kvinna. Hon/han har köpt dyrkar och beställt sömngift av Ormtunga.
- » Shaguliten Malek Mangus kommer på dold visit. Han vill komma åt Brior Brådfot i fängelsehålan och fiskar efter Hallaskas hjälp.
- » Under det första mötet med de vandöda kan Hallaska inse (svår kunskap med SG 2, Svärdskonst kan användas) att de är beväpnade med de uråldriga svärden Vau Tamma – detta måste vara smuggelsvärden som da Kaelve söker!





- » Hallaska passerar människor i svår nöd, till exempel en familj som flyr från de vandödas anstormning. Detta kan användas som en berättarutmaning mot hennes öde.

**Tips till berättaren:** *Nin Hallaska är tämligen lättspelad, hennes främsta uppgift är att intrigera mot da Kaelve. Använd Shulaban och Malek Mangus flitigt om spelaren inte tar egna initiativ.*

#### ✿ TROVINDER/ALMA

- » En främmande vilja tycks ta kontroll över henne, pressar henne att göra något oöverlagt och oklokt. Denna prövning utmanar hennes öde, och kan användas flera gånger.
- » Shulaban Ormtunga meddelar anonymt att han vet att hon är kvinna och pressar henne på pengar.
- » Någon annan avslöjar henne av en slump när hon byter om.
- » Jomorref säger att han aldrig tänker återvända till sin far.
- » Under slutstriden lockar den främmande viljan henne att gå till ett hus nära hamnen i norra Arhem. Kanske måste hon kämpa mot trakoriska soldater eller vandöda för att ta sig dit. I huset väntar Shaguls klon, som säger att hon har ett viktigt uppdrag och ber henne följa honom. Alma måste ta ställning – ser hon trollkarlen som en företrädare för gudarna eller som en falsk profet?

**Tips till berättaren:** *Alma är en lite svårspelad karaktär, eftersom hennes fokus egentligen ligger utanför intrigspelet. Dra in henne i detta genom uppdraget att fi nna Jomorref. Låt henne gärna stöta samman med andra karaktärer som besöker shaguliterna. Använd den viskande rösten för att få henne att göra något oklokt. Och glöm inte Shagul på slutet!*

#### ✿ SULIDON RUMPERLAK

- » Malek Mangus kräver hans medverkan i fritagningen av Brior Brådfot från garnisonen i Arhem. Som påtryckningsmedel har Mangus det faktum att Rumperlak avslöjat zombinets recept för shaguliterna.
- » Malek Mangus, Gottard av Melse eller någon annan bifigur förolämpar, förnedrar eller provocerar apotekaren. Ett utmärkt sätt att utmana Rumperlaks öde! Gör gärna detta flera gånger om. Hur mycket ovetta är spelaren beredd att ta innan han överger ödet och slår tillbaka?
- » Hildur Ornetand eller andra marjurer undrar var deras skadade släktingar är och börjar trakassera Rumperlak. Om han frågar Malek





Mangus medger han att sjukstugans patienter har förts till Järntorneret av shaguliterna för medicinska experiment.

- » Shulaban Ormtunga vill köpa sömngift. Han avslöjar att köparen ska använda giftet för en kupp mot shaguliterna, oklart vad. Om han pressas avslöjar Shulaban också att köparen är Trovinder, och att ädlingen är en kvinna i förklädnad.

**Tips till berättaren:** Sulidon är en kul karaktär, som ofta väcker skratt vid spelbordet. Hans öde är lite svårspelat, eftersom det faktiskt uppmuntrar inaktivitet. Tricket är att utsätta apotekaren för mängder av ovet och se hur länge han står ut innan han överger sitt öde!





# ARHEM

1. Garnisonen
2. Junker Hildurs värdshus
3. Moggers handelsbod
4. Sjukstugan
5. Villa Solstunden
6. Slaviälgret
7. Lastkaj









# FRIA LIGAN

WWW.FRIALIGAN.SE

**SKAPARE AV TRAKORIEN**

Erik Granström

**SCENARIOKONSTRUKTION**

Tomas Härenstam

**FORMGIVNING**

Christian Granath

**LAYOUT**

Jörgen Karlsson

**OMSLAG**

Magnus Bergström

**ILLUSTRATIONER**

Daniel Falck

**KARTOR**

Tobias Tranell

© 2013 Fria Ligan AB. ® Svavelvinter, ® Trakorien Erik Granström. Texter ur romaner och tidigare spel återgivna med tillstånd av Erik Granström och Ersatz förlag.