

# I Korpars Sällskap

Kring Segerns timma i det gamla riket Alberetor var slätterna annorlunda mot idag. Då syntes fortfarande den bullriga mattan av kadaver som slagen lämnade efter sig. Likt stilla vågor anade man dem i den gråa askans dimma. Som ordersmäster, då novis, Karmos undangömda vittnesmål hävdar fanns det dock rörelse. Mer än den vispande, viskande vinden. Några få vandöda hade inte slagits utan gömt sig undan striderna. De stod böjda över sina närmsta, sörjandes. Skrikandes åt fåglarna som försökte festa på liken. Asätarna som idag försvunnit, likt all liv, från slätterna. Som alla kroppar: nednötta till jord och bortblåsta i stoft, i skuggan av Den eviga natten.

---

*Konstruktion:* Thomas Varga

*Inspiration & korrektur:* Erik Hylander, Axel Hermansson, Reginhard Alvarsson

*Speltest:* Axel Hermansson, Henrik Hermansson, Lars Lagerström, Henrik Lindén, John Lundebro, Johan Olsson, Joel Paulsson, Richard Rousk, Magnus Rydell, Jon Seberg.

## Index

|                          |           |                                   |           |                           |           |
|--------------------------|-----------|-----------------------------------|-----------|---------------------------|-----------|
| <b>Inledning</b>         | <b>2</b>  | Rykten och undersökningar         | 11        | Mohk                      | 28        |
| Rollpersonerna           | 2         | Palissaden                        | 11        | Vättekrigare              | 29        |
| GothCon                  | 2         | Stadsportarna                     | 12        | Det talande huvudet       | 29        |
| Äventyrets gång          | 3         | Stadsvaktpatrull                  | 12        | Korpens kropp             | 30        |
| Akt 1: Ur jord           | 3         | Stadsvakter                       | 12        | Corax strategier          | 30        |
| Akt 2: Till stoft        | 3         | Liklukt i staden                  | 13        | Livet efter skendöden     | 32        |
| Akt 3: I skugga          | 3         | Grås handelsbod                   | 14        | Sills kropp               | 32        |
| Bakgrund                 | 4         | Karta över Grås<br>Handelsbod     | 15        | Korpen skådar             | 32        |
| År -10 till 0            | 4         | Fru Ro Grå                        | 16        | <b>Efterspel</b>          | <b>33</b> |
| År 0 - 20                | 4         | Geva                              | 16        | Erfarenhet                | 33        |
| År 21                    | 4         | Korpen pickar                     | 17        | <b>Appendix</b>           | <b>34</b> |
| År 22                    | 5         | Sparvs eminenta vård              | 17        | Nya regler                | 34        |
| Alla kroppsdelar         | 5         | Herr Matteo Sparv                 | 18        | Skendöda                  | 34        |
| Sekt eller sällskap?     | 5         | Karta över Sparvs<br>Eminent Vård | 19        | Föremål                   | 34        |
| Vad är Corax?            | 5         | Garnisonen                        | 20        | Korpens Kärl              | 34        |
| Okej, men vad är Corax?  | 5         | "Smala" Simo                      | 21        | Persongalleri             | 35        |
| Att resa sig ur graven   | 6         | Korpen svävar                     | 21        | Rollpersoner              | 35        |
| Skendöda                 | 6         | Sällskapets samlingsplats         | 22        | Sällskapet                | 35        |
| Att stiga som gast       | 7         | Vandöda                           | 22        | Övriga                    | 35        |
| <b>Akt 1: Ur jord</b>    | <b>8</b>  | Korpen kraxar                     | 23        | <b>Rollpersoner</b>       | <b>36</b> |
| Spelöppning              | 8         | En hjälpande hand                 | 23        | Fru Tara / Herr Kaso Sill | 36        |
| Korpen flyger            | 8         | <b>Akt 3: I skugga</b>            | <b>24</b> | Thia / Baremar            | 40        |
| Mull i munn              | 8         | Kojan i floden                    | 24        | Odelia / Kall             | 43        |
| Korpen ruvar             | 9         | Ana, "Sko-Ann"                    | 25        | Duga / Wendo              | 46        |
| <b>Akt 2: Till stoft</b> | <b>10</b> | Bark                              | 26        | Lorela / Nimer            | 49        |
| Strategier               | 10        | Sprickan i marken                 | 27        | Iana / Freo               | 52        |
| Misslyckas framåt        | 11        | Vättarnas grotta                  | 28        |                           |           |

# Inledning

Scenariot kan hittas online, och kommenteras på, här:

[https://docs.google.com/document/d/1jrhG6yPa531F\\_tLndTUEg8zXE4c8svA8jKdt4s9ywE/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1jrhG6yPa531F_tLndTUEg8zXE4c8svA8jKdt4s9ywE/edit?usp=sharing)

Med det här scenariot skulle jag vilja ge lite mänsklighet till de vandöda. Tvinga spelare att reflektera över att de slåss mot personer. Införa tanken att en vandöd kanske kan räddas hellre än att dödas. Inte ett svårt scenario, stridsmässigt. Handlar mer om att planera och lösa problem. Ett mål var också att skriva ett scenario som var lite... skruvat. Har fått mycket inspiration av skräckkomedier, ex Army of Darkness och Bad Taste, samt spel från 90-talet, ex Hexen och Blood.

## Rollpersonerna

Karaktärer med ca 50 Erfarenhet utöver startnivån.

### GothCon

Om tiden tryter: hoppa de skendöda vid sällskapets samlingsplats och/eller Mohks följeslagare.

Här följer de karaktärer som spelarna kommer bli tilldelade under GothCon. De är skrivna utan genus och spelarna kan själva döpa dem efter behag. För att vi ska kunna referera till dem finns två namnförslag, ett kvinnligt / ett manligt. Listan är prioriterad, om det är färre spelarantal än sex bör de karaktärerna överst spelas (men egentligen är bara Sill nödvändig).

- **Fru Tara Sill / Herr Kaso Sill:** Äldrad handlare som sadlat om till skattletarfinansiär. Är medlem i ett sällskap som följer en daemon och är på jakt efter en artefakt: dolken Korpens Kärl. Börjar scenariot som gäst och har således många av dess krafter.
- **Thia / Baremar:** Äldre barbarbarkrigare, lejd av Sill som skydd. Dras med kronisk hosta som blir allt värre.
- **Lorela / Nimer:** Barbar, guide till Sills expedition. Kan några av häxkonstens ritualer.
- **Odelia / Kall:** Svartalf och spejare. Besitter en mystisk förmåga: Naturens famn. Känner Lorela/Nimer och får följa med på grund av dennes krav.
- **Duga / Wendo:** Stark, ung ambrier. Lejd som bärare men har både sinne för strid och tjuveri. Är på flykt från lagen.
- **Iana / Freo:** Ung ordensnovis som blivit delegerad uppgiften att observera Sills expedition av Ordo Magica. Är kunnig i mentalismens skola.

## Äventyrets gång

### Akt 1: Ur jord

Rollpersonerna vaknar till liv som odöda (egentligen "skendöda", de är ovetandes om att de kan bli levande igen). Förutom Sill, som vaknar som gast. Samtliga saknar minnen men vet att de har utsatts för något hemskt. Sill förstår att nyckeln till att de återfår sina liv är att hitta de andra fyra medlemmarna i den hemliga sekt Sill ingår i. Sill vet var alla utom en av medlemmarna bor, i Tistla Fäste. Rollpersonerna kommer också lära sig hur det är att vara vandöda. Att inte sova och äta mat, förutom färskt kött för att läka skador.

### Akt 2: Till stoft

Rollpersonerna tar sig förmodligen in i Tistla Fäste. Där besöker/smyger/överfaller tre av medlemmarna i sällskapet: Ro, Matteo och Simo. De förstår att Sills kropp är styckad och hittar vissa delar utanför staden. Det blir med tiden mer och mer uppenbart att nyckeln till rollpersonerna, för att finna frid, är att sätta ihop hela Sills kropp. Under tiden lär även Sills arm, som har fått eget liv, dyka upp för att hjälpa.

### Akt 3: I skugga

Rollpersonerna behöver nu ta reda på var de sista kroppsdelarna är. De följer spåren ut i Davokar. Där hittar de Ana och tar det andra av Sills ben från henne. De letar även upp illvätten Mohk i sin grotta, som har Sills huvud. Efter strid eller förhandling med dessa kan kroppen sättas ihop. Då vaknar Sills herre, Corax, i hens kropp. En daemon som Sill och sekten följt. Rollpersonerna behöver sedan bestämma om de ska följa eller döda denna entitet. Båda valen resulterar i att de får livet åter.

## Bakgrund

### År -10 till 0

- Sill, en respekterad handlare i Alberetor, är en av flera medlemmar i en sekt.
- En entitet vid namn Corax vägleder sekten till rikedomar och framgång genom det krigsdrabbade riket. De vet att de ingår i en större plan för att manifesteras Corax.
- Prios ord sprider sig, Korinthia räddas, Corax ser vinden vända och bestämmer sig för att skjuta på sin ankomst. Istället ska sekten ta sig an det nya riket, skaffa makt och inflytande där.

### År 0 - 20

- Corax inflytande och sielser börjar bra och ger sektens medlemmar en god bit av det nya riket. Men det blir sakta sämre ju mer civilisationen och Prios kyrka sprider sig i Ambria. Sekten möter motgång, värst Sill som förlorar mycket av sina pengar och blir utfrysad av handelshuset.

### År 21

- Corax ser sin plan gå i spillror och beordrar Sill att starta en expedition in i Davokar för att hitta en artefakt, Korpens Kärl, som möjliggör daemonens kommande.
- Sill säljer i stort sett allt för att kunna investera i planen.

- Sill anlitar ett gäng äventyrare (gruppen tillsammans är rollpersonerna) i Tistla Fäste och Svartheden. Tillsammans reser de in i skogen. De finner skatter och artefakten med Corax hjälp.
- Under färden hem blir skattletarna påhoppade av ett till antal fler fiender än de. Efter att ha blivit bundna inser Sill att det är övriga medlemmar av sekten, med hyrsvärd, som tagit dem till fånga. Corax har förrått hen. Den ska med hjälp av artefakten de funnit besätta Sills kropp, binda övriga rollpersonerna till sig och på så vis ta sig in i vår verklighet. Ett sista, desperat försök till att komma åt sin föda: själar.
- Något går fel, givetvis. Sill fördrivs från sin kropp, övriga rollpersonerna blir förhäxade som skendöda.
- Sällskapet stycker upp Sills kropp som verkar leva men ändå inte. Först tänker de sätta eld på kvarlevorna men finner att delarna besitter någon slags länk in i deras herres kunnande. Då Corax är tyst sedan riten, tar sektens medlemmar var sin kroppsdel och gömmer dem. Var del fungerar som en artefakt för dess ägare och ger hen spådomar om framtiden och kunskap om det okända.
- Sills huvud, som fortfarande verkar leva, vågar ingen ta och istället gör man sig av med det.
- Övriga rollpersoner antas vara döda och lämnas liggande på platsen.
- Fram till nutid förändras sekten till att bli ett sällskap då deras herre har försvunnit. Man använder Sills kroppsdelar för att själva nå framgång och rikedom vilket fungerar mycket bättre än tidigare.

## År 22

- I en ny våg av korruption som skattletare bär med sig från Davokar vaknar Corax vilja till liv. Den väcker inte bara Sills huvud, som börjar tala i tungor, utan drar även rollpersonernas själar tillbaka till verkligheten. Sill manifesteras som en gast, övriga finner sina kroppar som vaknar till liv.

### Alla kroppsdelar

- Sills huvud finns i grottan hos Mohk.
- Sills högra arm är ute i skogen och försöker hitta Sills ande.
- Sills vänstra ben har Ana i sin koja i Davokar.
- Sills vänstra arm, högra ben och bål ligger gömda vid sällskapets samlingsplats.

### Sekt eller sällskap?

För att kunna särskilja på innan Sill blev förrådd och efter refereras gruppen till på det här sättet. Sekt var de då de följde Corax. Ett sällskap efteråt som förkastat sin herre och endast utnyttjar dess magiska förmåga.

### Vad är Corax?

Corax är en entitet, en daemon, från någon hemsk plats med dåliga avsikter. Det är ungefär allt som behöver sägas. Corax namn vet ingen, inte heller någon i sekten. Det är utskrivet i den här texten för att vi ska kunna referera till den på ett enkelt sätt. Medlemmarna talar om den som "Herren", "Rösten" eller "Korpen".

### Okej, men vad är Corax?

Tanken var att det skulle finnas väsen som livnärar sig på de vandöda. Ett monster som äter deras själar. Även de levande skulle förtäras genom att helt enkelt förvandlas till vandöda först. Därefter konsumeras själen i kroppen. Kvar är tomma, gående lik. Utan någon som helst vilja eller självbevarelsedrift. De följer bara varelsen i hopp om att få tillbaka det de saknar. Daemonen själv kunde utnyttja sin skara genom att materialisera i dem. Corax är en sådan sak men får i det här scenariot aldrig styrkan att göra något sådant. Inte ens i slutet när den materialiseras i Sills kropp är den tillräckligt stark för att kunna attackera. Den har legat precis vid dödens rand och behöver tid för att återhämta sig.

## Att resa sig ur graven

### Skendöda

Ritualen som Corax anhängare utför, och regler för den, finns i Appendix.

Nedan följer en sammanställning av dåvarande novis Karmos anteckningar från slagfälten, åren innan Segern. En liten samling lärdomar för dig som spelledare att komma in i känslan av att vara en vandrande död.

*De döda dör igen.* Den största faktorn till att Prios Ljus faktiskt fick chansen att skina är att den vandöde går att döda, igen, noterar Karmos.

*De döda sover sen.* Aldrig har Karmos sett en vandöda sova. De verkar gå och trivas i den svarta natten. Se längre än levande. Istället blir solen ibland för stark för dem.

*De döda äter de levande.* Dricker deras blod. När en vandöd blir skadad vet den instinktivt att den behöver förtära rått, färskt kött. Det sker oftast i linje med dess självbevaringsdrift. Karmos har flera gånger noterat hur de vandöda festar på soldater de just slagits mot, hellre än att störa honom bredvid, i sin skrift.

*De döda talar.* Deras strupe är torr och sönderruttnad men ord kan formas i den. De kan tala och göra sig förstådda men inte utan att en levande förstår att något är fel. Med det sagt, man tänker inte instinktivt att någon bakom en mask är odöd på grund av lätet. Speciellt inte om man befinner sig mitt bland folk, i ljusa dagen. Dock, lust att stoppa ned pipan fick Karmos alltid när han hörde deras läten.

*De döda blöder inte.* De besudlar snarare allt runt sig med damm och liklukt. Karmos noterar att då den vanliga soldaten ibland kunde snubbla till och tappa sin sköld i strid kunde den vandöda tappa hela sköldarmen. Passande att den sedan kunde sättas tillbaka med färskt blod i mun. Ibland var det även som att den vandöde inte dog trots att den borde. Den blev bevarad i en makaber livssituation, t ex som delad på mitten eller endast som huvud.

*De döda äro ihåliga.* Smärta och chock registreras av den vandöde men lamslår aldrig. De gående döda kan utföra handlingar som de vanligtvis inte skulle klara av som levande. Exempelvis är ett fängelsegaller inte ett stopp om man har en benig kropp, styrkan att pressa sig igenom och saknar förståndet att sluta då revben spricker.

### Att stiga som gast

Utgångspunkten är att Sill har ett mänskligt sinne och förmåga men kan som ande t ex gå genom väggar eller titta i låsta kistor. Så länge hen är i den formen kan hen inte bära eller interagera med något fysiskt, förutom att anfalla. Sill kan inte sväva, passera genom mark till grottor under Tistla Fäste eller andra saker som skulle strida mot vad ett mänskligt sinne antar att man själv kan göra. Det innebär också att hen kan gå i trappor och klättra i träd (för att hens sinne antar att hen kan göra det). Andeformen finns med i scenariot för att öppna upp kreativa lösningar på rollpersonernas problem samt roliga situationer. Vill man ha en filmreferens kan man t ex kika på klassikern Ghost (1990), den har en lagom nivå av logik kontra berättelse.



## Akt 1: Ur jord

Det här kapitlet ger spelarna en introduktion till äventyrets premisser, ger dem en möjlighet att presentera sina rollpersoner och sätter känslan för det som komma skall.

### Spelöppning

Rollpersonerna sitter alla runt slutet av ett av långborden på krogen Slakteriet i Tistla Fäste, efter kvällning. Det är första gången de träffas alla. Nästa gryning ska de ge sig iväg på en ca 2-3 veckor lång resa in i Davokar. Låt spelarna presentera rollpersonerna för varandra. Sill kan gärna hålla ett litet brandtal om hur rika och kände de kommer att bli, efter resan.

#### Korpen flyger

Det är upp till dig SL att bestämma hur länge öppningsscenen sträcker sig. Vill man göra scenariot längre kan man låta den fortsätta utspelas under karaktärernas kommande dagar. De hinner vakna och börja färdas tillsammans så att de kan få känna på varandra. Spelarna skulle även kunna få improvisera ihop, tillsammans, kort vad som händer under färden. Som stöd kan en spelare slå en 1T8 för att slumpa fram ett karaktärsdrag, slå ett vanligt test mot det och sedan beskriva en passande situation och dess utfall.

### Mull i munn

Nästa scen utspelar sig ett år senare då de plötsligt får livskraften tillbaka efter att ha skendött i sällskapets ritual. Det är mitt i natten. En bit bort från den vandringsled som leder norrut genom Davokar, från Tistla Fäste.

*Likt klor som grävt in i ditt bröst, gripit om dina revben och ryckt dig ur din bädd kastar du ur sömnen. Smärta strålar i hela kroppen. Ditt huvud ringer. Dagen glimmar lätt på gräset som du rullar över, i natten. Du hostar upp det i din mun och hals som hindrar din andning. Hinner inte få ur allt innan du i panik försöker resa dig för att fly de fyra gestalter som tidigare stod över dig. Skar i dig. Grävde in sina klor i dig. Men lika snabbt som dina ben ger vika inser du att du är ensam, bland träden. Bara sekunder i tystnad innan något annat bredvid ropar ur jorden. Armar skjuts ur mark och en benig människa reser sig genom torv och mossor. Du famlar efter dolken i bältet men hinner se din egen bädd du rullat ur. En grav. Inte en grävd utan en övervuxen. Händerna som tar runt din dolks skida är söndertorkade, rutnade, döda. Det är din reskamrat som stiger ur mord. Delar både dina smärtor och rädslor. Några lade er i backen, något tog er tillbaka. Minnet är suddigt om hur ni blev överfallna på vägen hem från expeditionen i Davokar...*

Låt rollpersonerna finna sig i stunden. Hjälp dem med suddiga minnen om hur de blir överfallna, kidnappade och... dödade? Märk väl hur Sill skiljer sig från övriga. Hen ser nästan vanlig ut, levande. Förutom den mörka skuggan, genomskinligheten och kylan som omger hen. Sill kommer ihåg att hen kände igen banditerna som de övriga i sekten, men behöver inte klargöra det för övriga rollpersoner. Det viktiga är att de bestämmer sig för att hitta sina svar i Tistla Fäste. Något som Sill bör kunna driva och få stöd för. Sill bör påminnas om hur hen känner sig kall, tom. Hur hen kan känna sin kropp ligga någonstans och det enda sättet att inte för alltid fastna som en gast är att bli ett med den igen.

Om det inte går kan rollpersonerna få bitvis av minnen. Ex en passering till Tistla Fäste i guld, den ärgade, ihåliga och dubbelbladade dolken de hittade på expeditionen. Går det fortfarande inte att få fart på rollpersonerna kan man tänka sig att Corax skulle kunna försöka kommunicera med dem, i bild. De skulle alla kunna se Ros handelsbod i Tistla framför sig i ett ögonblick. Känna och förstå att något av en annan värld är med dem. Plötsligt höra en korp i trädet ovanför kraxa och se den flyga söder.

### Korpen ruvar

Vilken utrustning är egentligen brukbar efter att ha legat i skogen ett år? Förmodligen ingenting. Trä, läder, textil, papyrus lär ha ruttnat och möglat sönder. Metall rostad och ärgad. Men nu är det inte i verkligheten scenariot utspelar sig så därför får du som SL själv känna vad som bevarats. Scenariot kommer få en helt nytt perspektiv om man väljer att verkligen allt är förstört. Då kommer spelarna tvingas hitta nya vapen för att försvara sig och på nytt bygga upp sin utrustning. Kanske har Ro plundrat deras kroppar och håller alla viktiga/dyra grejor i förvar? Till GothCon rekommenderas att allt av rollpersonernas utrustning är brukbart, pga tid. Istället kan man använda dess förfallna skick vid t ex fummelslag.

## Akt 2: Till stoft

Spelarna har kanske bildat en teori om varför de är odöda men förstått att första steget i deras lösning är att hitta övriga medlemmar i sällskapet. Under det här kapitlets gång kommer de göra så och förstå att nyckeln till att återfå sina liv är att sammanställa Sills kropp. Först måste de infiltrera Tistla Fäste och konfrontera dess invånare.

Som spelledare kan du gärna påminna Sill om hur hen känner sig försvunnen. Det enda sättet att bli hel är att finna hens kropp. Övriga karaktärer drivs bäst genom att ständigt leka med deras odödhet. Låt dem lukta, stapla runt och tappa kroppsdelar.

## Strategier

Att ta sig förbi stadsvakter, genom palissad och mellan invånare är en svår uppgift för vandöda. Om spelarna har problem att lista ut ett sätt att ta sig in kan du använda de här som grund. Tänk på att Sill kan, i andeform, passera murverket. Det kan hjälpa till i t ex klättring eller om hen vågar skapa en skenmanöver för vakterna vid stadsportarna. Eller så kan Sill reka.

- Kamouflera/klä ut sig. Om man kan dölja det mesta av sin hud, både med kläder och dåligt ljus, och sin doft kan man tänka sig att några trötta vandrare snabbt vinkas genom porten. Det kanske kräver att de har sin passersedel, eller mynt, i redo i handen och att inga synliga vapen sticker ut. [Vaksam/Övertygande]
- Smita in med arbetare från Svartheden vid gryning, södra porten. [Diskret]
- Klättra över palissaden med utrustning, nattetid. Görs bäst på sydsidan. [Stark]
- Hitta ett hål i palissaden, Odelia/Kall vet ett litet, sydöstra sidan. Man kan även leta efter gångar som används för smuggling, [Viljestark].
- Pilgrimer till Soltemplet för bot av Davokars korruption. Lyckas automatiskt men får eskort av en stadsvaktpatrull. När de templet kommer de snabbt bli igenkända som vandöda och attackeras. De måste fly från eskorten innan dess. Nyheter om lösa odöda når Skymningsbröderna inom 1T4 timmar.
- Invänta att sällskapet kommer ut ur Tistla. 50% chans att en träff är stämd och medlemmarna möts vid sällskapetets samlingsplats. De kommer ut, en och en, runt kvällning. Går enskilt till platsen men försöker hålla uppsikt att de inte är förföljda, [Diskret <- Vaksam]. Om de får fel känsla vänder de helt enkelt om, mot Tistla Fäste, utan att konfrontera sina förföljare. Notera att det kan innebära att någon av dem fortfarande går till samlingen. Efter en sådan kväll går de inte tillbaka på flera veckor, efter att försäkrat sig om att de inbillade sig.

- Skicka ett brev till någon i sällskapet och bestämma en träff utanför Tistla Fäste. [Övertygande]

Rollpersonerna kommer även att behöva ta sig ut. Det är enklare för vakterna är inte intresserade av vem som går ut. Det är också lättare att klättra över palissaden på insidan, eller via ett hustak.

#### Misslyckas framåt

Det är inte meningen att rollpersonerna ska fångas och dödas om de misslyckas med något slag då det tar sig in i Tistla. Istället bör misslyckanden leda till att deras förutsättningar, när de väl kommit in, blir sämre. De kan t ex tappa utrustning då de klättrar över muren eller att vakten tror att de är sjuka och vägrar att släppa in just den personen. Glöm inte att man kan utnyttja rollpersonernas situation, att de är vandöda. Istället för sko tappas ben, någon mage börjar knorra högt efter kött och slutar inte förrän den fått det, etc.

## Rykten och undersökningar

- Under de senaste månaderna har farmare och resenärer ibland blivit attackerade av svartalfer. De är uppenbart vildingar men det stoppar inte allmänheten från att se mer snett på dessa och Karabbdokk.
- Har man tur och hittar rätt arbetare, eller bonde, har de sett personer gå genom deras fält vid mörkrets intåg.
- Stadsvakterna kan vittna om att Simo gärna tar kvällspromenader utanför fästet.
- Jägare, guider och vissa skattletare kan berätta om hur "Sko-Ann" flyttat ut till skogs för nästan ett år sedan och hur man finner henne. De berättar också gärna om varför hon nu kallas just "Sko-Ann".

## Palissaden

Det nio meter höga skyddsverket som omger Tistla består av tjocka, avbarkade stammar. På insidan sitter vinklade stötspelare var tionde meter, från mark till fem meters höjd. Sex meter upp sitter tvärlagna bjälkar. Ingen gångbro. Vaktorn några meter högre, stege med plåtå.

Fallskada från toppen av palissaden är 9 (samma som antal meter, bepansring skyddar, lyckat Kvick ger -3 i skada).

## Stadsportarna

Yttre delen av huset är tjocka träportar medan de inre är fällgaller av järn som tappas ned från vakthuset som sitter ovanpå gången in. Portarna stängs vid solens nedgång. Två vakter utanför och två på insidan av staden. En patrull i korridoren av fyra vakter som stoppar passerande. Två i vakthuset ovanför håller utkik och släpper innergalleret vid trubbel.

### Stadsvaktpatrull

**Sergeant** med svärd och sköld. Bär rangmarkering över hjälm. Sköter snacket och bossar runt övriga. Bildar mur med sköldbärare vid strid. Är beredd på att ta ett steg ut för att flankera fiende som angriper rakt på.

**Skytt** med pilbåge. Står längst bak i strid och skjuter pilar. Är beredd att springa för att hämta hjälp.

**Sköldbärare** är utrustad med större sköld och ett enhandsvapen (ex svärd, spjut eller yxa). Står bredvid sergeanten och skyddar stångaren i strid.

**Stångare** med hillebard står i strid mellan, eller bakom, sergeanten och sköldbäraren och stöter mot fienden. Håller koll på flankerna.

**Soldater** är övriga och beväpnade med enkla vapen (spjut eller yxa) och sköld. De står bakom sköldmuren och inväntar attackorder.

## Stadsvakter

*1T4+2 st i en patrull, 90 erf*

**Manér** Självssäkra och hotfulla

**Släkte** Ambrier

**Motstånd** Ordinär

**Särdrag**

**D:5 K:10 L:9 S:11 T:13 Va:13 Vi:9 Ö:10**

**Förmågor**

Krafttag N

Rustmästare G

Sköldkamp N

Snabbskytte N

Stångverkan G

**Beväpning** (T: -3) Bredsvärd, spjut, yxa och sköld: 4 *eller*

Pilbåge: 4 *eller* Hillebard: 5

**Bepansring** Ringbrynja 3

**Försvar** +0, -2 (Sköld)

**Tålighet** 16

**Smärtgräns** 6

**Utrustning** Silverring, 1T10 skilling

**Skugga**

**Taktik** Tar inga risker. Sergeanten skickar iväg skytten för att hämta hjälp vid första möjliga tidpunkt. Ger upp eller flyr innan någon av dem dör.

## Liklukt i staden

Om rollpersonerna stör upp för mycket bråk, är oförsiktiga eller blir sedda av för många är det inte omöjligt att

Skymningsbröderna i Tistla Fäste får nys om dem.

Svartkapporna torde bli vansinniga av att få höra om hur flertalet vandöda går innanför stadsportarna. De är många fler än rollpersonerna, tränade i år att finna och förgöra det som svärta Prios land. Kort sagt, om de får tag i de skendöda kommer de att vinna en strid. Därför bör de istället fungera som en tidspress. Eventuellt kan en av dem få upp spåret på rollpersonerna efter att de lämnat staden. Här följer några scenförslag som skulle kunna sätta eld i baken på vilken odöd som helst.

- En bit nedför gatan kommer ett tiotal svartkappor marscherande. De stannar upp i en korsning. En av dem hoppar upp i en vagn och drar ned kusken i gatan. Skriker sedan, aggressivt, så att alla omkring stannar upp. De letar efter styggelser, vandöda. De har synts till här. Den som vet mer ska nu tala. Ett par stadsvakter som hade uppsyn i korsningen hinner försvinna från platsen innan resterande bröder börjar leta genom vagnen och ta tag i människor för att få dem att tala...
- Just efter att rollpersonerna lämnat ett hus hörs det tydligt bråk och skrik från det. Svartkapporna har sparkat in dörren och går igenom huset. Alla där inne dras ut på gatan, slås ned och vaktas därefter av en handfull nervösa stadsvakter. Efter ett tag kommer inkräktarna ut på gatan och börjar förhöra sina fångar.

Det görs utan ord, med piska och knytnävar.

Rollpersonerna bör ta sig därifrån omedelbart.

- Aggressiva kommandon ekar nedför gatorna. Längre bort har en cirkel av människor bildats. I mitten står flertalet svartkappor runtom en barbarättad på knä. Fångnen slits av rock och tunika. Hens kropp är blek och färgad av svarta ådror. En sista minut har denna på sig att undkomma tortyr genom att tala om var övriga vandöda finnes. Tyvärr vet den barbarättade inte det och ber om nåd, innan blod och skrik fyller platsen.
- En novis från Soltemplet kommer plötsligt gåendes runt hörnet och stöter in i rollpersonerna. Det är inte en slump, utan hen har blivit kommenderad av Skymningsbröderna att släppa allt och leta där i krokarna. Rollpersonerna måste lyckas med [Diskret <- Vaksam] för att inte direkt bli röjda och [Övertygande <- Viljestark] för att novisen inte ska rapportera dem. Novisen skriker i panik och springer hellre än att slåss.

## Grås handelsbod

Ligger just norr om Antiktorget (40), en tvärgata in. Bastant trähus i två våningar som ligger vägg i vägg med grannarna. Innanför dubbeldörrarna finns en stort bord där Ro brukar stå. Hon hämtar själv varor från hyllor bakom. Torkad och inlagd mat, resutrustning samt allehanda pantobjekt finns där. Bakom hyllorna finns en trappa upp till Ros lägenhet samt en dörr ut till trädgården. Andra våningen finns matbord, eldstad samt en liten balkong som vätter ut mot gatan.

Trädgården på baksidan, en liten innergård, sträcker sig längst handelsbodens vägg och ut, inte mer än två meter och är omringad av byggnader.

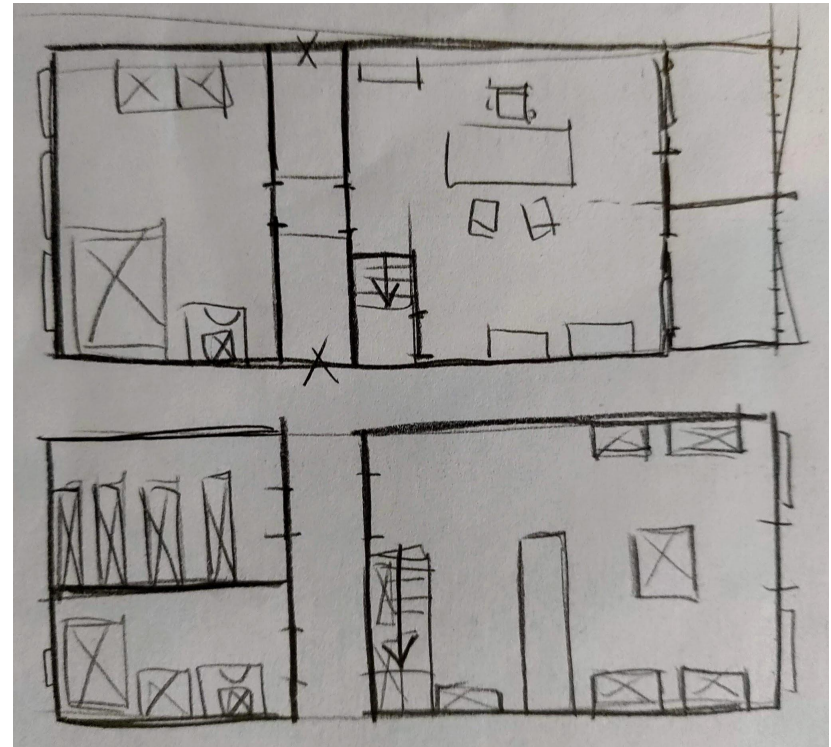
Huset tvärs över trädgården hyr Ro in sig på och har bygget en gångbro från andra våningen in till hennes sovrum i bakhuset. Där har hon en kista med hennes vapen. På markplan kan man gå mellan handelsboden, genom trädgården, in till antingen Gevas lilla sovvrå eller ett litet lager.

- Ro kommer bli fientlig så fort hon inser att något rör Sill eller sällskapet. Till dess är hon väldigt skeptisk och kort mot främlingar så länge de inte visar tydliga intentioner av att handla med henne.
- Hon kommer försöka dölja sin fientlighet först för att få ur information ur rollpersonerna. Hon vill säkerställa att Corax inte är med Sill och att rollpersonerna är det enda som knyter henne till sekten innan hon gör sig av med dem. Hon kan gärna lova något, som att följa med dem, om det ger henne chansen att få övertaget. I så fall kommer hon absolut ta med Geva men gärna Simo också.
- Så fort Geva får känsla av att hennes mäster är i fara kommer hon att anfälla rollpersonerna. Det innefattar allvarliga hot eller om det framgår att någon är odöd. Oavsett vad Ro vill.
- Ro vet inte var Ana är men att hon gör bäst i att stanna där.
- Hon vill helst inte avslöja var huvudet är men kan göra det för att få ut mer information.

*Karta över Grås Handelsbod*

**Överst:** vån 2. Mat- och arbetsbord, kök samt balkong t h.  
Liten gångbro till Ros lägenhet t v.

**Nederst:** markplan. Handelsbod t h och boende t v. Entré t  
bod t h. Trappa upp t vån 2 t v. Smal trädgård mellan  
byggnaderna. Gevas lägenhet s ö, lager n ö.





## Fru Ro Grå

*Handlare, 90 erf*

**Manér** Manipulativ, självsäker och farlig

**Släkte** Ambrier

**Motstånd** Ordinär

**Särdrag**

**D:10 K:9 L:11 S:7 T:5 Va:10 Vi:13 Ö:15**

**Förmågor**

Belägringskonst N

Dominera N

Ledare G

Lärd N

Närstridskytt N

Sjätte sinne N

Snabbdrag N

**Beväpning** (Va: 0) Armborst: 5, (Ö: -5) Skäkta 3,

**Bepansring** 2 Gambeson

**Försvar** +1

**Tålighet** 10

**Smärtgräns** 5

**Utrustning** Passersedel och guldring till Tistla Fäste.

I kistan på sitt rum: armborst & 20 skäkter, 2 alkemiska granater (Spelarens handbok, s. 112).

**Skugga**

**Taktik** Om i närheten av sitt rum springer Ro och hämtar sina vapen. Går det attackerar hon en grupp med granat. Står annars i bakgrunden och pekar ut mest uppenbara hot som mål. Därefter skjuter med armborst på denna. Slåss till döden

men kan låtsas ge upp efter att tålighet nått hälften eller Geva gått ner. Försöker därefter fly eller eventuellt döda.

Geva

*Livvakt, 120 erf*

**Manér** Trogen, modig och lusten på stridshistorier att skryta om på tavernan

**Släkte** Ambrier

**Motstånd** Ordinär

**Särdrag**

**D:10 K:11 L:7 S:13 T:15 Va:10 Vi:9 Ö:5**

**Förmågor**

Kraftprov N

Opportunist N

Rustmästare G

Stridsgisslare M

Tvillingattack N

**Beväpning** (T: -5) Stridsgissel: 4, Dolk: 3

**Bepansring** 5 Helrustning

**Försvar** -1 - 1 (Tvillingattack)

**Tålighet** 18

**Smärtgräns** 7

**Utrustning** Passersedel + silverring till Tistla Fäste

**Skugga**

**Taktik** Geva kastar sig in i fiendens linje och börjar helst svinga sitt gissel mot flera med Stridsgisslare. Utnyttjar Opportunist när någon vill bryta sig ur närstrid. Hon slåss till döden men är alldeles för rasande för att egentligen skydda, eller lyssna på, Ro.

### Korpen pickar

Ett sätt att utöka scenariot är att tvinga rollpersonerna leta upp alla spelledarpersoner. Exempelvis kan det fungera så att var medlem i sällskapetets död, eller medgivande, återför en rollperson till livet. Man har då rum för att 5 rollpersoner; Corax (i Sills kropp), Ro, Matteo, Sill och Ana. Om fler behövs kan Geva även varit en del av sekten som förrådde Sill. Vill man göra det ännu svårare kan man utöka vardera medlem av sällskapet med dess rollpersons Tålighet.

## Sparvs eminenta vård

Sparvs mottagning hittar man nordost om De gamlas park (44). Ett stort, fristående hus i trä, omges av små gränder. Från en stor dörr från gatan når man förhuset. Där finns två väntbänkar samt ett skrivbord med liggare som Sparvs hjälpreda Hjam håller ordning på kunder. Innanför förhuset finns mottagningen. En stor eldstad i mitten av rummet håller värmen och hjälper vid både hårförkortning och mindre operationer. Fyra gedigna stolar längst ena väggen och tre sängar byter kunderna av. En trappa upp till övervåningen och en dörr till bakhuset finns längst in. Bakhuset har en egen eldstad och matberednings plats. Matbord, badtunna och säng för Sparvs sjukbiträde Starj (som ibland övernattar). Trappa upp till Sparvs lägenhet.

På ovanvåningen från mottagningen kommer man först till sängen för långtidssjuka eller återhämtande från operationer. Bredvid en säng för anhöriga. Bakom dörrar hittar man operationsrummet. Blitzten där patienten ligger står mot ett stort fönster som öppnas vid operation, för ljustets skull. Så kan man även kasta och hälla ut biprodukter ut taket till förhuset så att det rinner ned in intilliggande gränd.

- Så fort Matteo får syn på Sill eller en annan rollperson och förstår att de är vandöda eller förstår att rollpersonerna har något att göra med sällskapet kommer han att försöka fly. Han vill helst fly till Ro, går inte det flyr han till stadsvakten.
- Om Matteo fångas kommer han försöka förhandla om sitt liv. Han kommer staka fram vad som hänt och att Sills kropp är gömd. Hans rädsla för att förråda Ro är dock större än hans livslust så han kommer ljuga om sällskapets träffplats och säga att den är österut (för att genomskåda lögnen: Vaksam <- Övertyga). Om rollpersonerna inte tror honom kommer han inte ge vika för hot eller tortyr. Hans fall blir hans egendomar, pengar och hus, om rollpersonerna t ex hotar att bränna ner han mottagning. Överlever han det kommer han försöka kontakta Ro snarast, som med Geva, Simo och stadsvakter jagar ner rollpersonerna.
- Matteo vet inte var Ana är, bara att hon gett sig av.
- Han kommer ihåg att Ro tog Sills huvud och gjorde sig av med det men vet inte var eller hur.

## Herr Matteo Sparv

*Medicus & barberare, 80 erf*

**Manér** Lugn och tillmötesgående på ytan men egoistisk och manipulativ under

**Släkte** Ambrier

**Motstånd** Ordinär

**Särdrag**

**D:10 K:9 L:13 S:5 T:7 Va:15 Vi:11 Ö:10**

**Förmågor**

Alkemi N

Lärd N

Medicus M

**Beväpning** (T: +3) Spetsig sax: 2

**Bepansring** 1 Läderförkläde

**Försvär** +1

**Tålighet** 10

**Smärtgräns** 5

**Utrustning** Passersedel + silverring till Tistla Fäste

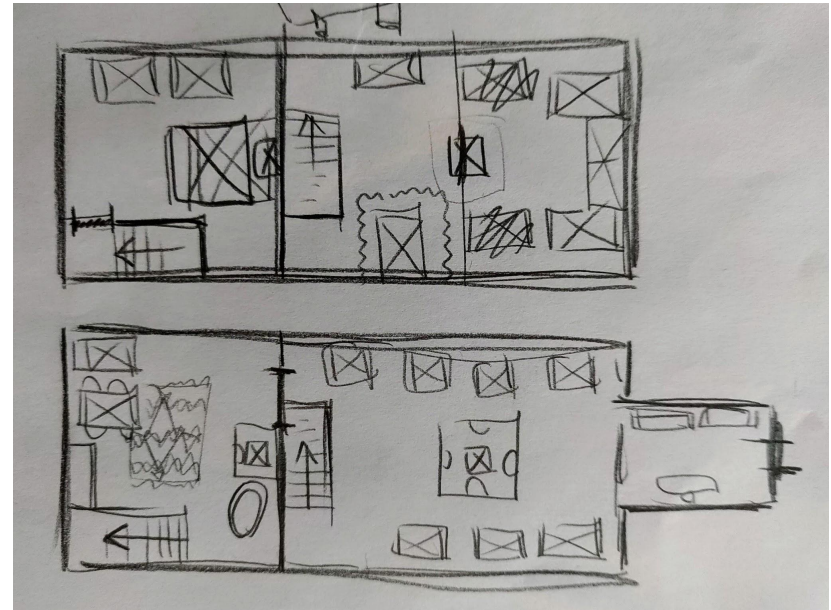
**Skugga**

**Taktik** Fly! Snabbt och illa kvickt! Går inte det ger Matteo upp direkt. Enda gången han attackerar är om det inte finns något annat val eller om han är med vänner som verkar vinna.

*Karta över Sparvs Eminentia Vård*

**Överst:** vån 2. F h t v Sparvs lägenhet, vila för långtidssjuk, operationsrum.

**Underst:** markplan. Entré t v. F h t v bakhush, mottagning, förhus.



## Garnisonen

Simo bor i kasernen, liksom de andra stadsvakterna. Han delar en sovsal med sju andra. Det är en väldigt dum idé att möta honom där. Speciellt om man ser ut som en vandöd. Under dagen är det 50% chans att han är i tjänst, i patrull runt om Tistla Fäste, 25% att han är i arbete kring kasernen och 25% att han är ledig och rör sig i staden.

Vid sin bädd har Simo en garderob, en koffert och en mindre kista med personliga tillhörigheter. Kistan är dubbelbottnad och döljer en liten rulle med Simos kunder som innefattas av hans skyddsverksamhet. Det finns ett handfull namn med en siffra (priset i daler) samt kommande datum (då Simo tar en specifik patrulltjänst och undviker kundens område). Under fortsätter listan, med passerade datum, där raderna är överstruken (indikerar att Simo får betalning). I det gömda facket finns även en läderpung med 1T100 daler.

- Om man garanterar Simos säkerhet kan han, efter övertalning, gå med på att berätta vad som hänt och var sällskapet samlingsplats är. Han kommer då låta rollpersonerna gå och sedan uppsöka Ro. De båda kommer att följa efter, med stadsvakter och Geva, för att döda rollpersonerna igen.
- Liksom ovan men rollpersonerna har dessutom lyckats hitta en hållhake på Simo, som till exempel visar att han håller på med utpressning eller illegal handel, då kommer Simo berätta men inte uppsöka Ro. Istället kommer han helt försvinna.
- Hot eller våld mot Simo gör honom direkt fientlig, han går in i strid.
- Simo har hört att Ana nu bor i Davokar någonstans.
- Huvudet tog Ro, efter mycket om och men, och kastade i marken, i en bergsspricka. Han vet ungefär var, en bit norr om där rollpersonerna lämnades och vaknade. Kan beskriva tillräckligt väl för att de ska hitta.

## “Smala” Simo

*Gammal soldat & stadsvakt, 140 erf*

**Manér** Slingrig och hal, hackar ner på andra

**Släkte** Ambrier

**Motstånd** Utmanande

**Särdrag**

**D:15 K:13 L:10 S:9 T:7 Va:11 Vi:10 Ö:7**

**Förmågor**

Fint G

Kraftprov N

Rustmästare G

Stångverkan M

Tvåhandsfiness M

Tvåhandskraft N

**Beväpning** (D: -5) Bastardsvärd: 6

**Bepansring** 4 Ringbrynja

**Försvar** -5

**Tålighet** 14

**Smärtgräns** 5

**Utrustning** Passersedel + silverring t Tistla

**Skugga**

**Taktik** Om ensam föredrar Simo att vara defensiv, hålla borta fienden med Stångverkan och ropa till sig stadsvakter. I grupp ställer han sig först mellan vänner som försvar. När han ser sin chans dundrar han in i fienden och attackerar alla han kan med Tvåhandsfiness. Flyr helst, eller ger upp, om tåligheten går ner under 5.

### Korpen svävar

Vill man tvinga rollpersonerna att spendera mer tid i Tistla kan du som spelledare låta Ro och Sparv förvara varsin kroppsdel hemma hos sig. Endast Simo går då ut till sällskapets samlingsplats (eftersom han inte kan förvara en kroppsdel säkert i garnisonen).

## Sällskapets samlingsplats

En halvtimmes vandring väst om Tistla Fäste, några stenkast från vägen, bakom en ås, finns en liten sättning mellan fälten. Där ligger en ladudörr, kamouflerade med mossa, över en grop. Håligheten i marken är ungefär en meter djup och två meter i diameter. I den finner man:

- En trälår, med beslag, som innehåller:
  - fyra säckar med Sills kroppsdelar i (samt en hel del olika örter för att försöka täcka lukten).
    - Sills bål
    - Sills vänstra arm
    - Sills högra fot
    - En tom säck (som innehöll Sills högra arm)
  - Även en emblemring för Sills Resande Varuhandel.
  - Dolken Korpens Kärl.
- De sitter också, rollpersonernas antal, vandöda runt trälåren. Stilla, vaktande. De är skendöda. Olikt rollpersonerna är de bundna till sällskapet och saknar egen vilja. De attackerar alla som inte är medlemmar i sällskapet och som rycker undan ladudörren.

En vanlig resenär på vägen har ingen chans att upptäcka avstickaren. En duktig spårare kan se att det verkar som att man gått av vägen men, det uppenbara säger att det är arbetare på fälten. Själva platsen kring gropen kan inte ses från vägen.

### Vandöda

*Rollpersonernas antal, resenär eller arbetare, 60 erf*

#### **Manér**

**Släkte** Ambrier eller barbarättad

**Motstånd** Ordinär

#### **Särdrag**

**D:10 K:10 L:10 S:10 T:12 Va:10 Vi:10 Ö:8**

#### **Förmågor**

Vandöd M

**Beväpning** (T:-2) Improviserade vapen 4

**Bepansring** Halverad skada bortsett från magiska vapen och heliga effekter.

#### **Försvar** 0

**Tålighet** 10

**Smärtgräns** -

**Utrustning** Inget av värde.

#### **Skugga**

**Taktik**

### Korpen kraxar

Om man vill fylla ut scenariot mer, kan man ändra så att samlingsplatsen är ett vandrarhem. Ägd av Ro som erbjuder ett alternativ till att bo i Tistla Fäste eller Svartheden. Det egentliga syftet är dock magasinet bakom som används som lager för hennes handel. På så sätt undviker hon att beskattas för mycket av sina varor. Trälåren med Sills kroppsdelar förvaras då i lagret, i ett beslaget rum. De vandöda står inuti rummet och vaktar. Samtliga personal är invigda i sällskapet. Själva hemmet är ett långhus med öppen eldstad i mitten för matlagning, runtom bäddar. Tvagning sker utomhus i kar.

## En hjälpande hand

Sills högra hand vaknar till liv samtidigt som gästen väcks. Handen, eller rättare sagt armen (upp till överarmen), som inte var fylld med Coraxs ande begav sig genast för att försöka hitta sin rättmätiga ägare. Den kravlade själv ur sin säck, ur låren, förbi de vandöda i sällskapets grop, ut i skogen. Den känner var Sills ande är men är inte lika snabb som den. Det innebär att den följer sitt mål men att det tar ett tag innan den hinner ikapp.

När exakt handen kommer ikapp Sills ande är upp till dig som SL. Det kan ske då de behöver hjälp med att hitta vidare i scenariot (eftersom den vet om några platser) eller om den skulle kunna hjälpa på annat sätt (för att den är liten men kan ta/greppa saker). Det bör ske innan rollpersonerna besitter tillräckligt med kroppsdelar för att själva gå ut och finna den.

Sill kan inte styra handen men hen kan kommendera den, liksom en hund. Handen kan inte göra ljud ifrån sig men besitter en bästa intellekt och kan till exempel svara på enkla frågor genom att skaka, nicka med handen eller peka med ett, väl valt, finger. Den kan även hitta tillbaka till sällskapets samlingsplats samt spricka i marken (där Sills huvud slängdes).



## Akt 3: I skugga

Sista kapitlet berör de svårast åtkomna kroppsdelarna. Ann besitter Sills vänstra ben och förvarar det i sin bostad i Davokar. Huvudet har hittats av en stam illvättar och dyrkas i deras grotta. Slutligen måste rollpersonerna sätta ihop Sills kropp. Så väcks demonen Corax och kan då nedgöras, eller tillåtas leva, för att ge rollpersonerna livet åter.

### Kojan i floden

Ana var från början den mest motstridiga till planen att förråda Sill. Efter dådet tog hon sitt och fann sig en boplats i skogen. Där är hon självförsörjande. Antar fortfarande jaktuppdrag från de få som kommer förbi från Tistla Fäste eller som betalning för de få saker hon behöver byta till sig. Sällskapet har accepterat hennes försvinnande men under en outtalad överenskommelse att hon aldrig syns mer.

Olikt de övriga i sällskapet förväntar sig Ana att Sill ska komma åter. Kräva hämnd. Kanske även att Corax vill det? Ana har använt Sills ben för att se in i Corax kunskap och finna försvar. Bland det hon lärt sig är en ritual som skrämmer vandöda och styggelser. Som ett hån mot Sill har hon samlat och helgat skor. Knutit fast i träd och buskar runt sin boplats. De är nu många, fler mer än hundra. Därav hennes öknamn, "Sko-Ann", som de naturnära i Tistla Fäste nu kallar henne.

Alla vandöda, t ex rollpersonerna, mår väldigt dåligt kring platsen och vill helst därifrån. Om de nuddar en sko tar de 1T4 i skada (rustning skyddar ej). Under strid, i närkamp, måste en vandöd klara ett lyckat [Vaksam] för att få agera, eller ta 1T4 i skada i början av dess runda.

Ana har även flyttat sin bostad till ett strategiskt ställe efter att ha lärt sig om det rinnande vattnets skyddande kraft mot andar. I en biflod från Eanor har hon hittat en liten stenö, några meter i diameter, omgiven av inte mer än några meter till av vatten. Inte djupare än midjehöjd men strömt. På klipporna har hon byggt en höjd koja av grenverk. Kopplad från öns enda gran finns två rep att klättra på till var sida av floden med hjälp av en liten flotte. Där finns även små odlingar som, förutom fällorna i vattnet, hjälper henne att få mat i sig. (Notera att Sill kan inte korsa vattendrag i andeform.)

I kojans finns det mest nödvändiga för att Ana ska kunna klara sig i vildmarken. Man hittar även:

- En kista som innehåller Sills vänstra ben.

I början av året som gått har Ana först varit väldigt rädd och orolig. Med tiden då hennes plan och försvarsverk vuxit har hon funnit sin plats i naturen. Nu rör hon sig fritt i skogen men har alltid, efter att ha tränat åtskilliga gånger, en flyktplan till sin bas nära. Ifall en vandöd Sill skulle stå bakom en gran. Runtom har hon flera gömmor med extra kastspjut.

- Ana är alltid tveksam mot främlingar. Hon kan konversera med dem om hon tror att det rör ett jaktuppdrag.
- När hon ser en koppling till Sill eller hens hantlangare kommer hon försöka fly tillbaka till sitt hem. Väl där skär hon av repen till ön och väntar med sina spjut.
- Det är 50% chans att Bark är med Ana. Isf väntar den lugnt och tyst under en diskussion, skyddar och följer henne lojalt i strid. Det är 25% chans att den är på samma flodsida som rollpersonerna, men ute och strövar själv, och 25% chans att Bark är tillräckligt långt bort att Anas skrik inte ska höras.
- Om Bark själv hittar rollpersonerna kommer den att spegla deras agerande. Till den mån att om de smyger så gör även den det. Inte förrän den ser Ana reagera på rollpersonerna vet den hur den själv ska te sig.

## Ana, "Sko-Ann"

*Eremit & jägare, 110 erf*

**Manér** Logisk, kall instinkt som trycker ned rädsla och hat

**Släkte** Ambrier

**Motstånd**

**Särdrag** Skuggyngel (2), Snabbfotad, Vildmarksvana

**D:11 K:15 L:10 S:9 T:7 Va:13 Vi:10 Ö:5**

**Förmågor**

Akrobatik G

Ritualist N: Helgande rit (1 perm korruption)

Sjätte sinne N

Stålkast G

Trickskytte N (antagande: gäller alla avståndsattacker)

**Beväpning** (Va:-3/T:+3) Kastspjut: 4

**Bepansring** -

**Försvar** 15

**Tålighet** 10

**Smärtgräns** 4

**Skugga**

**Taktik** Ana försöker alltid stå med något mellan sig och fienden, så att hon både kan attackera men har tid att retirera (-8, Snabbfotad). Hon attackerar först den/de som förföljer henne hårdast. Använder Trickskytte för att nagla fast dem i ett träd (kräver aktiv [S] för att ta sig loss). Är hon inte förföljd använder hon Stålkast för att göra två separata attacker. Endast om hon inte kan fly undan i närstrid attackerar hon i ett sådant läge. Får hon chansen att springa helt ur synhåll gör hon det och gömmer sig (-3, Skuggyngel), försöker flankera. Ana slåss till döden om hon måste men lämnas hon söker hon

inte strid, förutom mot Sill. Hon kan smyga efter Sill länge för att välja att slå till när hon har störst chans att döda. Möter hon Corax kommer hon försöka döda den också.

**Utrustning** korg med 7 st kastspjut (romarnas velites bar 7 verutum i viktjämförelse)

Bark

*Rese, Anas följeslagare, 70 erf*

För ett tag sedan stod det en hukad best vid flodkanten. Ana förstod ganska snabbt vad det var och försökte först fösa bort den innan hon förstod att det var en nykomling. Hon lät det gå några dagar. Den stannade kvar i omnejden. Tillslut mötte hon den och sedan dess har den inte lämnat hennes sida. Trots att resen inte talar har den gett Ana sällskap i ensamheten.

**Manér** Lugnet före stormen

**Släkte** Rese (kulturvarelse)

**Motstånd** Ordinär

**Särdrag** Paria

**D:9 K:10 L:5 S:15 T:7 Va:11 Vi:10 Ö:13**

**Förmågor**

Bärsärk M

Järnnäve N

Kraftprov N

Naturlig krigare N

Robust N

**Beväpning** Knytnäve: 8

**Bepansring** 2 (Bärsärk) + 2 (Robust)

**Försvar** +2

**Tålighet** 20

**Smärtgräns** 8

**Skugga**

**Taktik** Bark vill inte döda utan skrämma fienden tills den flyr. Därför går den först på största möjliga. Om den lyckas banka det målet blå byter Bark offer nästa runda, även om det första står. Går resens tålighet ner under 10 flyr den. Försöker då även rädda/bära Ana. Blir den förföljd eller fångad slåss den till döden, och dödar.

**Utrustning** Inget av värde.

## Sprickan i marken

Inte långt från platsen där rollpersonernas övermannades för ett år sedan finns stora sprickbildningar i bergmarken. Här i slängde Ro Sills huvud. Öppningen är nästan tio meter lång men inte bredare än en halvmeter. Man kan klättra ner ungefär tre meter innan det blir för trångt. Ena änden av sprickan fortsätter under markytan. Den är inte mer än en halvmeter bred och en meter i höjd. Följer man den når man efter en timma vättarnas grotta.

Huvudet finns inte här längre. Det har hittats av Mohk och hans följare.

## Vättarnas grotta

Sydvästra delen av en kulle i skogen slutar i en bergbrant. I basen finns en naturlig grottöppning in i massivet. Grottan varierar mellan en till två meter i bredd, tre meter hög och går in tjugo meter innan den smalnar av till en trång, liten gång (som leder till sprickan i marken).

Mohk finnes längst in, sovandes eller siandes kring en vag eld. Runtom ligger resterande illvättar och sover på risbäddar då de inte är ute och jagar (25% chans). Minst en vakt lämnas bakom en kamouflage-port av ris och tjocka grenar som täcker grottans öppning (den sticker ut väl för en tänkande varelse, inget slag behövs för att förstå att det finns en ingång).

Vättarna insåg att något viktigt skulle hända när huvudet plötsligt började prata. Det plågande ljudet från huvudet har nu gjort dem stressade och trötta. De inser värdet av huvudet som ger dem blickar in i framtiden men är också så less på dess ljud att de vill bli av med det.

## Mohk

*Illvätte med följe som dyrkar Corax i Sills huvud.*

**Manér** Skrikandes, vansinnig av makt

**Släkte** Svartalf (kulturvarelse)

**Motstånd** Utmanande

**Särdrag** Bestialisk, Gravkyla (2), Mörkt blod, Vildmarksvana, Överlevnadsinstinkt (2)

**D:10 K:13 L:11 S:7 T:5 Va:10 Vi:15 Ö:9**

**Förmågor**

Spökvandring G

Svart andedräkt G

Svartkonst G

**Beväpning** (T: +5) Ingen

**Bepansring** 2 Häxsärk + 2 (Överlevnadsinstinkt)

**Försvar** +3

**Tålighet** 10

**Smärtgräns** 4

**Skugga**

**Taktik** Försöker hålla sig undan. Kan eventuellt spy in någon med sin andedräkt. När hälften av krigarna fallit tänder Mohk gravkylan (och fångar även sina egna) för att i nästa runda fly, ev med spökvandring.

**Utrustning** Sills huvud,

## Vättekrigare

*Rollpersonernas antal x 2*

**Manér** Fradgatuggandes och bitska

**Släkte** Svartalf (kulturvarelse)

**Motstånd** Svagt

**Särdrag** Kortlivad, Paria, Överlevnadsinstinkt G

**D:15 K:13 L:9 S:10 T:11 Va:7 Vi:10 Ö:5**

**Förmågor** Inga

**Beväpning** (T: -1) Spjut 4

**Bepansring** 2 Djurpäls + 2 (Överlevnadsinstinkt)

**Försvar** -1

**Tålighet** 10

**Smärtgräns** 5

**Skugga**

**Taktik** Svärmar sina fiender, försöker få övertag genom positionering. Slåss till sista andetag så länge inte Mohk faller då de flyr i panik.

**Utrustning** Inget av värde.

## Det talande huvudet

Sedan rollpersonerna reste sig som odöda har Sills huvud börjat tala i tungor. Det pågår konstant och är till en början inte så farligt men ju längre man lyssnar ju värre blir det. De ourskiljbara orden övergår till ett brus som skär i ens öron. I bruset kommer till slut en tyst ton som växer sig starkare. Efter flera timmar blir ljudet till ett omänskligt skrik som på något sätt låter öronbedövande trots att det inte är det.

Huvudet, och däri Corax ande, står ut för de rollpersoner som kan ha häxsyn. Huvudet har ett kolsvart hål runt sig vars väggar speglar ljus som om det vore vatten. Likt att titta ner i en mörk brunn med en stor vattenvirvel i. Huvudets ögon blixtrar likt katters i sken. Synen är otäck men uthärdbar. Trots det, drar en sådan oförberedd bevittnare upp sina händer och täcker sina ögon. En reflex som sitter djupt in i ens själ.

## Korpens kropp

Förr eller senare kommer rollpersonerna bestämma sig för att sätta ihop Sills kropp. Det kan ske var som helst och behöver inte ske med alla kroppsdelar. Man behöver minst huvudet och bålet.

När Sills kroppsdelar placeras bredvid varandra kommer de regenerera ihop sig. Du som spelare bestämmer själv hur lång tid det tar men förslagsvis runt en timma. Processen kan påskyndas genom att tillföra blod eller genom artificiella förstärkningar (ex lim, nål och tråd).

Under tiden då kroppen repareras kommer Corax återfå sitt brukbara sinne. Huvudet kommer att sluta prata i tungor, vara tyst ett tag och sedan vakna. Personen som vaknar låter, talar och för sig precis som en väldigt utmattad Sill. Daemonen har Sills minnen och personlighet. Sills gast finns fortfarande, likt innan.

## Corax strategier

Corax är helt utmattad och kan knappt prata när den vaknar. Den kan hasa sig ur fara men inte försvara sig. Daemonen behöver tid att samla krafter och måste slingra sig ur situationen med rollpersonerna. Flera av punkterna nedan kan leda till att Corax motsäger sig själv (ex att Sill är en fara men också att den vill gå samman). Det är meningen. Låt rollpersonerna förstå att något är fel av en utdragen konversation. Du har hittat rätt om spelarna förstår vikten av

att både döda Corax (och låta dess förmågor gå förlorade) och risken med att hjälpa den. Allt Corax säger är inte lögn men den kommer aldrig att hålla sina löften. Den vill bara vila och sedan äta. En pakt med den slutar således i en grym, evig odöd.

- Dess mål är att överleva i kroppen och gömma sig i skogen utan att någon vet om det, eventuellt att de som vet svär sig till att tjäna den. Det innebär att Corax också vill att medlemmarna i sällskapet ska dö.
- Corax erkänner aldrig vad den är utan fortsätter mena att den är Sill. Det trots att Sills gast kan stå bredvid, den kommer bara hävda att gästen är någon, eller något, annat. Även om någon skådar dess skugga och frågar om det kommer den fortsätta neka.
- Om Corax blir frågad vad den vill eller har för mål svarar den som Sill skulle göra. Den vill leva och inte återvända till den oändliga vandöden.
- Daemonen kan gå med på att Sills gast svär sig som dess tjänare, eller att de "går samman". Den kan släppa in gästen i sin kropp igen om så, men kan också locka med att Sill kan få en ny kropp med hjälp av dolken.
- Corax kan erkänna att den har en magisk länk till rollpersonerna. Den kan använda det som både bete eller förhandling. Med vilje kan den bryta en skendödhet och ge livet åter till rollpersonen. Som försvar till att den band sig dem till sig menar den att medlemmarna i sällskapet utförde en ritual på den och den försökte försvara sig, något som tyvärr gick fel. Det

som är positivt är att rollpersonerna nu kan få livet tillbaka.

- Under samtal kan Corax sträcka sig reflexmässigt efter Sills börs i bältet (som är borta, tagen av Ro). Det är daemonens plåga att hålla koll på sina själar som översätts fysiskt av den mänskliga kroppen.
- Om rollpersonerna är för frågvisa och inte lockas av vad som lovas kan daemonen lägga tidspress på dem. Den ser hur rollpersonerna är förföljda, kanske av sällskapets medlemmar, fler vättar eller svartkappor, vad som passar bäst. De kan inte fortsätta prata nu utan måste förbereda sig för strid, eller undkomma till en säker plats. Under tiden det sker försöker Corax fly.
- Om Corax inser att den inte undkommer döden kan den, som en sista utväg, bryta de skendödans länkar. Sedan försöka hasa sin kropp undan till ett gömställe. Den har ca 10 minuter på sig medan rollpersonerna återhämtar sig (se nedan). Sills gast kan dock stå kvar och se vad som pågår, så helst vill Corax döda eller få väck den först.
- Om allt annat misslyckas kommer Corax börja tala i tungor igen. Efter det kan man inte få ut något mer förståeligt.

Eftersom det är en daemon i Sills kropp är dess förmåga att ljuga utöver det vanliga. Man kan således inte genomskåda den på vanliga sätt, t ex genom tärningsslag eller förmågor. Den talar alltid sin egen sanning.

Här följer några idèer på vad daemonen kan lova rollpersonerna, både makt och rikedomar. Den kan även sia om deras framtid men kommer inte att avslöja något av vikt om inte de svär sig till den och ser till att den överlever.

- **Sill:** *De förrådde mig också, Sill. Vi är så nära målet. Låt oss vila, hämta styrka och sedan utgjuta hämnd. Inte bara på dem utan denna värld. Vi har haft makt och pengar innan, det skola komma igen. Med min syn, nu klar, och din förmåga. Låt oss ta det vi förtjänar.*
- **Thia/Baremar:** *Korinthia förstod aldrig det stora krigets sista lärdom: fred. Istället fortsatte hon driva det som de odöda betvingat Hennes folk. Barbarerna behöver en ledare att samla dem och som kan kringgå deras egna politik. Du har den styrkan, låt mig leda dig. Vi kan skipa både rättvisa och fred, tillsammans.*
- **Odelia/Kall:** *Karabbadokks svar finns långt under jord, under Tistlas mark. Vi kan leda ditt folk dit, lära dem att förstå de andras manipulationer och ge dem styrkan att stå på egna ben. För alla alfers, och resars, skull.*
- **Duga/Wendo:** *Det är blott en nyck att du inte redan är känd för dina verk inom Prios kyrka, vet du det? Hade du inte flytt, den där natten i Prios Pass hade du redan straffat båda dina ägare, i Solgudens namn. Men jag kan leda dig till din rätta stig. Dina färdkamrater kommer behöva en allierad i kyrkan. Någon som kan svära samman sprickorna i den.*



- **Lorela/Nimer:** *Det finns en pakt, i Davokar. Vi ska hitta dess medlemmar. Leda dem till att utmäta naturens makt mot de Ambrier som inte ser oss som jämlikar. Än är det inte försent för en vilsen att stå upp för sina syskon...*
- **Iana/Freo:** *Tillsammans ska vi klättra i kunskap och rang i Ordo Magica. Vi ska reformera ordern till att värdesätta ens förmåga, inte bakgrund. Bilda ett ljus av rättvisa och medlidande i det Ambriska landet. En röst av klarhet att leda Drottningens folk till fred med barbarer, alfer och alver.*

## Livet efter skendöden

När en rollperson återfår sitt liv börja dess hjärta slå. Det låter först som en stor, öronbedövande trumma för dess ägare. Stark smärta i bröstet lamslår. Skit i lungorna hostas upp och även nyförtärt blod eller kött. Efter ca 10 minuter har personen sansat sig. Då mår man istället, bara, väldigt dåligt. Man är svag, trött, hungrig och törstig. Ljus skär i ens ögon. Allt kommer sitta i men avta efter några veckor.

## Sills kropp

Chansen är stor att alla rollpersonerna återfår sina liv i mötet med daemonen men Sill har det svårare. Om Corax kropp dödas kommer kroppen förbli död och Sill förbli en gast. Om artefakten Korpens Kärl sticks i kroppen försvinner gradvis Corax medvetande ifrån den. Efter någon minut kommer Sills gast försvinna och istället vakna upp i sin kropp som levande (inte som odöd).

Notera att det även gäller om kroppen inte är hel eller ens delvis återställd. Alltså om man sticker kniven i en kroppsdel, eller samling av kroppsdelar, som fortfarande har Corax själ i dem kommer den ledas ut. Det är bara då Sill kan besätta dessa. Om således huvudet inte finns vid bålet då kniven sticks i en av dessa kommer Sill att dö om hen besitter åter den kroppsdel.

### Korpen skådar

Det finns egentligen inget som hindrar Sills huvud från att tala sanning. Att huvudet är den egentliga Sill och att gasten är en daemon. Så kan det givetvis också vara om du vill! Alltså att Sills spelare hela tiden har spelat Corax men utan den vetskapen. Om rollpersonerna släpper in gasten i kroppen med dolken så återuppväcker de Corax och dödar Sill. Det kan du använda i slutscenen, ta Sills spelare åt sidan och berätta det först nu. Ge denna makten att på fri vilja återge livet till de skendöda. Det kräver såklart att spelaren kan åsidosätta sin rollpersons mål och vilja så om det inte är Sill som är gast utan en länge spelad karaktär kan det bli svårt. Du kan också inte berätta men bara låta karaktärer återfå livet om Sills spelare uttryckligen avser att så ske. Oavsett hur du väljer att sanningen är rekommenderas att du bestämmer dig innan scenariots start hur det ligger till.

# Efterspel

## Erfarenhet

Fem stadiga poäng Erfarenhet bör rollpersoner få som tar sig igenom scenariot, omodifierat. Läger man till t ex Ros vandrarnhem eller att rollpersonerna vaknar upp utan utrustning ska man nog lägga till minst ett Erfarenhet för varje förändring.

# Appendix

## Nya regler

### Skendöda

#### *Ritual*

#### **Tradition:** Svartkonst

En förhäxning av en levande som får den att anta en form av en vandöd. Kroppen börjar ruttna efter ritualen precis som om den vore död. Efter ett antal dagar reser den sig igen men besitter samma själ som den hade som levande. Skendöd fungerar som vandöd, enligt regelboken s. 201, bortsett från följande punkter:

- Förhäxningen är bunden till den/de personer som utför ritualen. För trollningen varar till att de med vilje bryter den eller själva dör.
- Om förhäxningen bryts börjar den skendödas hjärta att slå igen. Livet i kroppen återfås med vatten, mat och vila.
- Den skendöda ackumulerar fortfarande korruption, som vanligt. När korruptionströskeln får den stigman, dubbla blir den en styggelse, tålighet går ned till noll dör den helt.
- Den skendödas skugga är oförändrad från då den var i livet. Det innebär att de med häxsyn kan se skillnad på en vandöd och en skendöd.

## Föremål

### Korpens Kär

#### *Artefakt*

En ärgad, gammal ritualdolk från Symbars tid. Tillverkad i koppar med inskriptioner över skaftet som nu är mestadels bortnötta. Själva eggen är två blad, vinklade inåt och lätt böjda vilket gör att det ser ut som en korps näbb. Vinklarna av bladen bildar en kanal ner i det helt ihåliga skaftet. Kniven är uppenbart inte gjord för strid. Används den är det 50% chans att bladen böjs (måste repareras för att kunna användas igen) då den används så och 25% att den går itu (dess magiska förmåga går förlorad).

När man bundit dolken till sin skugga, som en vanlig artefakt, ska man sticka den i levande kött. Låta blod rinna ner i bladens kanal och fylla skaftet (tar ca en halv minut). Då drar dolken själen ur kroppen. Kvar blir en levande, tom varelse helt öppen för att besättas av en ny ande. Så länge blodet är kvar i skaftet är den gamla själen fångad där.

## Persongalleri

### Rollpersoner

**Barbaren**, Thia / Baremar. Äldre barbarkrigare, lejd av Sill som skydd. Dras med kronisk hosta som blir allt värre.

**Bäraren**, Duga / Wendo. Stark, ung ambrier. Lejd som bärare men har både sinne för strid och tjuveri. Är på flykt från lagen.

**Guiden**, Lorela / Nimer. Barbar, guide till Sills expedition. Kan några av häxkonstens ritualer.

**Handlaren**, Fru Tara Sill / Herr Kaso Sill. Äldrad handlare som sadlat om till skattletarfinansiär. Är medlem i ett sällskap som följer en daemon och är på jakt efter en artefakt: dolken Korpens Kärl. Börjar scenariot som gast och har således många av dess krafter.

**Magikern**, Iana / Freo. Ung ordensnovis som blivit delegerad uppgiften att observera Sills expedition av Ordo Magica. Är kunnig i mentalismens skola.

**Spejaren**, Odelia / Kall. Svartalf och spejare. Besitter en mystisk förmåga: Naturens famn. Känner Lorela/Nimer och får följa med på grund av dennes krav.

### Sällskapet

**Bark**. Rese och Sko-Anns följeslagare.

**Corax** är en entitet, en daemon, från någon hemsk plats med dåliga avsikter som sällskapet en gång dyrkade men nu utnyttjar.

**Geva**. Livvakt till Ro Grå. Har liten bostadsyta i Ros bod.

**Matteo Sparv**. Medicus och barberare. Driver en mottagning i Tistla Fäste.

**Ro Grå**. Handlare. Har en bod i handelskvarteren i Tistla Fäste.

**“Sko-Ann”**, egentligen Ana. Eremit och jägare. Hittas i, eller runt, sin koja på en liten i en avstickare av floden Eanor.

**“Smala” Simo**. Gammal soldat. Stadsvakt i Tistla Fästes garnison och bor i dess kasern.

### Övriga

**Mohk**. Shaman och ledare för illvättarna. Hittas i vättarnas grotta i Davokar.

# Rollpersoner

## Fru Tara / Herr Kaso Sill

*Ambrier, gast, handlare, 120 erf*

[OBS: din bakgrund innehåller spoilers till scenariot. Du vet t ex vad som händer efter första scenen och vilka som gjort er orätt. Ditt karaktärsblad innehåller även en hel del konstiga saker som snart kommer få en förklaring.]

55 år. Ända sedan du minns har du och din familj levt som nomader. Ni hade två stora vagnar, dragna av oxar, som färdades under flaggan av "Sills Resande Varuhandel". Din far och mor uppfostrade er, 4 barn, strikt men rättvist. Som ung parvel fick du inte bara hjälpa till att lasta av och på utan också sälja småsaker. Kanske sätta upp ett litet eget fruktstånd en bit bort på torget ni besökte. Era föräldrars planer för er var att ni skulle utöka företaget så småningom. I mitten av tonåren fick du nog av familjekäbbel som mellanbarn och rymde. Du saknade en fast plats men framför allt det du sett i alla byar och städer: vänner som leker med varandra.

Du tog dig till den gamla huvudstaden Kandoria och fann jobb i tavernorna. Din bakgrund skänkte dig viss erfarenhet men du stannade sällan kvar länge på samma krog. Vädjan om dina föräldrars rättvisa mellan syskonen gjorde att du lätt stötte dig med fel personer. I mitten av tjugooåren började det Stora kriget mot de vandöda. Armén hade tvångsvärvat dig om det inte vore för att du stött på en gårdfarihandlare, bekant med din

familj. Genom denna fick du reda på att dina föräldrar gått förlorade i en attack av de vandöda. Din familjs handelsbrev och signetring hade räddats av den samme och gavs till dig, i frågan om någon ytterligare syskon överlevt. Du tog beslutet att inte bara använda brevet för att komma undan värvningen utan också försöka ta upp dina föräldrars handel.

I de tiderna av rädsla och våld gav det sig snabbt. Det som vissa lämnade efter sig kunde du slå mynt på dagar senare i en karavan eller flyktingläger. Framgången stegrade, du insåg att du hade en känsla för det. Något inom dig som visste exakt vad du behövde göra, ta och säga.

Med åren flyttade du dig västerut, tillsammans med den stora flykten undan kriget. Känslan utvecklades under tiden till en egen röst, inom dig. Den visste alltid vad som skulle hända härnäst. Några år senare sa den åt dig att gå och träffa några specifika personer. De visade sig ha samma röst inom sig. Tillsammans slöt ni en pakt om att lyssna på den och hjälpa varandra.

Under åren fram till drottning Korinthias seger till hennes vallfärd norr till det Nya Riket byggde ni tillsammans upp ett företag som rådde på de stora handelshusen. I sinom tid flyttade ni till den nya huvudstaden, Yndaros. Där gick det först bra men sedan började stagnationen. De kommande decenniet gick dina utsikter från att ta en del av Ambria till att hålla hårt i varenda slant. Rösten inom er hade inte bara börjat tystna utan även bli mer suddig. Övriga inom sällskapet flyttade till Tistla Fäste. Du stannade i Yndaros hopp om att kunna vända situationen och få behålla ditt hus. Men tillslut

togs det ifrån dig efter att du förlorat en karavan till barbarer. Rösten kom då tillbaka, starkare och mer inspirerande än någonsin. Den sade att för att få tillbaka eran, din, klarsynthet behövde du hitta ett objekt som fanns i Davokars skog. Korpens käril. Det skulle hjälpa rösten att komma tillbaka. Under de närmsta månaderna sadlade du helt om, sålde allt och drog i alla dina kontakter. Till sist fann du dig i Tistla Fäste med en grupp värvade skattsökare. Redo att bege er in i den mörka skogen för att följa en karta som du hade i ditt huvud.

[Här utspelar sig den första scenen i äventyret.]

Du berättade aldrig hur du fick kartan eller kunskap om dolken. Oavsett så visade det stämma bra. Förutom värdesaker i en gömd krypta fann du också dolken, Korpens käril, som rösten refererat till. Allt hade gått enligt planen om det inte vore för överfallet på vägen hem. Endast en dagsmarsch bort från Tistla Fäste låg maskerade rövare och väntade på er. Mer än dubbla eran mängd. Ni gav er och fördes under hot och med ögonbindel längre in i skogen. Till sist stannade ni på en okänd plats. Där utfördes någon form av ritual på er, en efter en. Ni inväntade eran tur, bakbundna. Du fingrade på din familjs signetring, som du så gärna gör i stressande situationer, medan du blundade under ögonbindeln. Ett försök att skärma av dig från dina följeslagares skrik.

I den cirkel fyra präster bildade om dig drog de, efter mässande, undan din ögonbindel innan de stack dolken i dig. Dina fyra gamla vänner från sällskapet:

- **Ro Grå**, lite äldre handlare, likt dig. Har både varit en hälsosam rival och en form av mentor. Har en bod i handelskvarteren i Tistla Fäste.
- **Matteo Sparv**, kirurg och barberare. Kunnig men vänder gärna kappan efter vinden. Driver en mottagning i Tistla Fäste.
- **Simo**, soldat. Stark, ensamvarg men hackkycklingen i gänget, mest pga yrket. Stadsvakt i Tistla Fästes garnison och bor i dess kasern.
- **Ana**, jägare. Skarp. En ohälsosam rival som säkert ville ha ut dig ur gänget. Närde en ständig känsla av avundsjuka mot dig, speciellt till ditt förhållande med Ro. Ana har inget fast hem utan bor på värdshus när hon inte är ute i skogen och vilseleder skattsökare eller jagar.

**Utseende:** Påkostat men avdankat. Tunt, grånande hår i knut. Broderad tunika och hosor i sommarfärger. Mörkblå gambeson. Brun kappa och tjocka stövlar. Ses gärna ute i slokhatt och med svärdet skidat i bältet.

**Personlighet:** Hård men inspirerande. Tar gärna ledarroll.

**Tro:** Dina föräldrar var inte speciellt noga med de gamla gudarna. Hur Prios passar in nu bryr du dig än mindre om. Solguden verkar inte ha några åsikter om din välfärd.

**Värderingar:** Du vill göra det dina föräldrar inte kunde, att ta dig an de stora handelshusen. Med din uppfostran ser du det många i din position missar: mödan, den långa striden. Oavsett utgång respekterar du de mest som bygger sitt eget. De som vågar lita på sig själv.

**Rädslor:** Du skyr det omöjliga, det onåbara. Känslan av att göra sitt bästa men ändå inte kunna påverka. Det manifesterar sig bäst i dina relationer till överordnade. Du hatar dem, för deras position. För att de är i vägen. Eller, om de har tillräckligt med makt för att överrösta dig, är du livrädd för dem.

**Svagheter:** Du har svårt att släppa gräl. Till den grad att det tär på dina relationer och dig själv. Ibland ligger du vaken, helt sömnlös, och går igenom saker som sagts i ditt huvud.

**Behov:** Hitta någonstans att slå sig ner. Kanske skaffa familj. Lära sig att uppskatta det du har och att du har förtjänat det själv.

**Tvång:** Du måste göra rätt för dig, om det så är det sista du gör.

**Mål:** Hitta din kropp. Undkomma ett öde som en förlorad själ.

## Färdkompanjoner

- **Thia / Baremar:** Satsningen på dina pengar gick till skydd, som dessutom kom med lovord. Har gnistan men känns gammal och trött, uppkäftig. Måste tryckas till ibland.
- **Odelia / Kall:** Urk. Svartalfen följde med guiden som insisterade på att den skulle med. Så länge den håller sig undan dig och lyder. Har visat sig kunna smyga bra. "Frivillig" att gå först...
- **Duga / Wendo:** Kan bära utrustning och talar till dig med respekt. Det är allt.
- **Lorela / Nimer:** Guiden har gjort sitt jobb väl, trots lurpengen du lovat. Tyvärr retlig personlighet.
- **Iana / Freo:** Om du ändå hade haft tillräckligt med pengar för att betala skattletarlicensen till Legationen hade du sluppit att finansieras av Ordo Magica och därmed denna snorvalp. Skulle följa med som observatör och har inget annat än lagt näsan i blöt.

|                                   |                           |                              |                                   |
|-----------------------------------|---------------------------|------------------------------|-----------------------------------|
| SPELARE                           | SMÄRTGRÄNS                |                              | SKUGGA                            |
| NAMN<br>Fru Tara / Herr Kaso Sill | 5                         |                              |                                   |
| SLÄKTE<br>Människa, Ambrier       | TÅLIGHET<br>MAXIMAL<br>10 | KORRUPTION<br>PERMANENT<br>6 | ERFARENHET<br>120<br>OANVÄND<br>0 |
| YRKE<br>Handlare                  | KORRUPTIONSTRÖSKEL        |                              | CITAT                             |

|               |            |              |            |                 |              |                  |                   |
|---------------|------------|--------------|------------|-----------------|--------------|------------------|-------------------|
| 10<br>DISKRET | 5<br>KVICK | 13<br>LISTIG | 9<br>STARK | 7<br>TRÄFFSÄKER | 10<br>VAKSAM | 11<br>VILJESTARK | 15<br>ÖVERTYGANDE |
|---------------|------------|--------------|------------|-----------------|--------------|------------------|-------------------|

FÖRMÅGOR, SÄRDRAG, FÖR- OCH NACKDELAR

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p>NAMN <b>Alternativ Skada: Stark</b></p> <p>EFFEKT<br/>Vid naturlig attack, gör 1T6 skada mot <i>Stark</i>. Bepansring skyddar ej. Läkes som vanlig skada. Kräver andeform.</p> <p>TYP <i>Passiv</i> <span style="float: right;">◆◆◆<br/>N G M</span></p> | <p>NAMN <b>Andeform</b></p> <p>EFFEKT<br/>Passera fysiska barriärer, kan ej korsa vatten. Halverad skada av vanliga attacker (ej alkemiska, mystiska el magiska).</p> <p>TYP <i>Passiv</i> <span style="float: right;">◆◆◆<br/>N G M</span></p> | <p>NAMN <b>Berättare</b></p> <p>EFFEKT<br/>+1 på slag i <i>Övertygande</i> för att imponera på åhörare med berättelse. Kan ge inkomst.</p> <p>TYP <i>Fördel</i> <span style="float: right;">◆◆◆<br/>N G M</span></p>                  |
| <p>NAMN <b>Bluffmakare</b></p> <p>EFFEKT<br/>+1 på slag i <i>Övertygande</i> eller <i>Vaksam</i> vid lögn.</p> <p>TYP <i>Fördel</i> <span style="float: right;">◆◆◆<br/>N G M</span></p>  | <p>NAMN <b>Dominera</b></p> <p>EFFEKT<br/>Använd <i>Övertygande</i> istället för <i>Träffsäker</i> i närstrid.</p> <p>TYP <i>Passiv</i> <span style="float: right;">◆◆◆<br/>N G M</span></p>  | <p>NAMN <b>Ledare</b></p> <p>EFFEKT<br/>Använd <i>Övertygande</i> istället för <i>Viljestark</i>.</p> <p>TYP <i>Passiv</i> <span style="float: right;">◆◆◆<br/>N G M</span></p>   |
| <p>NAMN <b>Ledare</b></p> <p>EFFEKT<br/>Utse måltavla. Allierade får +1T4 i skada mot målet. Byta mål kräver ny aktiv handling.</p> <p>TYP <i>Aktiv</i> <span style="float: right;">◆◆◆<br/>N G M</span></p>  | <p>NAMN <b>Lärd</b></p> <p>EFFEKT<br/>Grundlig skolning. Lyckat <i>Listig</i> kan förstå artefakt eller översätta andra mänskliga språk.</p> <p>TYP <i>Fri</i> <span style="float: right;">◆◆◆<br/>N G M</span></p>                             | <p>NAMN <b>Manifestering</b></p> <p>EFFEKT<br/>Manifesteras fysiskt inför runda, kan ej byta under pågående. Återfår vapen och rustning. Kan korsa vatten.</p> <p>TYP <i>Fri</i> <span style="float: right;">◆◆◆<br/>N G M</span></p> |
| <p>NAMN <b>Medium</b></p> <p>EFFEKT<br/>+1 på slag i <i>Vaksam</i>, <i>Viljestark</i> eller <i>Övertygande</i> under interaktion med andar.</p> <p>TYP <i>Fördel</i> <span style="float: right;">◆◆◆<br/>N G M</span></p>                                   | <p>NAMN <b>Mörk hemlighet</b></p> <p>EFFEKT<br/>Sektmedlem. Om det blir känt fås nackdelen Efterlyst.</p> <p>TYP <i>Nackdel</i> <span style="float: right;">◆◆◆<br/>N G M</span></p>  | <p>NAMN <b>Regeneration</b></p> <p>EFFEKT<br/>Regenerera 1T4 Tålighet i slutet av varje runda. Svaghet mot helig skada, går ej att läka normalt.</p> <p>TYP <i>Passiv</i> <span style="float: right;">◆◆◆<br/>N G M</span></p>        |

BEVÄPNING OCH SKYDD

|                                    |              |                       |                                     |                                      |                      |
|------------------------------------|--------------|-----------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|----------------------|
| VAPEN<br>Bredsvärd (matrialiserad) | SKADA<br>1T8 | KVALITET              | KARAKTÄRSDRAG<br><i>Övertygande</i> | RUSTNING<br>Gambeson (matrialiserad) | RUSTNING<br>Andeform |
| VAPEN<br>Nävar (andeform)          | SKADA<br>1T6 | KVALITET<br>Alt Skada | KARAKTÄRSDRAG<br><i>Övertygande</i> | SKYDD<br>1T4                         | SKYDD<br>Halverad    |
| VAPEN                              | SKADA        | KVALITET              | KARAKTÄRSDRAG                       | KVALITET                             | KVALITET             |
| VAPEN                              | SKADA        | KVALITET              | KARAKTÄRSDRAG                       |                                      |                      |





## Thia / Baremar

*Barbarättad, Odaiova, krigare, yxa & sköld, kråkrustning, 100 erf*

45 år. Av Odaiova-klanen. Uppvuxen nära din mor, utan syskon, efter att din far gick bort i sjukdom innan du föddes. Dina barn- och tonår känns som nu blott en dröm. Om frihet, bus men också hårt jobb bland de vida slätterna och skuggande trädgångarna. När din vuxenritual kom ville din mor se dig som lärling till en handlare. Du blev istället utvald som krigare. De kommande åren blev präglade av hård träning och oro då de kom nya, annorlunda människor. Ambrierna. Odaiovastammen hade tidigt fått höra om deras frammarsch, och vinnande strider mot konkurrerande stammar. De äldsta bestämde således att möta ambrierna fredligt. De började ta ut skatter för att låta ambrierna passera och således fick du finna dig i att jobba som beskyddare till handelskaravanerna.

Varnande ord fick du med dig men ambrierna föll dig i smaken. Visst, de såg konstiga ut och hade främmande kultur. Trots att du till en början inte kunde tala med dem förstod du snabbt deras språk: guld. Stammen hade riter och titlar, ambrierna hade helt enkelt satt samma respekt i pengar. Du kunde jobba och slåss, fick bra betalt för det och med det guldet lyssnade sedan ambrierna även på dig. Efter att du visat att du kunde bidra till deras, ert, nya samhälle.

Under ett årtionde rustade du upp ett eget vaktföretag samt investerade i din närmaste familjs verksamheter. Du levde gott och såg dina slätter bli till åkrar, byar till städer. För dig var det

utveckling. Det du inte förutsåg var hur många ambrierna var. Till en början växte sig de misstroende rösterna i din stam högljudda. Efter det började du själv känna av konkurrensen i ditt företag. Ambrier anställer, helt enkelt, ambrier. I början fanns det inte tillräckligt många, duktiga ambriska vakter som kände slättmarkerna och skogen Davokar, men med tiden kom de fler som lärde sig mer.

För något över ett år sedan tog du ut det du kunde ur företaget och lämnade de få, trogna, med några veckors lön. Du drog till Tistla Fäste där du ser din sista chans att återfå den respekt som du, din familj och stam förtjänar. Eller din hämnd. Året kunde gått bättre men du har gjort dig ett namn bland dina egna efter ett antal expeditioner ut i Davokar. Än har inte det rätta uppdraget kommit. Men det här låter som det kan vara något! En handlare, Sill, som sadlat om till skattletare har kommit över en karta till rikedomar. Och i skrik över ett långbord bland många hyrsvärd lyckades du inte bara övertala Sill att du är rätt person utan också tysta dina konkurrenter. Nu gäller det att den där kartan stämmer...

**Utseende:** Åldrat men erfaret. Långt, ljust hår i bunden svans, rakade sidor. Tatuerad. Tjocka stövlar. Tunika, hosor och gambeson i naturfärger som mörknat med slitage. Delad, trasig plåtrustning i harnesk, armskenor och knäskydd. Mörkröd mantel att resa i. Öppen, bucklig hjälm. Rundsköld i hand, yxa i bältet.

**Personlighet:** Pratsam och rolig. Lyssnare. Tar gärna ledarroll.

**Tro:** Du har alltid känt en närvaro. Ett skydd mot mörkret i Davokar. Ambrierna kallar den Prios, Solguden. Likaså du, nu.

**Värderingar:** Plikt, att göra rätt för sig.

**Rädslor:** Du hatar att vara ensam. Din värsta mardröm är att bli utesluten och övergiven av din stam. Att dra skam över dig eller dem.

**Svagheter:** Du är ganska naiv, speciellt när det kommer till välgång för din klan.

**Behov:** Förändring till det positiva för dig och din stam.

**Tvång:** Titt som tätt får du en högljudd hostattack. Slem, ibland blod, kommer upp. Kan pågå i flera minuter.

**Mål:** Få makt i ambriernas värld och på så sätt ge något vidare till din stam.

## Färdkompanjoner

- **Tara / Kaso Sill:** En kompetent handlare som sadlat om till expeditionsledare och finansiär. Behöver uppenbart skydd men verkar kunna axla rollen bra. Kan säkert öppna upp nya möjligheter för samarbeten.
- **Odelia / Kall:** En vass spejare med gott hjärta. Hålls tillbaka av sin partner Lorela/Nimer.
- **Duga / Wendo:** Den ambriska prakten. Duktig, artig och lydig bärare som ser värdet i sin plats. Säkert militär bakgrund.
- **Lorela / Nimer:** Retlig Baiaga-vilde. Påminner om fränder du haft innan som inte förstår sig på Ambrierna. Behöver förändra sin attityd och få bra ledarskap.
- **Iana / Freo:** Ung och bortskämd magikernovis. Verkar inte ha mycket empati, speciellt för de som står i hens väg.

|                                 |                           |                              |                   |
|---------------------------------|---------------------------|------------------------------|-------------------|
| SPELARE                         | SMÄRTGRÄNS<br>6           |                              | SKUGGA            |
| NAMN<br>Thia / Baremar          | TÅLIGHET<br>MAXIMAL<br>11 | KORRUPTION<br>PERMANENT<br>5 |                   |
| SLÄKTE<br>Människa, Barbarättad |                           |                              | ERFARENHET<br>100 |
| YRKE<br>Krigare                 |                           |                              | OANVÄND<br>0      |
|                                 |                           | KORRUPTIONSTRÖSKEL           | CITAT             |

|              |             |             |             |                  |             |                  |                   |
|--------------|-------------|-------------|-------------|------------------|-------------|------------------|-------------------|
| 5<br>DISKRET | 13<br>KVICK | 9<br>LISTIG | 11<br>STARK | 15<br>TRÄFFSÄKER | 7<br>VAKSAM | 10<br>VILJESTARK | 10<br>ÖVERTYGANDE |
|--------------|-------------|-------------|-------------|------------------|-------------|------------------|-------------------|

FÖRMÅGOR, SÄRDRAG, FÖR- OCH NACKDELAR

|  |  |  |
|--|--|--|
| NAMN <b>Akrobatik</b><br>EFFEKT<br>Slå mot <i>Kvick</i> för att undvika frislåg från fiender i närstrid.<br>TYP <i>Aktiv</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span>                                  | NAMN <b>Manipulator</b><br>EFFEKT<br>+1 i <i>Övertygande</i> mot utvald person under en scen.<br>TYP <i>Fördel</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span>  | NAMN <b>Pansarbrottnig</b><br>EFFEKT<br>+1T6 bepansring mot alla attacker som träffar under förflyttningen.<br>TYP <i>Förflyttning</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span>                      |
| NAMN <b>Paria</b><br>EFFEKT<br>Andra chans att misslyckas i sociala slag mot <i>Ambrier</i> .<br>TYP <i>Nackdel</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span>   | NAMN <b>Rustmästare</b><br>EFFEKT<br>Använd en tärningsnivå högre för rustningars skydd. Rustningar ger inga avdrag på <i>Kvick</i> .<br>TYP <i>Passiv</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span>                | NAMN <b>Sjuklig</b><br>EFFEKT<br>Vid Dödsslag slås två tärningar och det sämsta resultatet gäller.<br>TYP <i>Nackdel</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span>                                    |
| NAMN <b>Sköldkamp</b><br>EFFEKT<br>Använd en tärningsnivå högre för skada på korta vapen. +2 i Försvar. Gäller endast när sköld används.<br>TYP <i>Passiv</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span> | NAMN <b>Vildmarksvana</b><br>EFFEKT<br>Lyckat <i>Vaksam</i> ger mat och vatten i vildmark. Om tid åläggs kan dessa inskaffas åt upp till 5 personer.<br>TYP <i>Fördel</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span> | NAMN <b>Yxkonstnär</b><br>EFFEKT<br>Stöt med yxans kortända: gör 1T6 i skada. Lyckat [Träffsäker < Viljestark] ger en till, fri attack.<br>TYP <i>Aktiv</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span> |
| NAMN <b>Yxkonstnär</b><br>EFFEKT<br>Dubbelhugg: två attacker med en tärningsnivå lägre skada än vanligt.<br>TYP <i>Aktiv</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span>                                  | NAMN<br>EFFEKT<br>TYP <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span>   | NAMN<br>EFFEKT<br>TYP <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span>   |

BEVÄPNING OCH SKYDD

|                 |               |          |                                    |
|-----------------|---------------|----------|------------------------------------|
| VAPEN<br>Bredyx | SKADA<br>1T10 | KVALITET | KARAKTÄRSDRAG<br><i>Träffsäker</i> |
| VAPEN           | SKADA         | KVALITET | KARAKTÄRSDRAG                      |
| VAPEN           | SKADA         | KVALITET | KARAKTÄRSDRAG                      |
| VAPEN           | SKADA         | KVALITET | KARAKTÄRSDRAG                      |

|                                  |                          |                      |
|----------------------------------|--------------------------|----------------------|
| RUSTNING<br>Kråkrustning & Sköld | RUSTNING<br>SKYDD<br>1T8 | RUSTNING<br>KVALITET |
|----------------------------------|--------------------------|----------------------|



## Odelia / Kall

*Svartalf, spejare, spjut, 90 erf*

10 år. Du föddes utanför Tistla Fäste i Karabbadokk (svartalfsby). Var alltid nyfiken på människorna. Följde med föräldrarna för att jaga i skogen åt stammen. Lyckades till slut smyga dig in i Tistla Fäste via en grävd passage under muren och levde på gatan. Det var emot din familjs vilja men du förstod att enda sättet att överleva i ambriernas tid är att bli en av dem. Något som snabbt visade sig svårt då du i bästa fall blev behandlad som en hund. Men en hund som fick betalt. I småslantar ja, men betalt. Du började göra diverse grovjobb som människorna skydde: rensa rännstenen, frakta lik och djurrester till bål.

För några år sedan fick du tillåtelse att, som lärling, följa med på en skattletarexpedition. Där träffade du Lorela/Nimer som var anställd som skogsguide. Upplevelsen var inte som du hade tänkt dig. Människorna trampade genom skogen som de ägde den, utom Lorela/Nimer då. Hen var olik de andra. Lyssnade på dig, såg på dig, delade sin kost när du inte hann hitta något att äta. En natt, mitt i din vanliga nattvakt, kom Lorela/Nimer förbi. Samma kväll hade hen argumenterat med expeditonsledaren och drog nu med dig ut i den svarta, skogsnatten. Det tog inte många minuter innan du hörde skrik i skräck bakom er, från lägret. Och inte många sekunder till innan de tystnade.

Sedan dess har du hängt efter Lorela/Nimer. Hen verkar förstå stadsmänniskorna och behandlar dig som en av sina egna. Du

fattar inte alltid hur men oftast brukar ni komma hem med tyngre börser, trots att ni ibland är de enda som återvänder. Den här gången har en handlare, Sill, värvat er. Om det är en sådan där skogstrampare kan en gott försvinna bland träden. Om inte, känns det alltid bäst när ni får hem så många som möjligt.

**Utseende:** Lortig och liten. Mörkt hår i bakbunden fläta. Tunika och hosor i mörkbrunt. Barfotad. Långa, gula tånaglar på hårda, ludna fötter. Mantel och struthätta i mörkare grönt. Använder gärna spjutet som vandringsstav. Bär endast på en liten remväska och någon börs i bältet.

**Personlighet:** Ärlig och sund. Blyg. Försöker medla.

**Tro:** Du tror på naturens kraft. Både att den kommer kuva ambrierna och att den är stark nog att göra så på egen hand. Allt du behöver göra är att hålla dig undan.

**Värderingar:** Ser upp till de som sätter andra först. Rättvisa.

**Rädslor:** Du hatar att vara ensam. Din värsta mardröm är att bli utesluten och övergiven av din stam. Att dra skam över dig eller dem.

**Svagheter:** Undviker helst en diskussion. Antingen låter du någon annan bestämma eller så gör du som du vill utan att fråga.

**Behov:** Att hitta riktiga vänner. Lyckas själv.

**Tvång:** Dina händer är undervuxna. Sköra, svaga. Du kan inte öppna näven riktigt. Tar ogärna i något nytt, okänt. Än mindre bär det.

**Mål:** Återvända till de andra svartalferna med medel nog att hjälpa alla.

## Färdkompanjoner

- **Lorela / Nimer:** Din bästa vän. Uppmuntrande och pålitlig.
- **Tara / Kaso Sill:** En vass kapten. Verkar vara glad att ha med dig och dina färdigheter. Lite högljudd och klumpig, kan behöva tystas ibland.
- **Thia / Baremar:** En till barbar bland ambrier. Denna verkar ha knött in sig bättre än Lorela/Nimer. Stark och bestämd krigare. Kommer säkert få sig dödad i strid.
- **Duga / Wendo:** Ambrier som verkar snäll men är väldigt kort mot dig. Stor och stark. Bär på packning. Något säger dig att denna inte är att lita på. Något konstigt i blicken...
- **Iana / Freo:** En sådan där människo-schaman. Du har nog aldrig pratat med en innan och denna verkar inte vilja ändra på det. De äldre svartalferna har varnat dig för de här typerna.

|                       |                           |                              |            |              |
|-----------------------|---------------------------|------------------------------|------------|--------------|
| SPELARE               | SMÅRTGRÄNS                |                              |            | SKUGGA       |
| NAMN<br>Odelia / Kall | 3                         |                              |            |              |
| SLÄKTE<br>Svartalf    | TÅLIGHET<br>MAXIMAL<br>10 | KORRUPTION<br>PERMANENT<br>1 | ERFARENHET | OANVÄND<br>0 |
| YRKE<br>Spejare       | 5                         |                              |            | CITAT        |
|                       | KORRUPTIONSTRÖSKEL        |                              |            |              |

|               |            |             |            |                  |              |                  |                   |
|---------------|------------|-------------|------------|------------------|--------------|------------------|-------------------|
| 15<br>DISKRET | 9<br>KVICK | 7<br>LISTIG | 5<br>STARK | 11<br>TRÄFFSÄKER | 13<br>VAKSAM | 10<br>VILJESTARK | 10<br>ÖVERTYGANDE |
|---------------|------------|-------------|------------|------------------|--------------|------------------|-------------------|

FÖRMÅGOR, SÄRDRAG, FÖR- OCH NACKDELAR

|  |  |   |
|--|--|---|
| <p>NAMN <b>Jaktinstinkt</b></p> <p>EFFEKT<br/>Utse ett byte i samband med avståndsattack. Ger andra chans att lyckas samt +1T4 skada. Målet gäller till död eller scenslut.</p> <p>TYP <i>Speciell</i> ◆◆◆<br/>N G M</p>               | <p>NAMN <b>Kortlivad &amp; Paria</b></p> <p>EFFEKT<br/>Ditt liv är kortare än en människas. Andra chans att misslyckas i sociala slag mot andra släkten.</p> <p>TYP <i>Nackdelar</i> ◆◆◆<br/>N G M</p> | <p>NAMN <b>Labbar</b></p> <p>EFFEKT<br/>Utmaningar som kräver fingerfärdighet ger andra chans att misslyckas.</p> <p>TYP <i>Nackdel</i> ◆◆◆<br/>N G M</p>   |
| <p>NAMN <b>Musikant</b></p> <p>EFFEKT<br/>+1 på kommande slag i <i>Övertygande</i> till digsjälv eller allierad mha musik. Kan lugna best med [<i>Övertygande</i> &lt;- <i>Viljestark</i>].</p> <p>TYP <i>Fördel</i> ◆◆◆<br/>N G M</p> | <p>NAMN <b>Mystisk kraft</b></p> <p>EFFEKT<br/>Behärskar 1 kraft. Lyckas på <i>Viljestark</i>, ger 1T4 temporär korruption.</p> <p>TYP ◆◆◆<br/>N G M</p>   | <p>NAMN <b>Naturens famn</b></p> <p>EFFEKT<br/>Sjunker ner i jorden. Osårbar och oförmögen att agera. Måste bibehållas varje runda med lyckat <i>Viljestark</i>.</p> <p>TYP <i>Kraft, Aktiv</i> ◆◆◆<br/>N G M</p> |
| <p>NAMN <b>Opportunist</b></p> <p>EFFEKT<br/>Andra chans att lyckas med frislåg till följd av att en fiende bryter närstrid.</p> <p>TYP <i>Reaktiv</i> ◆◆◆<br/>N G M</p>   | <p>NAMN <b>Seglivad</b></p> <p>EFFEKT<br/>Vid Dödsslag slås två tärningar och välj det mest gynsamma resultatet.</p> <p>TYP <i>Fördel</i> ◆◆◆<br/>N G M</p>  | <p>NAMN <b>Stavkamp</b></p> <p>EFFEKT<br/>+1 på Försvar i närstrid med spjut (*).</p> <p>TYP <i>Reaktiv</i> ◆◆◆<br/>N G M</p>   |
| <p>NAMN <b>Stångverkan</b></p> <p>EFFEKT<br/>Oka skadan med långa vapen en tärningsnivå.</p> <p>TYP <i>Passiv</i> ◆◆◆<br/>N G M</p>  | <p>NAMN <b>Överlevnadsinstinkt</b></p> <p>EFFEKT<br/>En extra förflyttning per scen. +1T4 i naturlig bepansring.</p> <p>TYP <i>Särdrag</i> ◆◆◆<br/>N G M</p>   | <p>NAMN</p> <p>EFFEKT</p> <p>TYP ◆◆◆<br/>N G M</p>  |

BEVÄPNING OCH SKYDD

|                 |               |          |                                    |                   |          |
|-----------------|---------------|----------|------------------------------------|-------------------|----------|
| VAPEN<br>Spjut  | SKADA<br>1T10 | KVALITET | KARAKTÄRSDRAG<br><i>Träffsäker</i> | RUSTNING<br>Ingen | RUSTNING |
| VAPEN<br>Slunga | SKADA<br>1T6  | KVALITET | KARAKTÄRSDRAG<br><i>Träffsäker</i> | SKYDD<br>1T4      | SKYDD    |
| VAPEN           | SKADA         | KVALITET | KARAKTÄRSDRAG                      | KVALITET          | KVALITET |
| VAPEN           | SKADA         | KVALITET | KARAKTÄRSDRAG                      |                   |          |



## Duga / Wendo

*Ambrisk, bärare/rövare, slägga, gambeson, 100 erf*

25 år. Din mor och far överlämnade dig som liten till en storbonde för att växa upp som pig-/drängbarn. Din barndom blev således inte mycket att tala om eftersom du sattes i arbete direkt. Din familj var de äldre pigorna och drängarna som lärde upp och skyddade dig. Du växte upp snabbt men var inte tio innan ni alla tvingades utvandra till det nya riket, Ambria. Er storbonde hade erlagt ny mark där men valde att skicka en ny bonde han hade under sig. Denna skulle i sin tur ta er dit och sätta er i arbete, väl där. Redan under resan till Prios Pass (gränsby till det nya riket) blev det klart att er nya mästare var av en mycket hårdare karaktär.

Vid gränsen såg du din chans att fly. I väntan vid flyktinglägret, bland kaoset av alla människor, lurade du ut dig repet som band er samman och sprang. Du fortsatte under rädslan av att bli fångad, ut ur lägret, in i den snötäckt skogen. Det tog inte lång tid innan du gick vilse bland träden. Du skulle ha slutat som död i en snödriva. Om det inte vore för några jägare som hittade dig.

De tog dig tillbaka till sitt läger och skötte om dig. Din historia hade vunnit deras empati. De skulle ta sig in till Ambria genom bergen, den olagliga vägen. En svår och farlig resa. Ditt sinne drev din kropp med bara tanken på att behöva återvända till det liv du hade innan. Ulvar, kylan, svälten, sjukdom... Orsaker att dö fanns det gott om, men ingen av dem tog dig.

När ni tillslut nådde det södra Ambria, många veckor senare, var ni nästan bara hälften kvar av den tjugotaliga gruppen som påbörjat resan. Turen vände då ni stötte på en överfallen karavan, som gav er proviant, kläder och utrustning. Ni bodde i vildmarkerna under flera år. Höll er nära ambriernas bosättningar, där ni kunde hitta jobb och logi, men blev aldrig kvar länge. Det slutade oftast med att någon i gruppen stal och ni tvingades resa vidare. Tillslut, en gång, blev ni förföljda och försvarade er. Det blev vändpunkten då gruppen började inrikta sig på att stjäla. Det gick inte länge innan ni överrumplade en handelsvagn och plötsligt var ni inte bara beväpnade utan även förmögna.

Ni reste runt. Tog ströjobb i en by, levde upp ert guld, till det att ni hittat ett mål att råna. Det fortsatte länge, i nästan tio år, tills en tidig morgon då drottning Korinthias soldatstyrkor stormade in i ert skogsläger. Gruppen hade då växt till upp mot 50 huvuden. Du undkom precis men en soldat fick en bra blick på dig.

Du tog dig bort med det guld du hade, till Tistla Fäste. Där alla fick en ny chans, sades det. Med nytt namn blev du anställd som bärare för expeditioner ut i skogen Davokar. Du tog även en ny personlighet. Snäll och artig. Motsatsen till hur du såg dig själv, i rövarbandet. Du vet inte hur länge till du måste fortsätta gömma dig såhär. Snart måste det komma en chans för dig att återvända till det liv du hade? Du saknar friheten, makten, hämnden på människor som utnyttjar andra.

**Utseende:** Bastant och välvårdad. Kortklippt rött hår.

Naturfärgad tunika och brokor, höga strumpor och kängor. Yllemantel om gambeson och huva över hjässan. Går gärna med slagan över axeln. Bär stor ryggsäck och bröstsjäck.

**Personlighet:** Lugn, artig och lojal på ytan. Egentligen självisk och ovänlig. Sidor du visar under stress eller i livsfara.

**Tro:** Prios ljus finns gömt djupt inom dig men du är kluven. Din bakgrund har tvingat dig att överleva på ett sätt som Soltemplet inte ser som rätt. Trots det vill du tjäna Prios men vet inte hur.

**Värderingar:** Rang är allt.

**Rädslor:** Att bli tagen, tvingas sona för dina brott. Att bli hängd.

**Svagheter:** Att trycka ned andra är en mekanism för att hantera att du själv är väldigt öppen för det. Speciellt då det redan går dåligt för dig är du sårbar.

**Behov:** Finna en plats där du kan få ett konstruktivt utlopp för dina färdigheter. Tjäna leverne och bli erkänd inom ditt verk.

**Tvång:** Om du får chansen att trycka ner någon, och komma undan med det, tar du den.

**Mål:** Hitta trygghet och säkerhet. Från både lagen och fattigdom.

## Färdkompanjoner

- **Tara / Kaso Sill:** Halvrik gamling vars sista suck är att ge sig ut på skattjakt. Tur att hen betalar bra. Kan eventuellt ta dig in i en välbärgad cirkel, om du hittar en bra anledning till det.
- **Iana / Freo:** Din största rival i gruppen är en ung, bortskämd magikernovis. Gapar efter mycket och försöker ständigt styra gruppen från Sills order. Om det är någon som inte skulle se åt andra hållet för dig är det den här.
- **Odelia / Kall:** Flitig svartalf. Uppenbar kriminell bakgrund som lyckats sadla om, inte olikt dig.
- **Lorela / Nimer:** Alfens partner. Må ha färdigheterna rätt men huvudet fel. Babblar på tok för mycket och är en större börda än vad den bär.
- **Thia / Baremar:** Barbarkrigare. Sitter på en väldigt hög häst, moraliskt.



|                             |                           |                              |                   |
|-----------------------------|---------------------------|------------------------------|-------------------|
| SPELARE                     | SMÄRTGRÄNS<br>8           |                              | SKUGGA            |
| NAMN<br>Duga / Wendo        | TÅLIGHET<br>MAXIMAL<br>16 | KORRUPTION<br>PERMANENT<br>5 | ERFARENHET<br>100 |
| SLÄKTE<br>Människa, Ambrier | KORRUPTIONSTRÖSKEL        |                              | OANVÄND<br>0      |
| YRKE<br>Bärare              |                           |                              | CITAT             |

|               |             |              |             |                 |             |                 |                   |
|---------------|-------------|--------------|-------------|-----------------|-------------|-----------------|-------------------|
| 13<br>DISKRET | 10<br>KVICK | 10<br>LISTIG | 16<br>STARK | 7<br>TRÄFFSÄKER | 5<br>VAKSAM | 9<br>VILJESTARK | 11<br>ÖVERTYGANDE |
|---------------|-------------|--------------|-------------|-----------------|-------------|-----------------|-------------------|

FÖRMÅGOR, SÄRDRAG, FÖR- OCH NACKDELAR

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>NAMN <b>Brottning</b></p> <p>EFFEKT<br/>Fiende i grepp kan kastas [<i>Styrka</i> &lt;- <i>Styrka</i>], 1T4 i skada, rustning skyddar ej. Fienden blir liggande på rygg.</p> <p>TYP <i>Aktiv</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span></p> | <p>NAMN <b>Efterlyst</b></p> <p>EFFEKT<br/>Du är efterlyst för rån. En gång per äventyr måste du slå ett lyckat <i>Diskret</i> för att inte bli igenkänd.</p> <p>TYP <i>Nackdel</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span></p> | <p>NAMN <b>Eldfödd</b></p> <p>EFFEKT<br/>+1 på alla slag som rör användandet eller motstånd mot eld.</p> <p>TYP <i>Fördel</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span></p>   |
| <p>NAMN <b>Exceptionellt stark</b></p> <p>EFFEKT<br/>+1 i <i>Stark</i>.</p> <p>TYP <i>Speciell</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span></p>   | <p>NAMN <b>Inbrottstjuv</b></p> <p>EFFEKT<br/>+2 på alla slag som rör att passera ett lås eller regel.</p> <p>TYP <i>Fördel</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span></p>   | <p>NAMN <b>Järnnäve</b></p> <p>EFFEKT<br/>Använd <i>Stark</i> istället för <i>Träffsäker</i> vid attack i närstrid. Gör +1T4 i skada.</p> <p>TYP <i>Passiv</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span></p>  |
| <p>NAMN <b>Packåсна</b></p> <p>EFFEKT<br/>Bärförmåga beräknas på 1,5 x <i>Stark</i>.</p> <p>TYP <i>Fördel</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span></p>  | <p>NAMN <b>Rustmästare</b></p> <p>EFFEKT<br/>Använd en tärningsnivå högre för rustningars skydd.</p> <p>TYP <i>Passiv</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span></p>   | <p>NAMN <b>Tvåhandskraft</b></p> <p>EFFEKT<br/>Öka skadan med tunga vapen en tärningsnivå. Vid miss av attack, ny attack från återsvinget av vapnet. Gör 1T8 i skada.</p> <p>TYP <i>Passiv, Reaktiv</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span></p> |
| <p>NAMN</p> <p>EFFEKT</p> <p>TYP <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span></p>   | <p>NAMN</p> <p>EFFEKT</p> <p>TYP <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span></p>  | <p>NAMN</p> <p>EFFEKT</p> <p>TYP <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span></p>  |

BEVÄPNING OCH SKYDD

|                        |                   |          |                               |               |                             |
|------------------------|-------------------|----------|-------------------------------|---------------|-----------------------------|
| VAPEN<br><b>Slägga</b> | SKADA<br>1T12+1T4 | KVALITET | KARAKTÄRSDRAG<br><i>Stark</i> | RUSTNING      | RUSTNING<br><b>Gambeson</b> |
| VAPEN                  | SKADA             | KVALITET | KARAKTÄRSDRAG                 | SKYDD         | SKYDD<br>1T6                |
| VAPEN                  | SKADA             | KVALITET | KARAKTÄRSDRAG                 | KVALITET      | KVALITET                    |
| VAPEN                  | SKADA             | KVALITET | KARAKTÄRSDRAG                 |               |                             |
|                        |                   |          |                               | 10<br>FÖRSVAR | 8<br>FÖRSVAR                |

## Lorela / Nimer

*Barbarättad, Baiaga, guide, dolk & båge, jakaarskinn, 100 erf*

Du växte upp i Baiaga-stammen i en av de flera grupper som spridit ut sig över de nordostliga fälten söder om skogen Davokar. Med sju syskon blev det mycket bus och bråk men också slit med vardagssysslorna. Som ett mellanbarn var du lugn och tystlåten vilket också gjorde att din mor tog med dig ut på jakturer. Du lärde dig skogen som ung, och bättre än dina syskon. För dig blev det en plats för arbete och framför allt lugn. Något som med tiden började kännas tråkigt. Du tänkte ofta på vad du missade hemma.

I tonåren blev du ivägskickad för att bo och hjälpa till i en av de andra av Baiaga-stammens grupper. Det var tiden för dig att genomgå din vuxenrit. Föga förvånande blev du tilldelad en läroplats i jaktlaget. Under flera års träning finslipade du din kunskap och blev tillsist en jämlike till de som lärt dig. En sen höst blev du beordrad av en av stammens häxor, Eloea, att slå följe med henne. En resa in i skogen till Karvosti, alla stammars ting.

Några dagar efter avfärd informerade Eloea dig att din familj, ja hela stammen, skulle attackeras, dödas och splittras inför kommande vinterns köld. Du hade tilldelats ett annan väg. Det tog en tid innan du förstod att deras öde berodde på ambrierna, de nya människorna. De kommande åren blev du hjälpreda och lärjunge till Eloea. Ni spenderade mycket tid i skogen och med andra stammars häxor, och till mycket missade du ambriernas intåg i era slättland.

En varm vårdag styrde ni er in till Jakaar, en ambrisk hamnstad till sjön Volgoma. Eloea sa där åt dig att era öden måste skiljas. Att du, själv, måste finna din frid, och framtid, i ambrierna och deras sätt. Du vet inte riktigt hur det gick till. Du stod där häpen, rädd och ledsen. Men på något sätt tog en annan barbar tag i dig och lovordade att du skulle hjälpa en grupp ambrier genom skogen tillbaka till Tistla Fäste. Och så gjorde du. Därefter hade du ständig kontakt med dem. Med jämnan betalade de dig för att leda dem till skogs. För dig blev det tillslut en rutin, tråkigt, mycket likt till hur du kände skogen som ung. Något var fel.

Du träffade Odelia/Kall för några år sedan när ni båda blev lejda för en skattletarexpedition. Du som guide, hen som hjälpreda och... förbrukning. Svartalfen blev din första riktiga bekantskap med dess likar. Innan hade du sett dem som ambrierna ser dig, men Odelia/Kall väckte något i dig. Trots liten storlek och godtroghet visade hen en solid skogskunskap och en överlevnadsinstinkt starkare än många människor. Ni undkom båda ett nattligt överfall som lämnade den resterande gruppen skrikande i mörkret.

Nu har ni hållit ihop sedan dess. Odelias/Kalls tysta ögon och öron är dig oersättliga. Själv har du hållit hen i kragen från att gå på diverse bondfångeri och självmordsuppdrag. Hoppas du valt rätt även den här gången när du tackade ja till den där stollen Sills uppdrag. Du har upplevt det förut: gammal pamp med mycket pengar drar till skogs för att hitta mer guld. Ni behöver bara följa med, göra ett mediokert jobb. Du kommer varna för fara, vad det än må vara, de kommer inte att lyssna.

Tillfället där pampen skiljs från sin kassa och er är ett faktum. Ni måste bara hålla kolla på börsen och besten i mörkret och slinka undan. I värsta fall är Sill skarp, lyssnar på er, kommer hem helskinnad och ni får betalt i vanlig peng.

**Utseende:** Slitet men hårdhudat. Tovigt långt, mörkt hår i tofs och flätor. Naturfärgad tunika och hosor under en mörk kjortel. Slitet kyller i jakaarskinn och yllemantel med huva. Rediga stövlar. Ses ofta med axelväska, båge i hand, koger runt midjan och dolk i bältet.

**Personlighet:** Livlig och pratglad, till att det blir för mycket. Ställer dig gärna för nära människor när du talar till dem.

**Tro:** Davokar kommer att straffa oss alla när vi gått för långt.

**Värderingar:** Vilken är värre? Den som förstör naturens skönhet eller den som låter det ske? Du finner dig i rollen som den senare, till kostnaden av ditt eget värde. Således ser du inget i andra heller.

**Rädslor:** Ansvar. Speciellt över andra.

**Svagheter:** Vill gärna imponera på andra. Pratar och agera därför gärna innan du tänker.

**Behov:** Att bli förlåten och att bli förstådd. Att hitta hopp.

**Tvång:** Något måste alltid hända. Åtminstone att puffa på pipan. För att få mening i tillvaron. Slippa tystnaden och tankarna.

**Mål:** Få betalt, och sedan suppa bort betalningen.

## Färdkompanjoner

- **Odelia / Kall:** Kunnig svartalf med gott hjärta men alldeles för godtrogen. Ibland känns det som att den tror att du är dess vän. Ibland tror du det själv.
- **Tara / Kaso Sill:** Rik gamling som ska hitta sig själv i skogen. Tror sig ha lurat dig på pengar men din egentliga betalning blir att se denna kliva rakt in i döden.
- **Thia / Baremar:** Äldre barbakrigare av Odaiova-stammen. Har uppenbart kastat sitt arv för att söka pengar hos Ambrierna. En del av dig avskyr det, den andra delen bryr sig inte.
- **Duga / Wendo:** En storvuxen Ambrier till bärare. Personlighet: trästam.
- **Iana / Freo:** Ung, bitsk lärling i Ambriernas magiskola. Klär sig för att blanda sig med adeln men du känner ett gömt förflutet. Ärren på knogarna, blicken av raseri under ett kallt svar, oförmågan att backa...

|                                 |                           |                              |                   |
|---------------------------------|---------------------------|------------------------------|-------------------|
| SPELARE                         | SMÄRTGRÄNS                |                              | SKUGGA            |
| NAMN<br>Lorela / Nimer          | 5                         |                              |                   |
| SLÄKTE<br>Människa, Barbarättad | TÅLIGHET<br>MAXIMAL<br>10 | KORRUPTION<br>PERMANENT<br>3 | ERFARENHET<br>100 |
| YRKE<br>Guide                   | 6                         |                              | OANVÄND<br>0      |
|                                 | KORRUPTIONSTRÖSKEL        |                              | CITAT             |

|               |             |             |             |                 |              |                  |                  |
|---------------|-------------|-------------|-------------|-----------------|--------------|------------------|------------------|
| 10<br>DISKRET | 15<br>KVICK | 9<br>LISTIG | 10<br>STARK | 5<br>TRÄFFSÄKER | 13<br>VAKSAM | 11<br>VILJESTARK | 7<br>ÖVERTYGANDE |
|---------------|-------------|-------------|-------------|-----------------|--------------|------------------|------------------|

FÖRMÅGOR, SÄRDRAG, FÖR- OCH NACKDELAR

|   |  |   |
|---|--|---|
| NAMN <b>Bersärk</b><br>EFFEKT<br>+1T6 i skada i närstrid men basera Försvar på värde 5.<br>TYP <i>Fri</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span>  | NAMN <b>Blodhund &amp; Falskspelare</b><br>EFFEKT<br>+1 på alla slag för <i>Listig</i> och <i>Vaksam</i> för gällande att hitta spår. +1 på alla slag för <i>Listig</i> gällande fusk i spel<br>TYP <i>Fördel</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span> | NAMN <b>Drogberoende &amp; Paria</b><br>EFFEKT<br>Tobak 1 / dag annars [ <i>Viljestark</i> - antal dagar] och samma mod mot slag. Andra chans att misslyckas i sociala slag mot <i>Ambrier</i> .<br>TYP <i>Nackdelar</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span> |
| NAMN <b>Giftbrukare</b><br>EFFEKT<br>Applicera en dos gift på ett vapen (räcker t en träff), [ <i>Listig</i> <- <i>Stark</i> ] för att giftet ska ha effekt.<br>TYP <i>Fri</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span> | NAMN <b>Häxcirkel</b><br>EFFEKT<br>Naturskön plats skyddad från insyn. Kräver [ <i>Vaksam</i> <- <i>Diskret</i> ] för att hittas. Kan användas med <i>Låna best</i> .<br>TYP <i>Ritual</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span>                        | NAMN <b>Knivgöra</b><br>EFFEKT<br>Kan anfalla med <i>Kvick</i> istället för <i>Träffsäker</i> med dolk. Gör två separata attacker mot samma mål.<br>TYP <i>Passiv</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span>  |
| NAMN <b>Låna best</b><br>EFFEKT<br>Ta över liten bests kropp och styr den, egen kropp lämnas i trans. Skada avbryter ritualen.<br>TYP <i>Ritual</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span>                            | NAMN <b>Monsterlörd</b><br>EFFEKT<br>Lyckat <i>Listig</i> ger styrkor och svagheter för ett monster.<br>TYP <i>Fri</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span>  | NAMN <b>Ritualist</b><br>EFFEKT<br>Kan utföra 3 ritualer. Lyckas på <i>Viljestark</i> , ger 1T4 temporär korruption. Har kunskap om symboler, paraferalia, etc.<br>TYP <i>Speciell</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span>                                   |
| NAMN <b>Sjätte sinne</b><br>EFFEKT<br>Slå <i>Vaksam</i> istället för <i>Träffsäker</i> vid attacker med avståndsvapen.<br>TYP <i>Passiv</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span>                                    | NAMN <b>Spårlös</b><br>EFFEKT<br>Alla fysiska spår efter dig och allierade försvinner. Verkningsstid är ett dygn.<br>TYP <i>Ritual</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span>  | NAMN <b>Vildmarksvana</b><br>EFFEKT<br>Lyckat <i>Vaksam</i> ger mat och vatten i vildmark. Om tid åläggs kan dessa inskaffas åt upp till 5 personer.<br>TYP <i>Fördel</i> <span style="float:right">◆◆◆<br/>N G M</span>  |

BEVÄPNING OCH SKYDD

|               |              |          |                                |
|---------------|--------------|----------|--------------------------------|
| VAPEN<br>Båge | SKADA<br>1T8 | KVALITET | KARAKTÄRSDRAG<br><i>Vaksam</i> |
| VAPEN<br>Dolk | SKADA<br>1T6 | KVALITET | KARAKTÄRSDRAG<br><i>Kvick</i>  |
| VAPEN         | SKADA        | KVALITET | KARAKTÄRSDRAG                  |
| VAPEN         | SKADA        | KVALITET | KARAKTÄRSDRAG                  |

|                         |                          |          |
|-------------------------|--------------------------|----------|
| RUSTNING<br>Jakaarskinn | RUSTNING<br>SKYDD<br>1T4 | KVALITET |
|-------------------------|--------------------------|----------|



## Iana / Freo

*Ambrier, ordensnovis, stridsklubba, ordensrober, 100 erf*

Du föddes just innan slutet av det Stora Kriget. Det lämnade dig utan några minnen av dina föräldrar. Det första du minns, kanske i femårsåldern, är Kala. Hon som tog hand om dig och några till. Från gatorna av Ranboria till flykten inåt land lärde hon dig hur man överlever. Men också hur lite ett människoliv kan vara värt. Ni vandrade tillsammans i karavanen till Korindas Klippa, till flyktinglägret utanför Prios Pass. Där skulle ni ha lämnats att svälta i kylan om det inte var för Arao. En äldre man ni träffade flertal gånger i karavanen. Han gav er mat när ni inte fick av andra. Olikt er hade Arao ett passerbrev genom passet som stärktes av hans tjänst i Ordo Magica. I folkhavet då vakterna sårade ut de som ansågs värda det förlovade landet pekade han ut er två som de barn som brevet också beskrev. I plats för den familj han hade förlorat. På så vis följde du och Kala med Arao till Yndaros.

Några år av en ny, bekymmersfri värld. Den bästa tiden i ditt liv. Då du och Kala hade hem, bädd och mat. Ni hann både sysslor åt Arao och lek bland gatorna. Tillslut ansåg er fadder att ni var gamla nog för skolning. Ni båda inskolades i ordern, på skilda håll. Tuffa år lärde dig inte bara att städa och skrubba åt gamlingarna utan också att dina likar låg framför dig. Även de yngre. En tid som avslutades i sorg då Arao kom och besökte dig. Han berättade att Kala insjuknat och gått förlorad.

Först nu i äldre år förstår du hur det knäckte Arao. Han blev mer distant. Tog avstånd från dig för att skydda sig själv. Arao fick sin tjänst flyttad till Tistla Fäste. Du följde med men såg honom nästan aldrig mer. Med nöd och näppe ansåg ordern dig lämplig som novis. Ett verk du trampat hårt sedan de antog dig, för sju år sedan. Det var uppenbart Araos inflytande. Du är knappast så kunnig eller kvick som de andra även då mödan är jämställbar.

Din mästare gav dig ansvaret att leda Sills expedition. Se till att den går rätt till och att Ordo Magica får tillgång till allt av värde. Det är ditt andra uppdrag av den sorten men det första slutade på Bjäran, innan det hade börjat, med att ädlingen som bekostade utflykten spelade bort er budget. Nu, i början av tjugoåren, får du förmodligen din sista chans att visa de gamla gråhåren i Ordo Magica vad du är värd. Innan Arao går bort.

**Utseende:** Ärrat och rått. Slitna ordensrober och gammal baret. Ljust, oklippt hår i pottfrisyr och nedgångna stövlar följer modet bland noviserna men är inte i klass med dem. Går ofta med mindre ryggsäck. Gömmer stridsklubban under rober och kappa.

**Personlighet:** Barsk men ärlig. Dömer efter handlingar, inte åsikter. Tar gärna ledarroll.

**Tro:** Väldigt vag. Frågan är inte varför utan hur.

**Värderingar:** Resultat är allt.

**Rädslor:** Vara oduglig. Att missa den chans du gavs av Kala och Arao.

**Svagheter:** Kan lätt manipuleras genom att utmanas.

**Behov:** Att bli bekräftad, älskad och att tillåtas misslyckas.

**Tvång:** Du kan inte säga nej till en uppgift given till dig eller dra dig ur något du påbörjat.

**Mål:** Att säkra din framtid. Antingen genom att bevisa dig värd i Ordo Magica eller att hitta ett nytt verk.

## Färdkompanjoner

- **Tara / Kaso Sill:** En sniken handlare som på något sätt fått tag i en skattkarta och nu sjösätter en expedition in i Davokar. Med sig själv som ledare. Varför inte stanna hemma? Övriga tror på självbekräftelse men du förstår att det är något annat. Förmodligen något viktigt med kartan eller dit den visar... Oavsett ska du se till att allt ni hittar först går genom Ordo Magica innan det når dennas börs.
- **Duga / Wendo:** Stor, stark, dum Ambrier. Anlitad som bärare. Ett passande jobb men verkar vara stridskunnig också.
- **Thia / Baremar:** Barbarkrigare. Åldrad. Visar tecken på sjukdom men skaffet är vassare än hur dessa vanligtvis kommer.
- **Lorela / Nimer:** Skogsguiden är givetvis barbar. En ganska jobbig sådan också. Driven som en bruten kvast i högt gräs.
- **Odelia / Kall:** Svartalf, spejare och vän med Lorela/Nimer. Du har inte språkat med många men den här verkar kunna sina saker. Kan vara värd att lyssna på de få gånger den tar ton.

|                             |                           |                         |                   |              |
|-----------------------------|---------------------------|-------------------------|-------------------|--------------|
| SPELARE                     | SMÄRTGRÄNS                |                         | SKUGGA            |              |
| NAMN<br>Iana / Freo         | 5                         |                         |                   |              |
| SLÄKTE<br>Människa, Ambrier | TÅLIGHET<br>MAXIMAL<br>10 | KORRUPTION<br>PERMANENT | ERFARENHET<br>100 | OANVÄND<br>0 |
| YRKE<br>Ordensnovis         | 7                         |                         | CITAT             |              |
|                             | KORRUPTIONSTRÖSKEL        |                         |                   |              |

|               |            |              |             |                 |              |                  |                  |
|---------------|------------|--------------|-------------|-----------------|--------------|------------------|------------------|
| 11<br>DISKRET | 7<br>KVICK | 15<br>LISTIG | 10<br>STARK | 9<br>TRÄFFSÄKER | 10<br>VAKSAM | 13<br>VILJESTARK | 5<br>ÖVERTYGANDE |
|---------------|------------|--------------|-------------|-----------------|--------------|------------------|------------------|

FÖRMÅGOR, SÄRDRAG, FÖR- OCH NACKDELAR

|  |   |   |
|--|---|---|
| NAMN <b>Alkemi</b><br>EFFEKT<br>Lyckad <i>Listig</i> för att samla ingredienser till att skapa en dos av ett noviselexir.<br>TYP <i>Förmåga</i> ◆◆◆<br>N G M         | NAMN <b>Anatema</b><br>EFFEKT<br>[ <i>Viljestark</i> <- <i>Viljestark</i> ] skingrar en pågående magisk effekt.<br>TYP <i>Kraft</i> ◆◆◆<br>N G M  | NAMN <b>Arkivarie</b><br>EFFEKT<br>+1 på slag i efterforskningar i arkiv och bibliotek.<br>TYP <i>Fördel</i> ◆◆◆<br>N G M   |
| NAMN <b>Blodtörstig</b><br>EFFEKT<br>Du kan inte skona en fiende som har skadat dig.<br>TYP <i>Nackdel</i> ◆◆◆<br>N G M  | NAMN <b>Lärd</b><br>EFFEKT<br>Grundlig skolning. Lyckat <i>Listig</i> kan förstå artefakt eller översätta andra mänskliga språk.<br>TYP <i>Fri</i> ◆◆◆<br>N G M   | NAMN <b>Lönnstöt</b><br>EFFEKT<br>Attack i Övertag gör +1T4 i skada och kan slås med <i>Diskret</i> istället för <i>Träffsäker</i> . Kan bara göras en gång per runda.<br>TYP <i>Förmåga</i> ◆◆◆<br>N G M |
| NAMN <b>Medicus</b><br>EFFEKT<br>Lyckat <i>Listig</i> ger 1T4 Tålighet, 1T6 med örtkur. Kan användas en gång per patient per dag.<br>TYP <i>Förmåga</i> ◆◆◆<br>N G M | NAMN <b>Ordensmagi</b><br>EFFEKT<br>1T4 temporär Korruption vid användning av krafter eller ritualer.<br>TYP <i>Förmåga</i> ◆◆◆<br>N G M  | NAMN <b>Stigfinnare</b><br>EFFEKT<br>Andra chans att lyckas på slag i <i>Vaksam</i> i syfte att hitta platser eller följa spår.<br>TYP <i>Fördel</i> ◆◆◆<br>N G M   |
| NAMN <b>Taktiker</b><br>EFFEKT<br>Initiativ och Försvar baseras på <i>Listig</i> istället för <i>Kvick</i> .<br>TYP <i>Förmåga</i> ◆◆◆<br>N G M                      | NAMN <b>Tankekast</b><br>EFFEKT<br>Kasta material. Som attack: [ <i>Viljestark</i> <- <i>Kvick</i> ], 1T8 i skada. Som parering: [ <i>Viljestark</i> <- <i>Träffsäker</i> ].<br>TYP <i>Kraft</i> ◆◆◆<br>N G M | NAMN<br>EFFEKT<br>TYP ◆◆◆<br>N G M  |

BEVÄPNING OCH SKYDD

|                       |              |          |                                    |               |                         |
|-----------------------|--------------|----------|------------------------------------|---------------|-------------------------|
| VAPEN<br>Stridsklubba | SKADA<br>1T8 | KVALITET | KARAKTÄRSDRAG<br><i>Träffsäker</i> | RUSTNING      | RUSTNING<br>Ordensrober |
| VAPEN                 | SKADA        | KVALITET | KARAKTÄRSDRAG                      | SKYDD         | SKYDD<br>1T4            |
| VAPEN                 | SKADA        | KVALITET | KARAKTÄRSDRAG                      | KVALITET      | KVALITET<br>Smidig      |
| VAPEN                 | SKADA        | KVALITET | KARAKTÄRSDRAG                      |               |                         |
|                       |              |          |                                    | 15<br>FÖRSVAR | 14<br>FÖRSVAR           |