

DÖDENS DAL

ETT ÄVENTYR FÖR EXPERT DRAKAR OCH DEMONER I VILKET ÄVENTYRARNÄ STÄLLS INFÖR ETT MYSTERIUM, EN KLASSISK OND NEKROMANTIKER OCH MÅNGA MÖJLIGHETER ATT MISSLYCKAS.

Vad äventyret går ut på.....	2	Skatter.....	22
Äventyret börjar.....	3	Orådsskörd.....	23
Ett uppdrag kommer.....	3	Belöningar.....	23
Bakgrund.....	3	Fortsättning på äventyret.....	23
En beställning på en spinett.....	4	Nio Stjärnors Blommor tågar emot	
Före avresan och resan norrut.....	6	Kandra.....	23
Att ta sig till Städtoppens Nordby.....	6	Spelledarpersoner.....	24
Om Städtoppens Nordby.....	7	Fraktioner.....	24
Magikergilletts agent.....	7	Alina den Vetgiriga (Ond nekromantiker).....	24
Byns historia.....	8	Speldata Alina den Vetgiriga.....	24
Vad som har hänt.....	9	Alinas tjänare.....	27
Svartfolkens plundring.....	9	Svartfolksbandet.....	27
Magikergilletts undersökningar.....	9	Onaqui.....	27
Nekromantikerns plundring.....	9	Speldata Onaqui.....	27
Läntagarnas kunskap.....	10	Svartalfer på vargar.....	28
Undersökningarna tar vid.....	10	Orcher.....	29
Att följa svartfolken.....	11	Svartnissar.....	29
Komplikationer på vägen.....	11	Fångarna.....	30
Syskonen Levi och Martel.....	11	Mirret, spökande legosoldat.....	30
Hämndens spöke Mirret.....	12	Speldata Mirret.....	30
Möjliga händelser.....	12	Olîriols alver.....	30
Spöken och odöda.....	12	Greve Erharm Roosén.....	31
Svartfolken och onaquin.....	13	Rooséenska gränsjägarna.....	31
Svarthiertas passivitet.....	13	Grevskapet.....	31
Kandra anropar.....	13	Speldata Erharm Roosén.....	32
Grupperna drabbar samman.....	13	Greve Svante Svart.....	33
Tidslinje.....	14	Frimarkisinna Henna Lilja av Berg.....	33
Platser.....	16	Relation till Greve Roosén.....	34
Länet.....	16	Relation till Grevinna Tora Gyllenstam.....	34
Dynamiken inom länet.....	17	Grevskapet.....	34
Spåret.....	17	Speldata Svante Svart.....	34
Nekromantikerns gruva.....	17	Speldata Henna Lilja av Berg.....	35
Gruvans rum.....	18	Grevinna Tora Gyllenstam.....	36
Nyckel till kartan.....	18	Gyllenstams gränsjägare.....	36
Utanför gruvan.....	19	Grevinneskapet.....	36
Detaljen med säkerheten.....	20	Speldata Tora Gyllenstam.....	37
Städtoppens Nordby.....	20	Baron Svarthierta.....	38
Svartfolksbyn.....	20	Animisten Nio Stjärnors Blommor.....	38
Svartnissarnas hus.....	21	Speldata Nio Stjärnors Blommor.....	39
Svartalfernas boning.....	21	Översikt över SLP.....	40
Orchkrigarnas hus.....	22	Ledtrådar till spelledaren.....	40
Orchhonnornas område.....	22	Appendix.....	41
Nyckel till kartan.....	22	Fältslag mellan alla arméer.....	41

Möjligt utfall.....	43	Kartor.....	49
Översiktstabell för fältrundorna.....	45	Gruvans omgivningar.....	49
Tabeller med Spelledarpersoner.....	46	gruvans gångar.....	50
Tabell med speldata för Alinas tjänare...	46	Svartfolksbyn.....	51
Tabeller med speldata för Olfriols alver.	47		

Vad äventyret går ut på

Detta är ett äventyr som utspelas i Berendien i Ereb Altor, men bakgrunden kan flyttas till nästan vilken fantasyvärld som helst. Tanken är att äventyret skall vara i gammal klassisk Äventyrsspelsanda men lite längre än äventyren i Sinkadus. I äventyret reser äventyrarna norröver ifrån Kandra till en by i en dal vid Nidasbergens fot för att ta reda på varför magikergillet agent inte har hört av sig.

Väl i bergsdalen upptäcker äventyrarna vad det är som har hänt och varför äventyret heter som det gör. Byn har överfallits och bränts ned och det finns inga överlevande kvar. Det finns nu inte en, utan flera olika saker som har hänt och det är nu upp till rollpersonerna att reda upp situationen; men hur de löser uppgiften är helt upp till dem.

1. Byn är överfallen av ett stort band svartfolk som var ute för att plundra, skaffa mat och hämnas för liknande räder av människor och alver för två år sedan.
2. En nekromantiker har slagit sig ned i en övergiven dvärggruva för att få forska och bli lämnad ifred. Hon upptäckte överfallet tidigt och tog chansen att skaffa sig odöd arbetskraft. Hon stal några lik till zombier och några av byns gravar fick ge material till några skelett.
3. De lokala läntagarna har fått veta om vad som har hänt och försöker nu planera vad de skall göra åt saken; en undsättnings- och straffexpedition ligger nära till hands. Äventyrarna får självklart ansluta sig emot ersättningen av en andel i eventuellt byte och den inre tillfredsställelsen av att ha hämnats de stackars byborna.
4. *Alternativ:* En animist bor i ett träd djupt in i skogen men efter alldeles för många samtal med hjortar, småfåglar och fjärilar har denne förlorat de sista dropparna folkvett och blivit en radikaliserad naturkämpe som inget hellre vill än att alla människor försvinner ifrån skogen. Detta inkluderar eventuella nya byar, läntagare och rollpersonerna i synnerhet. *Detta är ett tillägg om spelledaren vill ha ett lite längre äventyr.*

Vad rollpersonerna gör och kan göra när de kommer fram till byn är i det stora hela något av följande:

1. Omedelbart rapportera tillbaka till sina uppdragsgivare om vad som har hänt (*i så fall blir det inte något särdeles långt äventyr*).
2. Det finns gott om svartfolksspår i byn och även om det kommer att vara svårt går det att spåra svartfolken. Dessa kan sedan nedkämpas och fångarna befrias efter tycke och smak, med eller utan läntagarens inblandning.
3. Spåren till nekromantikern är något mer subtila och delvis ett villospår. Hon har inget med överfallet att göra, men sliskt goda äventyrare som avskyr nekromantiker får gärna ställas inför valet mellan att jaga efter svartfolksbandet eller oskadliggöra en forskande nekromantiker – och i så fall riskera att svartfolken får ett för stort försprång. Hur många av fångarna dukar under och blir orchföda för att äventyrarna låter sig bli distraherade?
4. Hur hanterar de animisten? Denne är milt uttryckt något extrem i sitt anti-civilisationsdogm och det lär inte gå att bara förhandla sig till en lösning. Kanske behövs animisten för att driva bort de kvardröjande spöken ifrån byborna? Eller besitter nekromantikern sådana kunskaper?

5. Läntagaren vill självklart bygga upp byn igen, om inte på samma ställe så åtminstone i närheten. Är det ett projekt som äventyrarna önskar driva? Vad har läntagaren för dold agenda som gör det så viktigt att ha en by just där? Låt spelarna spekulera och ta den bästa idén...

Äventyret börjar

Äventyret börjar, som sig bör, med ett uppdrag. Rollpersonerna kontaktas av magikergillet i Kandra, som oroas över att kommunikationen med deras agent i ett politiskt intressant gränsområde vid Nidasbergen har tystnat.

Planeringen utgår ifrån att rollpersonerna anländer till Kandra och får uppdraget inom ett dygn ifrån att de kontaktas av Grålöv samt att de reser med Skera. Om de tar längre tid på sig får SL anpassa vad läntagarna har tagit sig för under mellantiden.

Ett uppdrag kommer

Rollpersonerna sitter på en taverna i en by en bit ifrån Kandra och smuttar på ett par nyupphälda stop öl och tittar slött på när den medelålders tavernainnehavarskan plockar undan deras tallrikar. Portionerna var rikliga och kryddningen generös för att dölja att köttet var gammalt. När hon försvunnit in bakom draperiet till köket öppnas dörren och en rikt klädd man träder in.

Han har redan i unga år fått ett mycket högt hårfäste, något som han försöker kompensera med ett fjuntigt skägg men utan någon framgång. Så snart han klivit in sätter han åter på sig sin baret, som han använt för att skydda handen ifrån handtagets smuts, och tittar sig runt i lokalen med en min av rik viktighet. Han låter blicken svepa över gruppen men snart finner han vad han söker och går över till en annan grupp äventyrare som sitter per par bord bort. Han borstar av en stol och sätter sig ned, noga med att inte röra vid det välskrubgade bordet.

Rollpersonernas blickar söker sig tillbaka till varandra och de småler åt sprätten men leendena stelnar när de ser att i en liten pöl med vatten på deras bord framträder ansiktet på en mycket gammal man med långt ljusgrått skägg och en ljusblå baret på huvudet. Hans ögon är mossgröna utan vare sig pupill eller iris (egentligen havsgröna men de associerar snarare till mossa än hav, om de inte är i en hamnstad). Rösten kommer långt bort ifrån, som om mannen i vattnet pratade i en flaska.

*Var hälsade, det har kommit till vår kännedom att ni är dugliga och modiga och skulle kunna vara oss till stor nytta. Om så är fallet önskar vi samtala med er så snart som möjligt om en känslig affär som kan ge er mycket rikedom. Fråga i så fall efter en grön resespinett på Mistelgatan i Kandra snarast.
Om vi har misstagit oss kan ni återgå till era stop.*

Därefter försvinner ansiktet och det är åter en vanlig liten vattenpöl på bordskivan.

Detta är rollpersonernas första, och troligen sista, bekantskap med Grålöv.

Bakgrund

De styrande i Kandra försöker på alla vis skaffa sig fördelar i det inrikespolitiska spelet, både inom och utom staden, och som ett led i detta har en fraktion satt upp ett agentnätverk norr om staden. En av deras agenter har inte rapporterat som han borde och när hans budbärarörn kommer utan meddelande men med svedda fjädrar inser de att det kan ha hänt något fruktansvärt norröver.

När fraktionen rådslår om vad som skall göras pläderar animisten Grålöv för att de skall skicka några äventyrare som ingen kan koppla till dem och som ingen kommer att sakna om något händer dem. De övriga finner förslaget för gott och han tar på sig uppgiften att finna några lämpliga dumbommar – rollpersonerna.

På Mistelgatan i Kandra finns en instrumentmakare, Mäster Kantici¹, som när han får en fråga om han kan tillverka en grön spinett för resebruk (en ganska ovanlig och mycket specifik förfrågan) kommer att meddela den som frågar att det kan han visst göra. Skulle den värderade kunden möjligen kunna tänka sig komma åter om kvällningen för att diskutera detaljerna kring beställningen? Förhoppningsvis har inte rollpersonerna något emot att slå dank i några timmar och bör övertalas till att berätta för Mäster Kantici var de härbärgerar. Om de rör sig ute på stan under dessa timmar kan de, om de är skickliga (svårt FINNA DOLDA TING, normalt SKUGGA), upptäcka att de vid åtminstone två tillfällen är skuggade. Vem eller vilka som skuggar spelar inte så stor roll för äventyret, det är upp till SL att hitta på vad som händer om de får fatt i någon av sina skuggor.

En beställning på en spinett

När rollpersonerna kommer tillbaka till instrumentmakaren blir de visade av Mäster Kantici till husets matsal som ligger mellan verkstaden/butiken och husets kök. Där finner de en välklädd man som reser sig när de kommer in (om de har bevakat huset under dagen kan de se att han anlände ungefär en halvtimme före den utsatta tiden). Mäster Kantici presenterar honom som Herr Eljiras, varpå den senare bugar sig och instrumentmakaren lämnar rummet. Herr Eljiras hälsar dem välkomna och bjuder dem att ta del av en enklare måltid medan de diskuterar vissa viktiga detaljer. På bordet står det ost, bröd, vin och torkad eller färsk frukt efter årstiden. Magiker kan upptäcka att det ligger en ganska kraftig ANTIMAGI (E5) över rummet (med PERMANENS och NEXUS!), källan är en glaskula stor som ett människohuvud som ligger på ett sidobord vid väggen. Om rollpersonerna kommenterar detta säger Herr Eljiras att han bara önskar diskutera affärer utan utomståendes snokande blickar.

Jag vet inte vad ni vet om det känsliga politiska läge som vår stad befinner sig i, men Kandras viktiga handelsläge gör att vi ofta blir föremål för nersliga intriger. Jag representerar en kartell av handelsmän i staden som av känsliga skäl önskar vara anonyma, åtminstone tills vidare.

Mina uppdragsgivare har flera lukrativa handelsförbindelser med länderna åt norr, något som självklart våra konkurrenter ser snett på. För ett halvår sedan reste en av våra handelsagenter norrut för att starta upp en ny handelsrutt som mina uppdragsgivare ansåg hade stor potential. Detta gick väl i flera månader men för två veckor sedan upphörde alla förbindelser. Vår agent skall skicka rapporter varje månad men den senaste har helt uteblivit. Detta är i sig inget konstigt, det är delvis ett farligt yrke och mycket kan hända som försenar en rapport även om den har blivit skriven. Det har dock gått så lång tid nu att vi börjar bli allvarligt oroade för vår agents välbefinnande och vi måste därför skicka några att undersöka saken.

Vi har nyligen öppnat flera handelsrutter och vår organisation är något ansträngd, för att inte hymla om det så är alla lämpliga upptagna på andra håll och vi har helt enkelt ingen att skicka norrut. Det är där ni kommer in. Genom det stora kontaktnät som mina uppdragsgivare har fick de förslag om er och de sände därför bud efter er.

Är ni intresserade av att resa norrut till Nidasbergen och ta reda på vad det är som har hänt vår agent samt rapportera detta tillbaka till oss? Vi ser även gärna att ni bistår honom i att återupprätta handeln, eller låta skipa rättvisa om det har hänt honom något.

Observera att vissa detaljer i vad han berättar är lögn, till exempel att förbindelserna upphörde för två veckor sedan (det var örnens svedda fjädrar och utan meddelande som fick dem att misstänka att något inte stod rätt till). Eventuella sanningsbesvärjelser (som lyckas övervinna ANTIMAGIN) kan avslöja detta, likaså ett svårt slag för UPPTÄCKA FARA, ÖVERTALA eller MUTA (vilka är färdigheter som kan ge insikt att den andre ljuger, men inte om vad).

Ersättningen för jobbet är 80 sm per full vecka samt en klumpsumma om 750 sm om de genomför uppdraget till uppdragsgivarnas belåtenhet. Om det utförs med diskretion och skicklighet kan de mycket väl tänka sig att anställa dem på mer reguljär basis för liknande uppdrag. Innan de skils åt ger Herr Eljiras dem nödvändig information för att hitta till och identifiera handelsagenten, se kapitlet Att ta sig till Städtoppens Nordby.

¹Lat. instrument

Om rollpersonerna försöker förhandla om priset har Herr Eljiras minst samma skicklighet i KÖPSLA som den bästa av rollpersonerna och kan tänka sig gå upp till de dubbla summorna. Om förhandlingen går så väl för rollpersonerna att de hotar trissa över priset över detta torkar han nervöst kallsvetten ur pannan och förklarar han att han behöver ha sina uppdragsgivares godkännande innan han kan gå med på sådana belopp. Han ber att få återkomma nästa dag vid samma tid och har då fått godkänt att gå med på deras krav (han har nu fått tillåtelse att gå hur högt som helst, fraktionen har inga planer på att spela ärligt, en lönnmördare om natten kan lösa många finansiella problem).

När de väl har kommit överens ger Herr Eljiras dem en glaskula, helt transparent och 4 cm i diameter med ett fem millimeter brett band av frostat glas över ”ekvatorn”, och berättar följande.

Med jämna mellanrum behöver jag komma i kontakt med er, jag kommer då att kontakta er med hjälp av denna magiska glaskula. Ni kan inte nå mig med den men den som bär den kommer att märka när jag söker er tanke. Den gör det möjligt för oss att prata med varandra som om vi satt och viskade till varandra i ett mörkt rum. Jag rekommenderar att den av er som bär den håller den i sin högra hand emot pannan och blundar medan vi samtalar.

Kulan innehåller sju stycken SIGILL och varje gång som Herr Eljiras kontaktar dem kommer den som bär kulan att känna det som om någon klappar honom lätt på huvudet, som en klapp på den mentala axeln, och känna ett starkt behov av att ta fram kulan. Herr Eljiras skämtar lite med ~~dumbom~~ äventyrarna när han säger att de skall hålla kulan med höger hand emot pannan, personen kan se lite fånig ut när denne gör det och det är Herr Eljiras lilla ”skämt”. Egentligen kan man hålla kulan i vilken hand som helst, det viktiga är att den är i BERÖRING med ”talaren”. Det underlättar att blunda under samtalet men det är inget som hindrar att göra något annat under tiden, samtalet är rent telepatiskt och användaren behöver inte uttala orden högt. Allt som talaren säger, högt eller lågt, hör Herr Eljiras men han kan inte läsa tankar. Om talaren vill göra något annat än att hålla i kulan och stå stilla, låt denne slå ett INT-slag av varierande svårighetsgrad för att avgöra hur det går. Att gå, rida eller hålla reda på ett annat samtal samtidigt kräver inte mer än ett normalt INT-slag, en strid kräver däremot ett kritiskt INT-slag. Om talaren misslyckas betyder det att denne antingen misslyckas (spektakulärt?) med den andra uppgiften eller så bryts kontakten.

Vad Herr Eljiras inte berättar är att det kostar användaren en PSY per 4 SR som samtalet pågår.

Magiker kan upptäcka alla dessa effekter, kulan innehåller en variant på TANKEÖVERFÖRING (M) på tio effektgrader (vilket borde ge dem informationen att det är ganska mäktiga personer som de har med att göra).

Efter att ha lämnat över kulan tar han så vid:

Det är en lång resa till Nordby, men vi skall hjälpa er med resan. Om aftonen imorgon önskar jag att ni infinner er vid Skeras stuga öster om staden. För att ta er dit behöver ni resa ut genom Kungsporten och vid vägskälet vid Skogens Utby vänder ni kosan emot öster och ... (en koncis och lättbegriplig vägbeskrivning följer)

Skeras stuga står på toppen av den enda kullen som finns på säkert en mils omkrets, så den går inte att missa. Se till att vara där i god tid innan skymningen.

Några andra frågor innan vi var och en går till sitt?

Med detta är mötet avklarat, när de skils åt tar Herr Eljiras farväl av dem och önskar dem uppriktigt lycka till. Han följde dem till dörren och går sedan och för ett litet samtal med Mäster Kantici. Syftet med det samtalet är egentligen bara att vänta ut rollpersonerna lite, de pratar om lite ditt och datt och ingenting som en tjuvlyssnande rollperson får ut något av (glaskulan med ANTIMAGI bär Herr Eljiras med sig vilket gör att magiker har svårt att tjuvlyssna). Därefter ger han sig av hemåt, väl medveten om att nyfikna äventyrare kan tänkas vilja skugga honom, något han kommer att försöka förhindra.

Före avresan och resan norrut

Efter att rollpersonerna har godtagit uppdraget vill de säkert förbereda sig lite, kanske rent av undersöka sina mystiska arbetsgivare. Detta kan lätt utvecklas till ett eget deläventyr men arbetsgivarna vidtar inga egentliga åtgärder mot rollpersonerna förrän rollpersonerna återvänder och/eller berättar vad som har hänt. De döljer sina spår mycket väl, det är mycket svårt att få reda på något som leder dem till Herr Elijiras eller deras uppdragsgivare medan det går att få reda på mer om instrumentmakaren.

Att ta sig till Städtoppens Nordby

Rollpersonerna fick i uppgift av sin uppdragsgivare att om aftonen nästa dag infinna sig vid en kulle öster om Kandra, de får tillräcklig vägbeskrivning för att ta sig dit, och att vara där i god tid innan skymningen (se En beställning på en spinett).

På plats finner de en hög kulle med en krans av skog runt men själva toppen är helt kal. På toppen står en hydda av kraftigt trä samt tre personer, alla vända emot rollpersonerna. Två är uppenbara vakter, den ene håller sig i bakgrunden, lutad emot sitt spjut vid resterna av en lägerplats, och den andre står nere i skogsbrynet och sadlar de tre hästarna. Den tredje, som står sex-sju meter ifrån hyddan, är en ung kvinna i mörk klänning, anpassad för ridning, med en uppfälld huva och som hälsar dem ganska överlägset när de anländer. Hon visar magiker respekt men krigare och andra våldsverkare ser hon ned på och undviker. Om de frågar heter hon Leona (hon presenterar sig omedelbart för eventuella magiker) och skall ombesörja deras resa, magiker eller lärda kan identifiera henne som en mentalistlärling.

Hon förklarar att de skall gå in i hyddan och ta med sig eventuella riddjur samt stänga dörren om sig. De kommer att bäras (här kan nyfikna rollpersoner se att ur hyddans tag sticker en kraftig bjälke upp med en rejäl tvärså, ungefär som om någon skulle ta tag i den och bära iväg) av Skera² till en kulle nära Nordby. Resan kommer att ta större delen av natten men de får under inga omständigheter öppna dörren före gryningen, för deras egen säkerhets skull. Det går att pressa henne till att berätta att Skera är en fågel Rock som är skyldig ”Mäster” en tjänst (fågel Rock är ett ointelligent djur så det borde ge belästa rollpersoner och spelare viss huvudbry, men som vanligt är magi involverat).

Så snart de tagit plats i hyddan ser de att den är byggd av grovt tillyxade plankor och reglar och saknar fönster. Dörren går att regla ordentligt inifrån och att hyddan är helt oinredd. En halvtimme efter mörkrets inbrott hivas plötsligt hyddan upp i luften och de känner i maggropen hur de stiger högt till väders (eventuella djur behöver lugnas 1t4 gånger under resan per djur vilket är ett normalt slag för RIDA, DJURTRÄNING eller någon annan applicerbar färdighet). Efter sju och en halv timme känner de hur hyddan omilt sätts ned (ett normalt SMI-slag eller ta 1t2 i skada på totala KP, samma gäller eventuella djur). En halvtimme senare går solen upp och de ser hur solens strålar tittar in genom springor i hyddan. De står nu på toppen av en karg kulle 9 km sydväst om Städtoppens Nordby, av en händelse ganska precis mittemellan Nordby och Sydby.

Om rollpersonerna försöker göra något under resan, finner de att Skera blir intresserad om de försöker klättra upp på taket och kanske får för sig att skaffa sig ett litet mellanmål (flyga ger aptit, lufthavet suger...) men i övrigt ignoreras de. Att öppna dörren kan leda till svåra slag för SMI för att inte trilla ut (samt att lugna eventuella djur, de ser dock inte mycket eftersom det är mörkt), men det finns inte mycket mer de kan göra än att följa med. Skera är inte vidare språksam om någon animist eller alv får för sig att prata med den. Om de inte hörsammar varningen om att hålla dörren stängd ifrån att Leona ger sig av tills att solen går upp kan Skera få för sig att skaffa sig ett kvällsmål eller en tidig frukost. Det var hyddan som skulle transporteras, det sades inget om något smaskigt innehåll...

2) Skera är ”klippa” på isländska

Om Städtoppens Nordby

Städtoppen är en stor bergstopp i det bergsmassiv som gör en utlöpare ifrån Nidasbergen och vid vars fot byn ligger. Toppen är inte formad som ett städ och är inte heller särdeles platt; varför den har fått det namnet är glömt sedan många generationer bland människorna.

För tre generationer sedan byggdes en by längre söderut men redan efter tre vintrar övergavs den av de elva familjer som bodde där och byn flyttades längre norrut, varför den nya byn fick heta "Nordby" eller "Norra byn". Spåren efter Sydby är tolv nästan helt raserade husgrunder och fyra inrasade jordkällare ungefär två mil sydväst om Nordby. Orsakerna till flytten var rent praktiska; tillgången till vatten, ved, lätthet för kommunikation och väder och vind. Det nya läget är mer skyddad ifrån vindar och brunnarna riskerar inte att sina eller vattnet bli otjänligt under sommaren.

De första familjerna som bosatte sig i området var nybyggare som bröt ny mark för jakt, pälsjakt och odling. Fler anslöt sig senare till byn och byn växte, inte minst för att en mindre handelsväg började växa fram förbi byn för ungefär två generationer sedan. Två läntagare, Roosén och Gyllenstam, gör anspråk på att få ta upp skatt ifrån byn men då den ligger på gränsen till vildmarken och långt ifrån respektive länsäte har båda svårt att hävda sin rätt, vilket självklart byborna har utnyttjat och vägrat bådats överhöghet.

Den de facto skattfriheten har gjort att flera större och mindre smugglarligor har skaffat sig filialer i byn och även om byn i sin helhet har fungerat som ett civiliserat samhälle har den en historia av att riskera förfalla till ett banditillhåll. Byn leds officiellt av byäldsten som väljs av "byns framstående medlemmar", men i praktiken har det varit mycket inofficiella val med odefinierade mandatperioder och mycket köpsläende och intrigerande bakom stängda dörrar. De senaste fem åren har Berdil styrt efter att hans hustru Elvhild dog i sjukdom, hon styrde i sju år dessförinnan minst lika mycket bakom kulisserna som vid de öppna mötena och var en slipad intrigmakerska. Det var främst hennes två kvinnliga föregångare (båda halvlängdskvinnor) som byggde upp byns rykte som en bra samlingsplats för frihandel av lättransporterat och värdefullt gods och information.

Det är främst det senare som har gjort att en del organisationer har frekventerat Nordby genom åren och det spelet har Kandra's magikergille velat delta i genom att skicka dit en agent.

Magikergillet's agent

Magikergillet's agent heter Morlås Son av Dal och anlände till byn för två och ett halvt år sedan, officiellt för att bosätta sig där och leva på handel och pälsjakt. Efter ett halvår flyttade Simlari in hos honom, hennes man hade dödats av en björn ett år tidigare. Hon tog inte med sig sin 12-åriga son då denne inte stod ut med moderns nye man utan flyttade till sin faster och dennes familj. Hela fasterns familj, sonen samt Simlari är alla döda; fasterns man och två av hennes döttrar hörde till dem som togs tillfånga men de dukade snart under av skador och behandlingen. Familjens vuxne son är den zombie som står och gräver för en ny bro (se Utanföru gruvan, sidan 19).

Morlås har till uppgift att lämna rapporter två gånger per månad i kodad form (kodboken har brunnit upp under överfallet). Rapporterna lade han i en metalltub som han fäste vid benet på en förtrollad örn som därefter flög till gillet. Under anfallet flydde örnen ur sin bur och magin fick den att flyga till Kandra. Det är dess ankomst utan meddelande, men med svedda fjädrar, som har fått gillet att ana oråd och anlita ett par äventyrare.

Besvärjelser som TALA MED DÖD eller SYN kan ge informationen att Morlås stupade på tröskeln till sitt hem, en svartalf kom ridande och dräpte honom med en snabb stöt med sitt kortspjut. Morlås var yrvaken och stod i nattskjortan med en vedyxa i handen och såg inte svartalfen komma. Om rollpersonerna intervjuar fångarna kanske någon av dem kan ha sett händelsen men sannolikheten för det är liten. Morlås öde kommer troligen vara okänt för äventyrarna, de får hålla det för sannolikt att han är död baserat på vad de vet.

Byns historia

Nedanstående tabell utgår ifrån att äventyret utspelas sommaren 610 eO, det är finns inga händelser som påverkas om det flyttas framåt eller bakåt i tiden.

År	Händelse
520 eO	Sydby grundas
522 eO	Dvärgarna kommer långt ifrån och grundar gruvan.
523 eO	Sydby överges för Nordby.
548 eO	Dvärgarna överger gruvan.
557 eO	Greve Erharm Roosén blir läntagare.
562 eO	Henna Lilja av Bergs föds.
563 eO	Grevinnan Tora Gyllenstam föds.
580 eO	Henna Lilja av Berg gifter sig första gången och flyttar till borgen.
569-586 eO	Cakin Frejdgull (halvlängdskvinna) leder Nordby.
589 eO	Greve Svante Svart föds.
595 eO	Grevinnan Tora Gyllenstam blir läntagare. Greve Erharm Roosén anfäller Gyllenstams grevneskap.
586-598 eO	Anah Bergnacke (halvlängdskvinna) leder Nordby.
598-605 eO	Elvhild leder Nordby.
600 eO	Hennas dotter dör i strid.
603 eO	Mirret slår sig ned i byn. En grupp alver och människor gör flera framgångsrika attacker på de svartfolksgrupper som finns i området. Alina den Vetgiriga slår sig ned i gruvan.
605 eO	Berdil leder Nordby. Henna Lilja av Bergs förre make dör.
607 eO	Morlås Son av Dal anländer till Nordby. Henna Lilja av Bergs skriver brev till kungen. Simlari make dödas av en björn.
608 eO	Simlari flyttar ihop med Morlås. Alverna och människorna fortsätter med de framgångsrika attackerna och svartfolken drivs bort ifrån sina jaktmarker, under vintern 608-609 dukar de svagaste under av svält. Onaquin anländer under hösten och enar de svartfolksstammar som finns.
609 eO	Ett enat utfall ifrån svartfolken gör att de når goda jaktmarker och kan få tag i tillräckligt med mat under sommaren. Vid hösten drivs de tillbaka av alvernas koncentrerade svartfolksjakt och vintern blir svår trots att den inte är särdeles hård.

Vad som har hänt

Svartfolkens plundring

Ett band med svartfolk (se Spelledarpersoner för bandets sammansättning) under ledning av en onaquin anföll byn ett antal dagar innan rollpersonerna blev kontaktade första gången. Orsaken var att onaquin ville ha människohjärtan och svartfolken ville ha kött och värdesaker och hämnas för liknande räder av människor och alver för två år sedan. De förhatliga alvernas, och deras vidriga bundsförvanter människorna, vaksamhet och anfall har gjort att svartfolkstammen svälter och situationen börjar bli riktigt svår.

Svartfolken anföll strax efter midnatt och bataljen blev ganska kort men ändå kostsam, nio svartalfer och fem orcher stupade för bybornas klingor (samt 18 svartnissar men dessa räknas inte av ledarna). Ingen utanför bandet utöver fångarna känner till onaquin.

Svartfolken plundrade byn grundligt och tog ett hundratal bybor till fånga, de bybor som var i för dåligt skick att gå högs ned och festades upp på plats. De levande drevs på i en mardrömsmarsch upp i bergen. Bandet är inga dumbommar och döljer sina spår väl, även om det är mycket svårt att helt dölja spåren av hundra fångar som definitivt inte vill få sina spår uttraderade, se Att följa svartfolken. De har låtit bränna upp liken av sina stupade alternativt begravt dem, rollpersonerna kan finnas deras lämningar om de söker.

De marscherar under natten och håller sig gömda under dagen, det gör att det är svårt för de två grupperna av gränssjägare att följa efter effektivt utan dessa ligger ständigt ungefär en halv ”dagsmarsch” efter.

Magikergilletts undersökningar

När örnen anlände med svedda fjädrar och utan meddelande sprang omedelbart gilletts falkenerare till sina överordnande och berättade detta. Samma kväll håller magikergillet ett improviserat rådslag i ett av sina arbetsrum. Under detta rådslag försöker de med hjälp av magi ta reda på vad som hänt men på grund av avståndet och att de till sin *mycket* stora förtret inte har tillgång till rätt besvärjelser (att påtala detta är ett säkert sätt att skaffa sig ett par riktigt mäktiga fiender, mäktiga magikers egon är lättstötta) får de inte fram så mycket mer än att något allvarligt har hänt. Efter en ganska lång diskussion kommer de fram till att de behöver hyra in en grupp dugliga *äventyrare!* Relativt snabbt får de tag i namnen på rollpersonerna och det faller på Grålov att kontakta dem.

Nekromantikerns plundring

För tre år sedan slog sig en nekromantiker, Alina den Vetgiriga, ned i en övergiven dvärggruva och har låtit sina odöda medhjälpare bygga om den något sedan dess.

Alina såg fångtåget och brandröken och såg en möjlighet att utöka sin arbetskraft något. Den första natten efter plundringen går hon dit med sina två skelett och mumie, som sällskap och livvakt, och väljer ut några lik som hon låter bära hem. Natten därpå går hon dit igen och går till begravningsplatsen där hon låter utföra ritualen ANIMERA DÖD på tre av gravarna och befäller skeletten att gräva sig ut. Därefter använder hon dem till att gräva upp ytterligare fyra gravar samt bär med sig ytterligare lik ifrån byn.

Totalt tog hon med sig sju skelett och åtta lik (fyra män, två kvinnor och två flickor runt åtta-tio år), liken animerar hon under de kommande dygnet som zombier.

Hon har varit försiktig med att lämna spår och har ofta gått där svartfolken gick varför det är mycket svårt att utskilja hennes spår (kritiskt SPÅRA). Betänk att det är många människor som har gått där och de flesta är barfota då de knappast tog tid för att dra på stövlarna då de rusade ut ur brinnande hus. Alinas fotspår blir då bara ett par (skoförsedda) avtryck bland alla andra. Hennes

mumie har lämnat ganska underliga spår, men det ser antagligen ut som om personen har fotlindor eller strumpor, knappast något värt att kommentera. Däremot kan ett särskilt eller perfekt slag för SPÅRA närmare gruvan väcka funderingar kring fotspåren och ett lyckat INT-slag kan ge ledtråden att de har sett de fotavtrycken tidigare.

Läntagarnas kunskap

Städtoppens Nordby ligger nära det Roséenska grevskapet och det är dennes gränsjägare som först får syn på svartfolksbandets spaningsgrupper. Rooséns gränsjägare håller sig på stort avstånd för att inte upptäckas men kontaktar greven genom silverberlocken, nästa morgon ser de den stora gruppen fångar och kontaktar åter greven och berättar vad de sett. Ungefär samtidigt noterar Gyllenstamska gränsjägarna att Nordby är bränd till grunden och sänder bud till grevinnan om detta (se Gyllenstams gränsjägare). Frimarkisinnan Lilja av Berg får en brevduva ifrån Gyllenstam samma kväll med besked.

Greve Roosén har, mycket oroad, sagt åt sina gränsjägare att spåra svartfolken och skaffa så mycket information som möjligt. Han skickar dessutom budkavle till sina undersåtar om att de behöver träda i vapentjänst. Det glest befolkade länet har ingen möjlighet att ställa upp en styrka stark nog att anfälla svartfolksbandet, inte ens i ett bakhåll, om inte annat för att fångarna utgör en gisslan, därför sänder han brevdovor till greve Svart och grevinnan Gyllenstam (det senare något motvilligt) men även till baron Svarthierta med begäran om understöd. Brevdovorna kommer fram till sina respektive mottagare runt två timmar senare (baron Svarthierta får sin två och en halv timme senare på grund av motvind och längre avstånd).

Ett anfall måste ske snabbt och effektivt och helt överraskande. Greve Roosén måste här förlita sig på att de andra läntagarna ser allvaret och skickar vapenfolk istället för att utnyttja situationen till sin fördel. Just nu förföljs bandet av gränsjägare ifrån Rooséen och, vilket greve Rooséen är ovetandes om, av Gyllenstams gränsjägare.

Om rollpersonerna söker upp någon av läntagarna och berättar om sina fynd kommer denne att bekräfta att denne känner till situationen och fråga om rollpersonerna är villiga att hjälpa till och ställa sig under dennes befäl. (Alla läntagarna kommer att inse att det kommer öka deras status och ära om de kan leda fler än sina grannar och äventyrare brukar vara stridsdugligt folk, vilket ökar chansen till ära och rykte ännu mer.)

Undersökningarna tar vid

Rollpersonerna behöver troligen orientera sig efter landningen (Normal ORIENTERING), och kan sedan börja färden emot Nordby. De kommer troligen känna brandlukten någon kilometer ifrån byn (de flesta lik är tämligen renättna vid det här laget av asätare och den stora ansamlingen av asfäglar har redan dragit vidare) och någon halvkilometer utanför byn kommer de ut ur skogen och kan se ruinerna där vinden driver runt askan.

Under undersökningen av platsen kommer de att finna följande, utöver vad som står under ”Städtoppens Nordby” på sidan 20:

- Vinden driver upp aska och sot och snart är de täckta av båda, brandaska är fet och klibbig och det går inte att bara torka av sig – tvätt av kläder och person med tvål och såpa är nödvändig. Att täcka för den egna munnen och riddjurs nosar är att rekommendera, allra helst hålla riddjur utanför ruinerna.
- Totalt 427 gravar på gravplatsen.
- De hittar skeletten av 39 bybor, varav 23 barn, som har gnagts rena av asätare. Benen har kastats omkring så det är skallar och bäcken som ger en ledtråd till hur många de är och deras ålder. Om de letar noga kan de hitta ytterligare 47 skelett, vanligen barn och gamla som blivit fast i brinnande hus.

- Byn är helt nedbränd, om några släckningsförsök har gjorts har de helt misslyckats, elden har fått härja fritt. Den enda rimliga förklaringen till det är att byn har blivit överfallen. Detta styrks av att flera av skallarna visar tecken på huggskador, ganska ofta på hjässan (det vill säga att anfallaren har befunnits sig högre upp än offret). Det behövs ett normalt slag för FINNA DOLDA TING, LÅKEKONST eller FÖRSTA HJÄLPEN.
- Det finns få värdeföremål kvar, en VARSELBLI kan peka ut elva gamla nedgrävda pengagömmor (om totalt 2496 gm) men mycket få föremål som lämnats kvar. Det mesta av det som lämnats kvar har förstörts av eldens lågor. Det kan bara betyda att byn tömdes på värde innan branden fick härja fritt. (Sanningen är att den plundrades grundligt innan den stacks i brand.)
- Magiker med SYN, VARSLEBLIVNING eller likande besvärjelser kan få reda på det mesta som omtalas i beskrivningen, men för att ge ett visst mått av överraskning och mysterium bör Onaquin hållas hemlig. Den befinner sig av en slump helt enkelt utanför ”synfältet” vid varje tillfälle.

Att följa svartfolken

De ledtårdar som så leder rollpersonerna till spåret efter svartfolken är främst spår av strid i byn (skelett med huggskador, pilar som sitter svartbrända i en husstock, vapen som ligger utan skida på marken vid sidan av skelett, svartfolks skelett i resterna av ett bål, nygrävda gravar för svartfolk) samt såklart ett lyckat slag för SPÅRA för att hitta att en stor grupp har gett sig av längs en av vägarna norrut.

Svartfolken följer i stor utsträckning de vägar som finns, vilket för att de kan förflytta sig snabbare och lämnar inte fullt lika mycket spår. Vägarna är i huvudsak väl upptrampade stigar som ledigt låter en häst ta sig fram. Vid åar finns ofta stenar utlagda så att det bildas lugna vad som sällan går över knäna på en människa.

Svartfolkens fångar vaktas av svartnissarna och passas på noggrant så att de inte lockas till att fly eller lämna spår efter sig. Varje morgon slår bandet läger för att undvika solen, såvida det inte blir kraftigt molntäcke varpå de kommer att driva på sina fångar (och svartnissar som inte är i form att marschera så långt) till att gå nästan hela dagen också. Varje lägerplats och den valda vägen, även under vandringen, rensas av orchspejare för att dölja hur många de är eller hur de rör sig. Lägerplatsen är ofta uppdelad i flera mindre, återigen för att lättare gömma sig eller för att dölja sina spår. Spejarna kan sin sak så det är ofta SVÅRT att SPÅRA för att få reda på detaljer. Det är ett normalt SPÅRA-slag för att kunna följa bandet, men att hitta alla lägerplatser eller lista ut något om bandet är SVÅRT. Onaquin flyger ofta då den är dålig på att gå varför dess spår är sporadiska, ett KRITISKT SPÅRA-slag kan ge att rollpersonerna får upp mystiska spår de inte kan placera (skulle en magiker då kasta SYN kommer såklart dess existens att uppenbaras, det är upp till SL att avgöra hur länge dess existens skall hemlighållas, men samtidigt bör inte kreativt användande av färdigheter och besvärjelser hindras, låt hellre Onaquin titta tillbaka på den smygtittande magikern och väsa åt denne, nu känner de båda till varandra...).

Svartfolken har nästan en veckas försprång men driftiga äventyrare till häst borde kunna hinna upp dem efter några dagar, bandet rör sig ändå förhållandevis sakta och måste lägga ganska mycket tid på att dölja sina spår. Rollpersonerna å sin sida har det lättare då de ”bara” har att följa spåret.

Komplikationer på vägen

SYSKONEN LEVI OCH MARTEL

Beroende på hur rollpersonerna transporterar sig kan de antingen snubbla över två trashankar eller så kan de två plötsligt springa ut ur skogen och kasta sig över sina räddare vilt skrikande. Det är två

syskon, Levi (23 år) och hennes bror Martel (19 år) som lyckats fly ifrån orchbandet genom att smyga undan. De tänkte först låtsas ha dött men de såg hur de som dukade under hamnade i orchernas grytor men med rejäl tur lyckades de istället smyga undan och gömma sig.

De har uthungrade, utmattade och skadade irrat omkring och blev överlyckliga när de såg ”hyggligt folk” komma och sprang dem till mötes (rollpersonerna var väl inte så misstänksamma att de drog blankt!?). Syskonen är i så stort behov av vård att de inte kan fortsätta efter orchbandet, de är knappt att de kan stappla fram – de förbrukade sina sista krafter på att springa fram till äventyrarna. Vad gör rollpersonerna? Fortsätter de framåt och överger de två syskonen till sitt öde eller vänder de om och ger bandet ett ännu större försprång?

HÄMNDENS SPÖKE MIRRET

Jägaren och före detta legosoldaten Mirret ifrån södra Hynsolge flyttade till Nordby för sju år sedan. Han dukade under för sina stridsskador och i ilska över att han inte lyckades försvara byn, eller dess invånare, och över förnedringen att ha blivit uppäten har han återvänt som spöke och hemsöker sina nu utspridda kvarlevor.

När rollpersonerna passerar (lämpligen om kvällningen) manifesterar han och försöker osammanhängande att få dem att lova att hämnas honom och byn. Om de lovar detta, genom att svara ”ja” på frågan ”svär ni?”, ser han mycket lättad ut och försvinner för en tid. Ganska snart kommer de att märka att han följer med dem, han är nu bunden till den som först svor att hämnas och ”hemsöker” denne.

Mirret visar sig snart vara en värdelös lägervakt, han har mycket begränsade möjligheter att upptäcka en fiende som smyger sig på de sovande äventyrarna då han befinner sig mellan de levande och de dödas världar. Han har heller ingen möjlighet att väcka en sovande rollperson med mindre än att han SKRÄCKSLÄR denne och får denne att vakna av mardrömmar. Däremot kan han SKRÄCKSLÄ fiender när han väl förstår att de är fiender, däremot så kan han inte skrämman en enskild fiende utan även rollpersonerna drabbas av hans anfall. Hans främsta funktion som vakt är att han kan spöka natten igenom och genom sin uppenbarelse skrämman bort ovälkomna besökare.

När rollpersonerna kommer närmare svartfolken kommer Mirret att manifesteras (även dagtid) och avkräva dem en plan om hur de planerar att anfälla kräken. Han kommer inte att ge med sig utan snabbt försöka ta befälet, han hade FV 16 i ТАКТИК när han levde och det enda han fått behålla när han blev spöke var minnet av att han var duktig i att planera strider (om SL vill kan han fått behålla färdigheten om rollpersonerna helt saknar kunskapen), och om rollpersonerna fortfarande inte fattar vinken kommer han försöka skrämman dem till anfall – särskilt om svartfolken är inom synhåll. I strid är han mycket blodtörstig och kommer försöka SKRÄCKSLÄ allt och alla.

Det är upp till spelledaren att avgöra om Mirret får ro i och med att svartfolksbandet förgörs, eller om han följer rollpersonerna på deras äventyr och gör sig påmind varje gång de har med svartfolk att göra.

Möjliga händelser

Äventyret är tämligen öppet till sin natur och det går inte att beskriva alla möjliga händelser som kan drabba rollpersonerna eller de olika aktörerna, men detta avsnitt är tänkt att ta upp några.

Spöken och odöda

Alina önskar egentligen inget annat än att få vara ifred, möjligen med ett rikare socialt liv. Frimarkisinnan Lilja av Berg skulle bli mycket glad om någon kunde ge Ismaïls själ ro. Beroende på hur rollpersonerna förhåller sig till Alina och hennes odöda kan greve Svart i slutet av äventyret berätta att han har hört rykten om odöda i trakten (de uppgrävda gravarna ger om inte annat

ledtrådar till det) och förhöra sig om rollpersonerna känner till något om detta. Säljer rollpersonerna ut Alina eller håller de tyst?

Om de berättar om hennes existens kommer ”rättskaffens folk” att försöka driva iväg eller rent av döda Alina, de kommer säkerligen anlita bålde äventyrare till detta emot en skälig ersättning, och greven kommer att berätta om Alina för sin hustru. Frimarkisinnan kan då inleda trevande försök till att komma i kontakt med Alina och anlita henne till att fördriva spöket. Alina har inget intresse av att göra något ondskefullt med ett så svagt spöke som Ismail och kommer emot möjligheterna till lite social interaktion (och en överkomlig monetär ersättning) fördriva honom. Det är aldrig fel att ha en inflytelserik kontakt som är skyldig en en tjänst.

Om rollpersonerna kommer tillbaka och besöker Alina något år senare kommer de finna ett nybyggt duvslag utanför hennes grotta med ett par livslevande brevdovor. Alina för nu en korrespondens med frimarkisinnan, kunskapsörstande kvinnor emellan.

Alina kan även hjälpa till att fördriva Mirret.

Svartfolken och onaquin

Det är onaquin som håller samman svartfolken, i en kombination av hot och att den har lovat dem mat och trygghet men även hämnd för människornas och alvernas attacker. Om onaquin dör kommer grupperna mycket snabbt att glida isär och interna stridigheter om ledarskapet kommer att blomma fullt ut. Beroende på omständigheterna kommer svartalferna att bryta upp i 2T2-1 grupper och ge sig av emot vad de anser sig vara bättre marker inom någon vecka. Orchererna kommer att drabbas av en hel del inre stridigheter, vilket kommer att leda till att 2T6 av dem får sätta livet till. Om fångarna finns kvar kommer en ny ledare att träda fram och hålla orcher och svartnissar i ett hårt grepp tills alla fångarna är uppätta. När så har skett kommer bandet att brytas samman i lika många grupper som det finns ledare i livet (inklusive 1T3 nya ledare) av nya stridigheter på grund av grav brist på mat.

Vad onaquin har för planer är det bara den som vet och den har inte berättat för någon.

Svarthiertas passivitet

Baron Svarthierta håller en mycket låg profil i detta äventyr (se Baron Svarthierta) men kan komma att kontakta rollpersonerna på lämpligt sätt om spelledaren så vill.

Kandra anropar

Om de inte har hört av sig inom någon vecka kommer Herr Eljiras att höra av sig och avkräva en rapport. Vad som händer beror på vad rollpersonerna har kommit fram till och vad de berättar. Om de inte kommit fram till om Morlås Son av Dal lever eller ej (han är död, det kan fastlås genom lämplig magi eller att fråga ut syskonen Levi och Martel som inte har sett honom bland fångarna – det utesluter inte att han kan ha flytt eller varit i en fånggrupp som syskonen inte sett, även om det är osannolikt) kommer Herr Eljiras kräva att de intensifierar sina undersökningar, de får en vecka till på sig men sedan vill han se resultat!

Om de kommit fram till att Morlås troligen är död kommer Herr Eljiras att godkänna att de ställer sina vapentjänster till läntagarnas förfogande under ytterligare en vecka, därefter anser han att deras uppdrag är slutfört och han förväntas sig att de tar sig tillbaka till Kandra för betalning.

Grupperna drabbar samman

Förr eller senare kommer saker att ställas på sin spets och diverse grupperingar kommer att kräva hela svartfolksbandets nära och fullständiga död. Då är det troligen dags att ta fram GIGANTS fältslagsregler. Om inte förstärkningar har kommit annorstädes ifrån kan följande trupper mönstras.

Om fältslaget utkämpas men att rollpersonerna inte är direkt involverade redovisas ett fältslag i appendixet Fältslag mellan alla arméer.

Tidslinje

Följande tidslinje försöker ge en översikt över vad de olika aktörerna gör. Tidslinjen förutsätter att läntagarna tämligen omgående låter sammankalla sitt krigsfolk och tågar emot svartfolksbyn, det är bara att flytta om dessa händelser om det passar rollpersonernas agerande bättre. Läntagarna är dock mycket motiverade av att rädda fångarna, vilket gör att varje fördröjning emot nedan behöver ges en rimlig motivering.

Dygn nr	Dag	Natt	Aktörer	Noteringar
1		Svartfolkbandet överföll byn och tillfångatog ett hundratal bybor.	Svartfolksbandet	
2	Morlås borde ha skickat sin rapport via en förtrollad örn.	Alina upptäcker överfallet och efter lite spanande hämtades två lik för att bli zombier.	Kandras magiker-gille Alina	
3	Budbärrörnen anländer till Kandra utan meddelande men med svedda fjädrar.	Alina återkommer efter fler lik och även ett skelett.	Kandras magiker-gille Alina	
4	Greve Rooséns gränsjägare ser svartfolksbandet och håller sig på avstånd. Greve Roosén får reda på överfallet genom sina gränsjägare. De Gyllenstamska gränsjägarna upptäcker den nedbrända byn och sänder bud till grevinnan. Rollpersonerna kontaktas.	Grevinnan får reda på överfallet och skickar en brevduva till frimarkisinnan.	Greve Roosén Grevinnan Gyllenstam Kandras magiker-gille Rollpers-onerna	

Dygn nr	Dag	Natt	Aktörer	Noteringar
5	Budkavlar går iväg från Roosén till länets invånare och till grannarna. Han sänder även brevdvor till de andra läntagarna.	Rollpersonerna får uppdraget	Roosén Rollpersonerna	
6		Rollpersonerna lämnar Kandra med Skera Budkavlen når grevinnan Gyllenstam och greve Svart, båda vet om det via brevduva vid det här laget.	Rollpersonerna Grevinnan Gyllenstam Greve Svart	
7	Rollpersonerna anländer till Nordby		Rollpersonerna	
8				
9				
10	Svartfolksbandet kommer fram till orchbyn uppe i bergen sen morgon.		Svartfolksbandet	
11	Greve Roséen och greve Svart mönstrar sina respektive trupper och börjar tåga emot Nordby.		Greve Roséen Greve Svart	
12	Grevinnan Gyllenstam mönstrar sina trupper och tågar emot Nordby.		Grevinnan Gyllenstam	
13				
14		Herr Eljiras hör av sig om rollpersonerna ännu inte har rapporterat om vad som hänt.		

Dygn nr	Dag	Natt	Aktörer	Noteringar
15				
16				
17	De tre arméerna samlas på ängarna runt Nordby.	De tre läntagarna har ett första gemensamt krigsråd.	Grevinnan Gyllen- stam Greve Svart Greve Roséen	
18	Armén marscherar vid gryningen.	Olíriol, Arnâlion och Tistârin ansluter för att erbjuda sina tjänster.	Olíriol Grevinnan Gyllen- stam Greve Svart Greve Roséen	
19				
20				
21	Resten av alverna ansluter till armén.			
22				
23				
24	Arméerna når svartfolksbyn och fältslaget står sen eftermiddag på bergsidan runt byn.			

Platser

Länet

Baron Svarthiertas län involverar sju grevskap, bland annat de tre som är aktuella för äventyret. Länet är relativt fattiga, de flesta lever på jakt, pälshandel, skogsbruk, jordbruk och boskapsskötsel. Det är mellan 100 och 150 km mellan de tre länen och huvudborgarna och brevduvor är den huvudsakliga kommunikationsmetoden. En brevduva kan flyga i 80 km per timme över så korta

sträckor, varför det tar en och en halv till två timmar för de fyra adelskvinnorna och adelsmännen att sända ett meddelande till någon av de andra.

Att skicka ett meddelande till Kandra tar ungefär två dagar om inte brevduvan får magisk hjälp.

DYNAMIKEN INOM LÄNET

Historiskt har baronen rest runt i sitt län vår och höst, och då han besöker en läntagare under en vecka är det inta ovanligt att de angränsande länens grevar eller grevinnor kommer på besök. Vid nyår och midsommar samlas alla läntagarna i baronens borg för festligheter och överläggningar under en vecka. Det har till exempel grevinnan Gyllenstam och Frimarkisinnan Lilja av Berg gott om tillfällen att träffas. Innan grevinnan Esmalda Roséen gick i barndom hade hon en viss vänskaplig relation till frimarkisinnan men då Esmalda var mycket lojal emot sin make var relationen till Gyllenstam minst sagt ansträngd.

Spåret

Spåret efter svartfolken ringlar sig genom landskapet, huvudsakligen över hårda klipphöllar och undviker ofta de mjuka markerna nära vattendrag. Det kan vara en bra idé att gå i en bäck om man är en enda som flyr undan förföljare men det är svårt att få långt över hundra att gå i samma vattendrag utan att det kommer att lämna tydliga spår i och kring bäcken. För vidare detaljer kring svartfolkens planer, se Svartfolksbandet.

Nekromantikerns gruva

Gruvan Alina bebor övergavs av dvärgarna för 62 år sedan då den inte visade sig innehålla något brytvärd malmårder och de har inget intresse av den, utöver att de känner samma motvilja emot nekromantiker som alla andra. Slagghögarna utanför är huvudsakligen övervuxna med krypväxter, mossor och ormbunkar men ett par buskar har lyckats slå rot i den tunna myllan.

Ingången är tre meter hög och fyra meter bred men smalnar mycket snart av till att bli 2,5 meter hög och en meter bred. Dvärgarna behövde inte så högt i tak men berget var poröst och de valde att ta bort ganska mycket. Gången är ganska vindlande och den är inte vidare slät då fokus låg på att hitta brytvärd malm före att bygga ett hem; om det hade funnits malm hade de jämnat till gången. Dvärgarna jämnade till golvet i mitten av gångarna för att göra det enkelt att köra skottkärra och Alina har låtit sina tjänare jämna till golvet i alla rummen, det är inte helt slätt men bord och stolar vickar inte längre.

Efter tio meter avgränsas gången av ett tungt draperi av djurhud som går hela vägen ned till golvet och täcker ända till väggarna. Draperiet är upphängt i en träram som ansluter till berget längs väggarna, taket och golvet. Ramen är därför mellan tre och 30 centimeter bred, springor är tätade med gräs och lera. Själva ”dörrhålet” är 70 cm brett och 1,7 m högt. Alina lade ganska mycket tid på att bygga sin dörr, dels för att hon inte bara ville bo ”i en håla under marken” och dels för att slippa kalldraget vintertid. På skämt har hon låtit hänga ett rep till höger ifrån ett hål uppe vid taket och ned till brösthöjd. På träväggen bakom har hon sedan skrivit i fin kalligrafi med röd färg ”*Vänligen ring i klockan*”. Om någon ringer hörs ett litet plingande längre in i gruvan. Konstruktionen är inte hållbar så om någon rycker hårt i repet finns det en klar risk att de sliter loss klockan ifrån sin hållare, något som kommer göra Alina riktigt ond på ”alla vandaler som bara förstör”.

Alinas magiska studier har gett henne en alldeles utmärkt mörkersyn, hon kan se obehindrat i kompakt mörker, vilket sparar in rejält på stearinljus och lampolja. Därför saknas all belysning helt i hela gruvan, men det finns en gjutjärnskamin i varje rum som ger värme, men inte mycket ljus. Röken ifrån varje kamin går i järnrör i taket (vilket värmer upp lite i korridorerna) till ett ventilationshål längre in i gruvan som dvärgarna tog upp för sina egna behov.

GRUVANS RUM

Precis innanför dörren hänger en svart yllekappa på en kraftiga gjutjärnskrok som slagits in i väggen. Det sitter ytterligare sju kraftiga gjutjärnskrokar på en något ojämn rad, både i längsled och i höjddled. Detta är ytterligare ett av Alinas små skämt med sig själv, hon har inget emot gäster och skulle det komma några behöver det finnas krokar till deras kläder. Sju gästkrokar lät som en rolig mängd just då. Ojämnheten kommer sig av bergarten och var det fanns sprickor att slå i krokarna, dessutom har mumier ingen känsla för räta linjer.

I ett av rummen håller hon ett terrarium med de spindlar och ormar hon behöver för att utvinna gift till sitt gift *Lille slö*. Djuren trivs inte alls med sin miljö och har en tendens att dö efter ett par månader av kyla och misskötsel (djurhållning är inte Alinas främsta färdighet, hon har gjort försök att animera djuren man har inte lyckats få dem att producera gift med tillfredsställande styrka och kvalitet). Alla djuren finns i området så hon kan åtminstone sommartid lätt hitta nya, men det tar ett par dagar att hitta nya djur. Hon kan därför vara intresserad av att betala en rollperson att jaga rätt på djuren åt henne.

Det hänger flera knippen med väldoftande blommor (torkade eller färska) för att förjaga eventuella odörer (särskilt i hennes laboratorium!). Kaminerna håller rummen på runt 20 °C men det är ofta kallras längs väggarna, det är ett stort berg att värma upp med så små kaminer...

I hennes sovrum står sängen mitt på golvet, med en låg sänghimmel och draperier för att hålla inne värmen, och rökgången ifrån kaminen vid fotänden går i zick-zack under sängen för att värma upp innan röken släpps ut i det allmänna systemet. Vid fotänden finns ett skåp för hennes kläder (så de är varma på morgonen) samt ett litet säte över pottan (vilken omedelbart töms av tjänsthavande skelett eller zombie).

Nyckel till kartan

1. Dörrdraperi
2. Liten alkov, oanvänd (men hemliga dörrar kan antydast till rastlösa spelare)
3. Kök, alkoven (a) fungerar som skafferi och ett draperi i läder hänger för. Enda värme och ljuskällan är en gjutjärnspis i hörnet (b). Det finns ett matbord och mitt på ena långsidan står en ganska bekväm stol med hög rygg och sidostycken för att skydda emot drag. Under bordet står två långbänkar som kan dras fram när (om) det kommer gäster. Normalt använder hon dem för att förvara olika saker hon för tillfället inte har något bättre ställe att lägga på. Det står flera kakburkar (med delikata kakor – Alina är ett kakmonster och är skicklig på att baka och laga mat!) på bordet och i taket hänger stänger med runda knäckebröd.
4. Arbetsrum, längs ena väggen (b) finns terrarierna etc. för hennes djur. Två kaminer finns i rummet, en vid terrarierna och en vid arbetsbänken (c). Ett ventilationsschakt och öppen spis (a) finns även om den sällan är använd (skorstenen är väl skyddad från inkräktare, dvärgarna vet vad de gör – öppningen är väl dold, rökgången är smal och försedd med svängar och galler). Ett bronskar står lutad emot en vägg, det fungerar både som hennes badkar och för balsamering (en tjänare får skura ur karet *grundligt* efter en balsamering eftersom hon är lätt allergisk emot några av ämnena i balsameringsvätskan, en besökare kan konstatera att karet blänker som som en spegel efter allt tålmodigt skurande...).
5. Matförråd (kyligt, ej uppvärmt)
6. Sovrum och bibliotek, Alina föredrar att sitta i sängen (den är varm även vintertid!) och läsa (utan belysning såklart) och förvarar därför sina 26 böcker i ett bokskåp invid sängen. Bokskåpet är normalt inte låst om hon är hemma men annars är det väl låst (ett SVART slag för LASDYRKNING). En skiva att skriva emot kan fallas fram, likaså en större skiva (med ett uppfällbart stöd) för att lägga den eller de böcker hon för tillfället studerar. Det är inte

ovanligt att hon låter ett skelett (zombiernas ruttande fingrar ger ofta otäcka fläckar) eller två hämta de böcker hon önskar läsa och stå och hålla dem medan hon använder minimagi till att BLÄDDRA eller LÄSA i dessa. En massiv mängd pergamentsrullar ligger i ett skåp likadant som bokskåpet fulla med anteckningar med hennes forskning, dagböcker och sporadiska korrespondens med andra nekromantiker och mindre nogräknade handelsmän och magiker (en möjlig källa till ytterligare äventyr?).

7. Avdelat rum, en ganska välbyggd trävägg (en tidigare zombie var timmerman i sitt tidigare liv) delar av rummet utan (synliga) dörrar men det är uppenbart om någon knackar på väggen eller känner efter på kalldraget ifrån springorna mellan plankorna att det finns ett stort utrymme bakom. Alina behövde inte hela rummet utan valde att dela av det för att sänka uppvärmningskostnaderna. Hela rummet innanför upptas av inget annat än grus, damm och träspån ifrån väggen. Alina har börjat förbereda rummet för att användas som laboratorium och större ritualkammare men arbetet går långsamt då hennes nuvarande arbetsrum fungerar utmärkt.
8. Mindre ras, gammalt men Alina har inte brytt sig om att städa upp. ”*Det gör jag sedan till vintern när jag har gott om tid.*”
9. Inrasad gruvort, dvärgan sökte malm här men fann inget så dvärgarna övergav den orten. Berget var för poröst för att vara stabilt och det rasade kort efter att de lämnade gruvan för gott.
10. Gruvort, den första riktiga gruvorten där det verkade finnas någon form av malm. De nådde aldrig någon riktig åder utan lade ned orten. De borrhade dock ett ventilationsschakt i taket tre meter in i orten och det är dit alla Alinas kaminrör går.

UTANFÖR GRUVAN

Utanför gruvan finns ett litet trädgårdsland där hon odlar det mesta av sina mat, ett skelett eller en zombie kan ses påta i detta beroende på årstid. Av hygieniska skäl låter hon inte zombierna skörda, det är en uppgift för skeletten.

En två meter djup och en meter i diameter grop hundra meter ifrån gruvmynningen innehåller diverse avfall, huvudsakligen matrester, skräp men även svårt medfarna skelettdelar ifrån totalt 23 individer av blandad härkomst (huvudsakligen människor men även flera svartfolk). Endast ett av dessa skelett kommer ifrån byn, det var i för dåligt skick för att kunna användas till något, men de övriga kommer längre ifrån. Åtta av dem har kommit med Alina och resten är antingen jägare ifrån området eller handelsresande som av olika orsaker har dukat under för vädrets makter eller omkommit i någon olycka eller överfall. Alina har aldrig dödat en enda intelligent varelse och tar mycket illa upp om någon skulle anklaga henne för det!

En bit ifrån gruvan passerar stigen en å och Alina har satt en zombie (Simlaris förra makes brors vuxne son) till att gräva ut en bättre fåra och jämna till marken runt om så att hon kan låta bygga en enkel träbro. Ån är varken djup eller särdeles strid men hon har noterat att den gärna svämmar över när det har regnat och hon är lite trött på att blöta ner sig varje gång hon passerar. Det är inte alltid praktiskt att ha med sig en zombie för att bära henne över (de är inte så säkra på foten till att börja med).

Om rollpersonerna ”dödar” zombien men inte undersöker saken vidare kan Alina, något irriterad, animera den lite senare. Det borde vara en bra skräckkänsla när rollpersonerna färdas tillbaka för att fira segern över svartfolken, då står zombien där igen. Vem har animerat dem!? Detta leder dem in på att äventyret inte är slut än (ANIMERA DÖD är en ritual³ och tar 1T4 timmar per effektgrad).

³ Magiboxen sidan 48, *Expert Drakar och Demoner Magi* sidan 23

DETALJEN MED SÄKERHETEN

En smart och paranoid nekromantiker blir gammal, och Alina planerar att bli *riktigt* gammal.

De skelett, zombies och mumie som inte har arbetsuppgifter under natten står ofta på vakt i sovrummet eller vid ytterdörren. Normalt har alla utom mumien och ett eller två skelett arbetsuppgifter. Mumien står vakt i sovrummet nattetid (eller var nu Alina sover för tillfället) och en eller två skelett vaktar vid ytterdörren, mumien fungerar som hennes primära livvakt och närmaste tjänare. Alla odöda har stränga order att alltid komma till henne så snart de ser ”*intelligenta varelser som kommer till gruvan och dess trädgård*”, med det tillägget att de behöver inte *alla* komma (det kan i och för sig uppstå en komisk situation om alla odöda söker upp Alina om rollpersonerna kommer ifrån flera olika håll – rollpersonerna ser en ond (?) nekromantiker omgiven av odöda som alla vill få hennes uppmärksamhet...).

Städtoppens Nordby

Byn på 53 bostadshus borde bestå av 150-200 vuxna och ungefär lika många barn. Gravplatsen 650 meter rakt öster om byn är uppenbarligen uppgrävd; sju gravar är öppnade och flera benrester ligger kringsspridda. Lite noggrannare studier (normalt FINNA DOLDA TING) kan ge att det verkar som att tre av dem har öppnats genom att något *nerifrån* har grävt sig *uppåt* men de andra har grävts ut uppfifrån. Låt gärna rollpersonerna tro att det är svartfolken eller vilda djur som gjort det.

Under natten kommer ett antal osaliga andar och spöken ifrån de dödade fram, en del vill få kontakt medan andra inte kan göra mer än att skräckslå. Om SL vill kan någon i byn blivit någon högre odöd. Flera av spökerna är små barn som förvirrat söker sig omkring och närmar sig rollpersonernas lägereld utan att riktigt förstå vad det är som hänt eller var deras föräldrar är.

Nästan alla spökerna kan inte göra mer än möjligen stöna och SKRÄCKSLÅ, om någon Spiritist försöker få kontakt med dem så är det mest total förvirring som spökerna känner. Den information som de kan ge är mycket begränsad, huvudsakligen består den av ”*jag vaknade av att det folk skrek och att det brann och när jag sprang ut kom någon emot mig och högg mig, det gjorde så ont, så ont, var är min familj?*” eller ”*Eld! Huset brinner! Kan inte andas! Det gör ont! Det bränner!*” vilket knappast hjälper rollpersonerna.

Svartfolksbyn

Svartfolken har sin bostad på en bergssluttning i en dal uppe i bergskedjan. Husen är byggda av sten som binds samman med enkelt murbruk. Runt hela byn går en 2,5 till tre meter hög stenmur. Både byn och hela dalen är bevakad och alla inkräktare som kan tänkas ha sett byn jagas och dödas. Hela byn är byggd i oregelbundna former för att lättare smälta in i landskapet och inte bli upptäckt av flygande varelser, av samma orsak eldas det aldrig under dagtid utan bara nattetid och inne i husen. Rökhålen är gjorda att ett minimum av ljus läcker ut. En strid bergsbäck rinner igenom byn för färskvatten och kloak.

Två av boningshusen används som fångläger.

Många av svartfolken är svaga och utmärklade av svält, det senaste året har inte varit bra utan de har drabbats av flera sjukdomar, misslyckad jakt och flera överfall av människor och alver. Överfallet på Nordby var, utöver hämnd och rovlystnad, ett utslag av desperation; de måste ha tag i mat.

Byn är uppdelad i flera delar: orchkrigarnas boningshus, svartalfernas boningshus, Onaquins boningshus, svartnissarnas boningshus, fånghus, träningsplatser, kokhus (i anslutning till orchhonornas boningshus) och orchhonornas område med deras boningshus.

Alla boningshusen har det gemensamt att de är lågt byggda, en medelväxt individ av respektive ras behöver huka sig när de går inomhus, är byggda i gråsten och skiffer som är taget på platsen och invändigt finns långa träbänkar längs väggarna som fungerar som sitt- och sovplatser. Dörrar av trä finns på båda kortsidorna. En eller två eldstäder värmer upp huset under natten (nattetid, och framförallt vintertid, har en spejare med värmesyn +3 på FINNA DOLDA TING eller andra

upptäckafärdigheter). Svartalferna och svartnissarna blandar hanar och honor medan de mer strikt uppdelade orcherna låter honorna, de gamla och avkomman ha ett eget område⁴.

SVARTNISSARNAS HUS

Svartnissorna används till allt möjligt hårt arbete i byn av orcherna och de försvinner in i sitt hus så ofta de bara kan och tillåts. Väl där inne skyddar alla svartnissarna huset till sista blodsdroppen emot varje yttre hot – orch, svartalf, ulv eller rollperson – med vassa stenar, spetsade träpinnar, tänder, hugg och slag. Svartnissarna undviker så mycket de bara kan att gå i grupper mindre än sju, åtta stycken – vargarna gillar att träna sina jaktinstinkter på dem. De skadas sällan särdeles svårt, ännu en av onaquins många regler, men alla svartnissarna lever ändå i panisk rädsla för vargarna.

Huset är byggt enligt principen om trädstam som lagts mellan två relativt stora stenar, en 40-60 cm hög mur har byggts i en oregelbunden rektangulär form runt denna och sedan har stora skifferskivor lagts mellan stammen och murväggen. Huset är ungefär en meter högt på utsidan och en liten, trång trädörr finns vid sidan om ändstenarna.

Innanför dörren, som de stora orcherna inte kan komma in igenom, finns en L-formad stenvägg som gör att en inkräktare måste svänga vänster fram till långväggen där det finns en öppning in i huset. Denna försvarsvägg gör att en högerhänt anfallare har svårt att komma åt med sitt vapen och knappt kan använda en sköld. Väggens har även flera små hål i olika höjd, perfekta att sticka träspjut igenom. Väggens går att rasa med en kombinerad STY på 20 eller mer. Taket på huset går även det att riva loss så att ett lagom stort hål för en fullvuxen människa att ta sig in igenom uppstår, anfallarna skall lyckas med sin gemensamma styrka (kofot och liknande verktyg ger +5 på STY per styck) övervinna 35 på motståndstabellen. Varje SR som de försöker ger dem +5 på STY inför nästa försök. Det vill säga; en människa med STY 11 och kofot har chans att lyckas enligt tabellen nedan.

SR	Kumulativ STY	Sannolikhet
1	16	0 %
2	21	0 %
3	26	5 %
4	31	30 %
5	36	55 %
6	41	80 %
7	46	105 %

SVARTALFERNAS BONING

Precis som svartnissarna så delar honor och hanar bostadshus och de har även med sig vargarna för den ökade värmen. Det finns ingen rastgård för vargarna utan de ger sig ut utanför muren för att röra på sig. Halva huset är avdelat för vargarna, i mitten är en tredjedel av husets längd reserverat för krigarna. Honorna med avkomma får trängas på den resterande sjättedelen.

Huset är byggt enligt samma princip som svartnissarnas, med undantag av de inre försvarsväggarna saknas och vargdörrhålet är större än den andra dörren och täcks för av ett tungt läderdraperi. Taknocken är 120 cm hög och väggarna runt 70 cm.

⁴ Se boken Svartfolk av Äventyrsspel

ORCHKRIGARNAS HUS

Boningshuset är 150 cm vid taknocken och en meter vid väggarna med en stadig trädörr i vardera kortsidan. Det har två eldar, på ungefär en tredjedel av husets längd ifrån respektive kortvägg. Varje orch har sin bänk och vid denna har de sina föremål, ofta i en stulen kista eller liknande, eller så hänger de ifrån spikar islagna i takbjälkarna (obearbetade stammar ifrån ungräd).

ORCHHONORNAS OMRÅDE

Honornas hus rymmer 14 honor i produktiv ålder och sex stycken yngel (varav fyra hanar). Det finns inga åldringar då alla dessa samt nio yngel har dukat under av svält under det gångna året.

Huset har inga värmeeldar då det värms upp av kokeldarna i den delen av huset som fungerar som kokhus. Det rymmer även en avdelning där diverse arbetsredskap förvaras, det är honornas lott att underhålla byns byggnader. Maten som honorna lagar till hela byn bärs till respektive boningshus i stora kittlar som ställs över respektive värmeeld för att hållas varma, det är sedan upp till respektive hus att portionera ut maten enligt sina hierarkier.

NYCKEL TILL KARTAN

1. Onaquins bostadshus, ingen vill eller vågar bo med denne. Huset byggdes strax efter onaquins ankomst.
2. Träningsområde, vargritt
3. Boningshus, fångar
4. Boningshus, svartalfer och deras vargar
5. Port i muren
6. Boningshus, fångar
7. Boningshus, orcher
 - a) Smedja
8. Träningsområde, strid
9. Boningshus, svartnissar
10. Vattentag, den som smutsar ned uppströms straffas *hårt*
11. Låg gärdesgård som avdelar orchhonornas område
12. Boningshus, orchhonor
 - a) Kokhus
 - b) Förråd
13. Avskräde, det mesta matavfallet slängs i bäcken, en avskrädeshög som lockar till sig asfåglar kan även locka dit snokande alver och människor.
14. Toalett, tre stockar fungerar som sittbänkar, nedströms dessa finns två stenplattor för vargar och stående urinering.
15. Orchhonornas port i muren, välkamouflerad (-3 på FINNA DOLDA TING)

SKATTER

Onaquin har ett par magiska föremål, enligt SLs önskan, men orcherna och svartalferna plundrade Nordby grundligt och har därför en ansevärd mängd värdeföremål och inte minst mynt. Nordby var ganska rikt, med tanke på den tullfria handeln som fördes genom byn, men både Roosén och Svart kommer att försöka konfiskera allt av värde med hänvisning till att de överlevande ifrån byn har rätt till det samt släktingarna till dem som har fallit.

Orådsskörd

Förr eller senare kommer rollpersonerna att anse sig vara klara och de beger sig tillbaka till Kandra för att rapportera. De får ta till vad färdmedel som står dem till buds för att ta sig tillbaka till staden och den enda kontakt de (troligen) har är Mäster Kantici. Han kommer hälsa dem välkomna och meddela att om de återkommer nästa kväll så kan Herr Eljiras möta dem. Om resan tillbaka tar väldigt lång tid, och det finns kvar SIGILL, kommer Herr Eljiras att kontakta dem genom glaskulan och avkräva en preliminär rapport (rollspela gärna detta samtal och tag tiden så ni kan se hur mycket PSY som det kostar rollpersonen och om denne hinner förlora medvetandet eller ej) samt instruera dem om att söka upp Mäster Kantici. I sådana fall kommer Herr Eljiras att vänta rollpersonerna när de anländer till instrumentmakaren eftersom han har informanter vid stadspfortarna som håller honom underrättade om vilka som kommer och går.

Belöningar

- Läntagarna önskar säkert belöna (eller bestraffa?) dem för deras handlingar.
- Rykte och hjältepoäng borde det finnas att hämta
- Deras uppdragsgivare betalar dem enligt överenskommelse.
 - Om de utfört det väl erbjuds de anställning och de kommer då att bli Herr Eljiras agenter för allsköns uppdrag i Berendien och utomlands.
 - Om de lyckades förhandla till sig en ersättning som var i överkant, och då särskilt med tanke på hur de utfört uppdraget, kan Herr Eljiras med vänner bestämma sig för att de är en belastning och hyra in en lönnmördare eller två för att ”ta hand om problemet”. Betänk att rollpersonerna har gett sig in i storpolitiken i Kandra och Magikergillet i Kandra svarar inte inför någon.

Fortsättning på äventyret

Läntagarna vill självklart bygga upp byn igen, om inte på samma ställe så åtminstone i närheten. Är det ett projekt som äventyrarna önskar driva? Vad har läntagaren för dold agenda som gör det så viktigt att ha en by just där? Låt spelarna spekulera och ta den bästa idén...

Flera läntagarna tvistar om vem som har domvärjo över Nordby, vem som skall betala för återuppförandet och vem som har skatterätt. Det finns gott om möjligheter för rollpersonerna att åta sig uppdrag för de olika parterna, oavsett vilken part de väljer kommer de att få de andra som fiender.

Baron Svarthiarta kommer troligen att avsättas ganska snart och favoritkandidaten är Grevinnan Gyllenstam (hennes kontakter har antytt att det kommer dröja ett eller två år, men hur illa som baronen har hanterat den här krisen skyndar på det betänkligt). Någon måste då ta över hennes län, gärna en ärbar person som nyligen har visat handlingskraft och duglighet... Eller gör någon rollperson rent av anspråk på baroniet?

NIO STJÄRNORS BLOMMOR TÅGAR EMOT KANDRA

Med tiden kan Nio Stjärnors Blommor bestämma sig för att allt civilisationens onda kommer ifrån Kandra, det var ju därifrån som rollpersonerna kom, och bestämmer sig för att förstöra staden. Detta gör han genom att ta sig till Kandras utkant och med sin magi och sina kontakter med allsköns djur (det finns enorma mängder med råttor och andra skadedjur i en stad, men även många nyttodjur som getter, hundar, katter och hästar) försöker han fördärva levernet i staden, till exempel genom att försöka förgifta brunnarna under värsta sommarhettan (ett par döda hundar eller råttor på botten av brunnen sprider många sjukdomar).

Spelledarpersoner

Fraktioner

Följande fraktioner påverkar äventyret:

Magikergillet i Kandra – rollpersonernas primära uppdragsgivare. Dessa ingår i en politisk fraktion som syftar till att öka Kandras inflytande norröver, primärt genom handel och att påverka lokala läntagare till att inte ta tull av Kandras handelskaravaner.

Lokala läntagare – en emot yttre fiender sammansvetsad grupp av läntagare som internt ägnar sig åt vad ränker de kan för att öka sin makt.

Handelskammaren i Kandra – den fraktion som är Magikergillet primära motpart i Kandras politik, de vill också utöka Kandras inflytande genom handel men ser större potential väster och österut istället för norrut. Deras intresse av de norra landen är främst för att hålla ögonen på sina meningsmotståndare. Grevinnan Gyllenstam är deras allierade i länet.

Landoris alver – Olîriols grupp tillhör alvriket Landori och kommer att vidta åtgärder, men kommer att agera långsamt med människomått mätt. Så snart de mött kentauren ifrån Gyllenstams gränsjägare håller de ett kort rådslag och börjar sedan snabbt men effektivt att börja följa efter svartfolken. Vad, när och hur de gör något är upp till spelledaren, inklusive om de för bud till andra alvgrupper eller om de agerar på egen hand. Äventyret utgår ifrån att Olîriol och hans vänner inte meddelar Landori men ansluter till läntagarnas armé.

Alina den Vetgiriga (Ond nekromantiker)

Alina är en 49-årig nekromantiker som ägnat hela sitt liv åt att forska i dödens olika mysterier och efter en schism med en konkurrerande nekromantiker i norra Nidasbergen flyttade hon in i en övergiven dvärggruva i området för knappt sju år sedan. Hennes mål är att få fortsätta med sin forskning ostörd och hon anser sig inte göra något fel med denna vetgirighet eller att hon lånade liken av några dräpta bybor (och begravda släktingar till dessa) för att underlätta sitt eget arbete.

Alina är en lugn och sansad person och är helt resonabel om rollpersonerna vill förhandla med henne. Hon har kanske ett litet annat synsätt än många andra men hon är inte besatt av sitt intresse för döden och dess magi utan hade gärna bott närmare en stad och skaffat sig ett socialt liv. Det är andras något inskränkta synsätt som har gjort att hon bosatt sig här ute, men hon har funnit sig i detta och hyser ingen agg (men hon kan bli mäkta förgrymmad om någon ullstrumpad hjälte kommer och förstör hennes livsverk och forskning!).

SPELDATA ALINA DEN VETGIRIGA

STY	9	SB	0
STO	10	KP	10
FYS	11		
SMI	13		
INT	16		
PSY	19		
KAR	13		

Förflyttning: L10

Utseende: Alina är 168 cm lång, ganska normalbyggd men inte vidare muskulös eller vältränad, hennes höga fysik avspeglar snarare hennes goda immunförsvar snarare än hennes kondition.

Längre sträckor föredrar hon att bli buren av sin mumie och hon blir ganska lätt andfädd om hon måste gå fort eller långt. Hon har dock vett att ta vara på sig och håller på hygien, näringsintag och motion. Det är inte ovanligt att hon funderar över ett särskilt knivigt problem genom att till exempel hugga ved eller påta i trädgårdslandet.

Hennes hår är helt vitt, något det blev tidigt i hennes studier, förr brukade hon oceremoniellt skära av det jäms med nacken när det blev för långt men nu håller hon det i en lång fläta baktill för att det är enklare att hålla det ur vägen på så sätt. Flätan når nedanför skulderbladen och är både välborstad och välflätad men dock något tunn, det är många hårstrån kvar i hårborsten. I övrigt har hon inga smycken.

Hyn är blek och välbevarad (fattas bara något annat för en mästarinna i balsamering!) men vid en ålder om 49 år börjar rynkorna i ögonvråna att synas, men hon kan lätt tas för någon som är 15-20 år yngre än vad hon är.

Hon går normalt klädd i en svart alldaglig klänning som hon kompletterar med en svart mantel eller svart kappa efter väderlek. Det är lite kyligt i gruvan, kaminerna till trots, så hon bär ofta underkläder av mörkt ylle och rejäla raggsockor i de knähöga oxblodsfärgade kalvskinnstövlarna.

Hennes klädsel tillsammans med den dåliga belysningen i gruvan ger henne +5 på CL på KAMOUFLAGE och GÖMMA SIG, alla andra får -3 på att upptäcka henne även när hon inte försöker gömma sig, om de inte har en fördel som mörkersyn eller bättre belysning.

Egentligen skulle hon kunna förväxlas med en bondmora eller borgarfru, och det är ett medvetet sätt för henne att undvika problem, om det inte var för att hennes ögon är helt vita och saknar pupill och iris. En del som möter henne flyktigt kan tro att hon är blind, det är inte ovanligt att hon håller blicken nedslagen när hon måste röra sig i bebyggelse och till exempel göra nödvändiga inköp (vilket hon dock undviker så mycket det bara går). Fördelen med det är att hon kan se obehindrat i kompakt mörker. Hon behöver dock glasögon när hon skall läsa eller skriva och bär en pincené i en liten silverlänk i en bröstficka på klänningen.

Hon har dock svårare att dölja sina centimeterlånga huggtänder i överkäken, det är mycket lätt att ta henne för en vampyr. Första gången hon möter rollpersonerna, och hon inte blir överraskad, kommer hon troligen att försöka tala utan att artikulera särdeles väl för att dölja tänderna. Att hon har huggtänder, ägnar sig åt nekromanti och lever i totalt mörker (kaminerna ger inte mycket ljus) borde ge de flesta rollpersoner idéer om att hon inte är en människa.

Normalt använder hon inte sin stav i och kring gruvan om hon inte utför magiska experiment, men om hon är på utflykt har hon alltid med sig den. Den är längre än vad hon är, 194 cm, och snidad ur lårbenet av en jätte (som en del av hennes initiering frammanade hennes lärarinna en demon som sedan Alina fick leda till att döda jätten) och i toppen sitter kraniet av en katt (hennes brors älsklingskatt som hon dödade när hon var åtta år efter att ha blivit riktigt arg på sin dumma storebror, hon har alltid behållit kraniet som en lyckotalisman sedan dess och det händer att hon diskuterar sina problem, alltifrån den senaste förstoppningen till bristen på gäster till hennes forskning, med detta kranium som om det var hennes 12-åriga bror – det ger lite sällskap och att förklara ett problem för ett kranium underlättar förvånansvärt ofta problemlösningen, hon kallar det för "kranielösning"). Staven är klädd med jättens hud på det 30 centimetersavsnitt där hon håller handen när hon vandrar och det finns även en mängd benpärlor, som en gång varit målade i bjärta färger, som hänger i smala lädersnören ifrån kraniet och runt läderhandtaget. Stavens doppsko är en kindtand ifrån jätten (hon behöver byta ut den efter mellan fem och sju år och har ytterligare tre tänder att byta till, den nuvarande behöver nog bytas ut om något år eller så).

Underligheter: Förändrade ögon (se utseende ovan), huggtänder (se utseende ovan)

Färdigheter:

Lärdomsfärdigheter:

Drogkunskap 14, Geografi (Ereb Altor) 4, Hantverk (Balsamering) B5, Hantverk (Snickeri) B3, Hantverk (Matlagning) B4, Historia (Berendien) 6, Kulturkännedom (Nidasbergens Orcher) 8⁵, Läsa/Skriva Uråldriga språk B3, Läsa Satenu B2, Skriva Satenu B^{1/2} (handstilen är fruktansvärd), Magiskola; Nekromanti 18, Magiskola; Symbolism 13, Magiskola; Spiritism 16, Områdeskännedom (Berendien) 7, Räkning B2, Värdesätta (böcker/pergament) 12, Zoologi 3, Matlagning B3, Kakkbakning B4

Stridsfärdigheter:

Huggtänder 4 (skada 1T6), Nävar 9, Spark 7, Dolk 14, Stav 7

Kommunikationsfärdigheter:

Bluff 12, Köpslå 9, Tala Svartiska B2, Övertala 13

Tjuvfärdigheter:

Förklädnad 11, Gömma sig 12, Hoppa 7, Klättra 6, Skugga 5, Smyga 6, Stadskännedom (Kandra) 7, Undre världen (Kandra) 12⁶

Uppfattningsfärdigheter:

Finna dolda ting 15, Lyssna 12, Upptäcka fara 17

Vildmarksfärdigheter:

Kamouflage 11, Orientering 13, Rida (Odöd) 14, Överlevnad (Skog) 16

Vapen: Dolk (bäres alltid om hon är längre ifrån gruvan, vanligtvis nära till hands inne i eller i närheten av gruvan, förgiftad med en mörkgrå smet [svårt UPPTÄCKA FARA eller svårt FINNA DOLDA TING för att upptäcka i tid i en strid] av Lille Slö, effekt enligt beskrivningen nedan. Hon gör en ny sats varannan vecka, vid en strid slå 1T12 för att avgöra hur många dagar det var sedan hon sist gjorde en sats).

Besvärjelser

Nekromanti

Ondblick 12, Paralysering 14, Kontrollera lägre odöd 19, Rädsla 14, Animera död 16, Panik 11, Kontrollera andar 8, Smärta 8, Kontrollera högre odöd 9

Symbolism

Stopp 9, Lockelse 8, Kraft 12, Sanning 6, Karismasymbol 7, Låka 9, Vänskap 7

Spiritism

Andebeskydd 10, Tala med död 8, Mental projektil 12, Andeslag 7, Fördrivning 11

LILLE SLÖ (gift)

Alina blandar ihop ett gift enligt eget recept baserat på orm- och spindelgift och som verkar paralyserande. "Lille slö" är hennes namn på receptet och det går ganska fort att blanda samman.

Effekt: Paralyserande

Form: Mörkgrå smet, ganska kletig de första 1T3 dygnen (beroende på tjocklek) för att sedan torka.

Konsumtion: Genom sår eller intages med mat och dryck.

Väntetid: 1T6 SR

Verkningstid: Se gift i grundreglerna sidan 47.

5) Alina känner inte till onaquin.

6) Det var många år sedan hon var i Kandra sist så kunskaperna är föråldrade, -5 på CL att känna till rätt person men hon är kunnig nog att enkelt ta reda på vem som nu är "kung under bron".

Väntetid: FYS timmar

Efterverkningstid: Fyra dagar minus FYS-gruppen (dock minst en dag).

Efterverkning: Huvudvärk, tidvis domnade leder (särskilt i närheten av såret)

Ingredienser: Giftet ifrån Röd stjärnspindel, Skogsspindel, Gråspräcklig fågelorm och Stensnok.

Färdighet: Drogkunskap, giftkunskap. Drogens styrka är 1T8+FV men den avtar med ett per dygn sedan den preparerades om den inte förvaras lufttätt, fuktigt och svalt.

ALINAS TJÄNARE

Alina hade med sig tre skelett, en mumie och två zombier ifrån sin tidigare vistelse men de två zombierna och ett skelett har helt förstörts av allt arbete med att ställa iordning gruvan till en beboelig plats. Därför har hon tagit med sig sju skelett ifrån Nordbys gravfält (varav ett kasserades, se Utanförl gruvan) och åtta lik av bybor (fyra män, två kvinnor och två flickor runt åtta-tio år), som hon senare animerar som zombier. Hon animerar inte alla med en gång, dels för att det tar tid och dels för att hon inte behöver alla ännu. Totalt har hon nu en mumie, 2 gamla skelett och fem zombies (de fyra männen och en av kvinnorna). De två barnliken och kvinnoliken har hon inte animerat utan förvarat det längst in i gruvan, där det är svalast, och balsamerat dem hjälpligt. De sex skeletten spar hon också där i var sin säck (hon håller dem separerade inte av respekt för den döde utan för att det tar en sådan tid att sortera benbitar).

Speldata för hennes tjänare finns i avsnittet Tabell med speldata för Alinas tjänare på sidan 46.

Svartfolksbandet

Svartfolksbandet rör sig ganska långsamt på grund av att de rör sig i oländig terräng, det är en stor grupp samt att det går ganska mycket tid åt att dölja spåren. Varje natt rör de sig mellan en halv och tre fjärdedels dagsmarsch. Planen är att ta sig upp i bergen till en samling grottor och hyddor som utgör deras hemby. Om inte rollpersonerna hittar något sätt att genskjuta dem kommer de anlända dit på morgonen den 11:e dagen.

ONAQUI

En onaqvi som normalt lever i tropiska djungler har förrirat sig norröver, ingen av orcherna har vågat fråga vad den gör här. Den har klätt sig i flera lager av pälsar och djurhudar emot kölden samt hudarna av tre orcher som vågade sätta sig upp emot dess överhöghet. Det påbyltade skyddet emot vädrets makter gör den ännu klumpigare i luften än vad den vanligtvis är, den har -2 på alla SMI-relaterade aktiviteter (inklusive strid) på grund av detta.

SPELDATA ONAQUI

STY	19	SB	1T4
STO	18	KP	15
FYS	11		
SMI	14		
INT	16		
PSY	18		
KAR	1		

Förflyttning: L12/F18

Längd: 195 cm

Utseende: Komiskt påbyltad onaqui, det enda som inte är skyddat av flera lager av pälsar och hudar är huvudet.

Färdigheter:

Lärdomsfärdigheter:

Geografi (Ereb Altör) 4, Hantverk (Hota och terrorisera Svartfolk) B5, Magiskola; Nekromanti 18, Magiskola; Symbolism 13, Områdeskännedom (Berendien) 7

Stridsfärdigheter:

Huggtänder 4 (skada 1T6), Nävar 9, Spark 7, Dolk 8, Kortspjut 7

Kommunikationsfärdigheter:

Bluff 12, Köpslå 9, Tala Svartiska B2, Övertala 13

Tjuvfärdigheter:

Förklädnad 11, Gömma sig 12, Hoppa 7, Klättra 6, Skugga 5, Smyga 6

Uppfattningsfärdigheter:

Finna dolda ting 15, Lyssna 12, Upptäcka fara 17

Vildmarksfärdigheter:

Kamouflage 15 (hjärtslagen ger +5 på LYSSNA för att upptäcka den), Orientering 13, Överlevnad (Skog) 16

Vapen: Dolk och kortspjut, om den är i luften och lyckas med ett flyga-slag (SMI-slag) och en spjutattack har den ytterligare 2T3 i skadebonus.

Rustning: Läder (ABS 2)

Besvärjelser

Nekromanti

Ondblick 12, Paralysering 14, Kontrollera lägre odöd 19, Rädsla 14, Animera död 16, Panik 11, Kontrollera andar 8, Smärta 8, Kontrollera högre odöd 9

Symbolism

Stopp 9, Lockelse 8, Kraft 12, Sanning 6, Karismasymbol 7, Låka 9, Vänskap 7

SVARTALFER PÅ VARGAR

Ett svartalkkavalleri på vargar om 40 stycken fungerar som primär spaningstrupp som håller sig på någon kilometers avstånd ifrån huvudtruppen (10 framför, 10 bakom och 10 på vardera sidan) för att spana efter hinder, fiender och leda vägen. Skulle de hamna i strid skickas omedelbart (tredje stridsrundan) en av dem iväg för att varsko huvudstyrkan – *oavsett oddsen i striden*. Det senare har onaquin intonerat med smärtsam tydlighet.

Ledaren är en liten men mycket farlig svartalf Erk Mansslukaren (efter att ha satt i sig stora delar av liket av en människokrigare han just hade fallt under en större strid, det som lämnades satte sig hans varg i sig).

Erk Mansslukaren – Liten, tanig svartalf med hat och glöd som räcker till tio orcher. Han har många fula ärr och ärrtatueringar i ansiktet, armarna och överkroppen. Slås med spjut och sköld. Färdigheter: Leda bandet med vass tunga: 16, Taktik: 9, Kortspjut: 15, Sköld: 11, Undvika Onaquin: 9, Rida (Varg): 18

Käft – Erks varg, ljusgrå i färgen, har en illa läkt brännskada på hjässan och saknar päls runt skadan, illasinnade gula ögon som står ut lite, båda öronen väl tilltufsade. Färdigheter: Hugg: 11, Språng: 14, Undvika: 12, Förstå Erk: 9, Lyssna: 17, Lukta: 16, Undvika Onaquin: 15

ORCHER

Huvudstyrkan består av 75 stycken orcher som fungerar som fångvaktare, bevakning och främsta slagstyrka. Orcherna leds av fyra ledare som alla är vettskrämda till lydnad av onaquin och låter sin rädsla få utlopp över de andra i bandet, särskilt svartnissarna. De fyra ledarna leder var sitt kompani och de träter en hel del inbördes, men de vet (genom tydliga, pedagogiska exempel) att om deras trötande går ut över deras effektivitet ersätts de av nya ledare, under smärtsamma och långdragna omständigheter. De fyra ledarna har goda värden i till exempel TAKTIK.

De fyra ledarna är:

Artro – Massiv orch men helt skallig och saknar vänster ytteröra helt. Han har flera fula ärr och ärrtatueringar i ansiktet, armarna och överkroppen. Slås med stridsyxha och sköld. Färdigheter: Leda bandet genom brutalitet: 15, Taktik: 12, Stridsyxha: 17, Piska: 19, Sköld: 12, Kråla för Onaquin: 13

Pidjar – En normalbyggd orch fruktad för sin blodtörstighet i strid, egentligen en hona som genom ett ödets nyck har undgått upptäckt och som lever som hane, är dödens om tricket upptäcks (likaså de flesta andra ledare som antas ha vetat om och hemlighållit det fruktansvärda och extrema brottet). Tar ofta troféer ifrån fallna fiender och hänger dessa i öronen, vilka vid här laget tyngs ned av åtskilliga hårtestar och ben (-2 på LYSSNA). Färdigheter: Leda bandet genom ingjuta skräck: 14, Taktik: 16, Kroksabel: 17, Kortbåge: 19, Sköld: 10, Tyst lyda onaquins order och ofta förutse den innan den uttalas: 12

Cirkin – En normalbyggd orch som närmar sig pensionsåldern men har mångas respekt för att han mycket effektivt kan hålla ordning på svartalfer och orcher i ett koncentrerat anfall eller spåra en fiende över långa avstånd. Färdigheter: Leda bandet genom att spela ut olika fraktioner emot varandra: 17, Taktik 9, Spåra: 12, Undvika Onaquins vrede och blick: 13, Morgonstjärna: 13, Kortbåge: 18

Malon – Ungtuppen och karriäristen, makt- och ärelysten utan gränser. Vill lika gärna ha honor och lukten av sina fallna fienders blod i näsborrarna. Färdigheter: Kroksabel: 16, Sköld: 14, Kastkniv (4 st): 9, Slås smutsigt: 14, Bli utnyttjad av onaquin som en simpel pjäs i spelet emot de andra tre ledarna: 16

Bandets orcher visar på sin tillhörighet (se *Svartfolk* sidan 25) genom att fästa små ben i öronen, antingen genom att skära ett hål i ytterörat och tvinga in benet i detta, eller genom att hänga det i en liten bit snöre som knyts fast i ett litet hål i ytterörat. Efter råden emot Nordby har alla krigarna riktig tillgång till småben i form av fingerben ifrån människor, vuxna som barn. Dessa kommer att gnagas rena och sedan blir det utsmyckningar för att få framgången ifrån råden till att räcka till andra framtida företag.

SVARTNISSAR

Trossen består av 120 stycken svartnissar som släpar på krigsbytet samt driver på och bevakar fångarna. De vågar inte skada någon fånge illa men driver på dem med spetsade pinnar som spjut och slår dem med påkar. De har ingen rustning och hamnar de i strid så försöker de antingen fly och gömma sig eller ge sig på en motståndare så många som möjligt på en gång med sina stridsgafflar och påkar (skada 1T2). De leds av en Kader om åtta stycken (tre svartnissor och fem svartnissar) som valts in genom hemliga och mystiska ritualer som involverar olika former av prövningar. Kaderns existens hålls mycket hemlig eftersom orcherna hade slagit ihjäl medlemmarna (och några kringstående av bara farten) så snart de fått reda på dess existens.

FÅNGARNA

En vid det här laget ganska miserabel samling människor och några halvlängdsmän (som tagits för barn). Svartfolken brydde sig inte om något annat än människor av någon anledning. De som dukar under av skador och behandling hamnar kvickt i orchernas grytor (svartnissarna äter vad rötter de hittar och vad orcherna slänger bort medan svartalferna jagar med sina vargar).

Mirret, spökande legosoldat

SPELDATA MIRRET

STY	0	SB	0
STO	12	KP	10
FYS	0		
SMI	28		
INT	12		
PSY	24		
KAR	-		

Förflyttning: F10

Längd: 183 cm

Utseende: Vältränad men skadad och dåligt förbunden man i övre 40-årsåldern klädd i byxor och stövlar men ingen skjorta (den har han rivit till bandage åt sig själv). Är i gråskala och utan färg, transparent.

Naturliga vapen: Skräckslå

Färdigheter: Inga

Olîriols alver

Olîriol leder en grupp om femton skogsalver, nio män och sex kvinnor, som rör sig i området, ifrån glänta till glänta. De finner frid i att vistas i en skogsglänta och se den förvandlas över några år och sedan går de vidare till nästa för att njuta av dess utveckling, allt enligt alvernas filosofi kring *kirisantisin*⁷.

Övriga medlemmar i gruppen är:

1. Lethrion (man)
2. Arnâlion (kvinna)
3. Lodion (man)
4. Olianior (kvinna)
5. Lethnion (man), animism- och mentalismmagiker
6. Galnion (man)
7. Carriol (kvinna)
8. Carriel (kvinna)
9. Tistârin (man)
10. Variestion (man)

7) *Satenu-begrepp för "att vänta på rätt tidpunkt, tålmod", se artikeln Alver i Sinkadus nr 15.*

11. Olilion (man)
12. Sinestion (man)
13. Olistari (kvinna)
14. Oliolori (kvinna)

Samtliga är mycket duktiga på alla vildmarksfärdigheter och flertalet lärdomsfärdigheter. Deras hängivenhet till *kirisantisin* gör inte att de är världsfrånvända, de har ganska bra uppfattning om vad som händer bland människorna och flera av dem har Kulturkännedom (Berendien), Administration och Juridik (Berendien) och liknande färdigheter. Se sidan 47 för speldata som är relevant för strid.

Greve Erharm Roosén

Greve Erharm Roosén är en 76-årig halvlängdsman som sitt vapen bär en röd ros på grön stam med ett grönt blad åt sinter sida med allt på silver. Han har varit läntagare i 53 år och har gjort flera försök att stiga i graderna eller att nyttja sin fejd rätt till att utöka sitt grevedöme, senast för 15 höstar sedan emot grevinnans län. Det första anfallet gick bra men kraftigt regnväder, frammanat av en animist grevinnan anlitate, gjorde att det fortsatta fälttåget gick om intet och den efterföljande sommaren återtog grevinnan det förlorade området. Greve Roosén försökte efter detta komma åt grevinnans län genom juridiskt spel men kom ingen vart då markisen som var satt som domare av kungen var gift med grevinnans kusin. Numera har hans makthungliga, men alldeles för gamla ögon, börjat rikta sig emot greve Svante Svarts marker.

Åldern har inte varit vänlig emot grevens hustru Esmalda utan hon har gått i barndom och behöver en jungfru till allt utom hygien och att äta. De är barnlösa varför greven börjar bli lite desperat i sina försök att öka sin rikedom och makt, han vill vara säker att han och hans hustru tas väl om hand på ålderns höst.

Greven anser att det är inom det Roséenska grevskapet som Städtoppens Nordby ligger och det är dennes gränsjägare som först får syn på svartfolksbandet med dess fångar.

ROOSÉENSKA GRÄNSJÄGARNA

En trupp om nio jägare (fyra män, tre kvinnor, en kvinnlig kattman samt en dvärg) var de som först fick syn på svartfolksbandets spaningsgrupper. Jägarna följde efter på håll och fick senare syn på huvudstyrkan samt fångarna. Jägarnas ledare har en liten silverberlock som gör att man kan sända sin tanke till en liknande berlock som greve Roosén alltid bär om halsen. På så sätt fick greven ganska snart reda på svartfolkets rörelser. Berlockerna är antikt alviskt smide och en tackgåva till greven för många år sedan från några alver. Berlockerna innehåller var sin TANKEÖVERFÖRING med PERMANENS och drar tre PSY ifrån vardera parten per varannan SR som överföringen sker.

GREVSKAPET

Det Roosénska grevskapet är vagt droppformat och 4,5 mil på det bredaste stället och en halvmil i ”toppen”. Dess gräns avgränsas i väster av en älv samt ett litet sjösystem som sedan sträcker sig söderut. Spetsen på droppen är söderut och den norra ”basen” är något odefinierad varför greven till exempel anser att Nordby ingår i hans grevskap. Det är mellan åtta och 13 mil mellan dess södra gräns och dess norra, allt beroende på var den norra gränsen dras. Residenset Rooséngården ligger på stranden av en sjö med stora skogar runt. En palissad definierar gränsen mellan civilisationens utpost och vildmarken och ett stort komplex av stockhus utgör själva borgen. Husen är byggda för att fungera som inre murar om en anfallare skulle komma över palissaden. Hustaken är höga och spetsiga och i trä som belagts med tegel för att göra det svårt för någon som flyger att landa. Det finns några mindre åkrar inom och utom palissaden men i huvudsak förs de flesta varor vattenvägen till Rooséngården men kött, nötter och svamp ifrån skogarna och fisk ifrån sjön är en stor del av dieten. Det är ganska få som bor permanent på gården som inte jobbar för greven eller förser hushållet med mat ifrån skogarna och sjön.

Ett av husen fungerar som allmän samlingslokal och om kvällen samlas ofta de vuxna där för att umgås och ta sig ett krus ur en medhavd öltunna. Det finns inget värdshus men ovanvåningen i ”gårdsstugan” fungerar som en stor sovsal där resande för 5 km kan hyra in sig för natten. Mat får de resande själva laga i den öppna spisen på nedervåningen eller köpa ifrån något av residensets hushåll. Det Rooséenska hushållet håller sig med en ypperlig kock och dess måltider är fantastiskt välsmakande, en middag kostar 8 sm per person, lunch 6 sm och frukost 5 sm. Den snåle äventyraren kanske protesterar emot dessa priser men när denne har smakat kommer även den kärvaste krigare hålla med om att det är väl värt priset!

SPELDATA ERHARM ROOSÉN

STY	5	SB	0
STO	3	KP	7
FYS	10		
SMI	11		
INT	14		
PSY	14		
KAR	10		

Förflyttning: L8 (lite till åren och kalaskula)

Längd: 87 cm

Utseende: Grått, krulligt hår som hålls kort, börjat få en kal fläck på hjässan och döljer den alltid med en huvudbonad av någon form. Åren har satt djupa fåror i hans ansikte men han skrattar lika ofta som han bekymrar sig. Korta, tjocka fingrar (med osedvanligt välmanikyurerade naglar) gör att han ibland har svårt att hålla vissa föremål men den ras-typiska kalaskulan gör att han ofta får sträcka sig för att nå saker som till exempel ligger på bordet framför honom. Han går något kobent men med fötterna utåt i närmast rät vinkel emot varandra.

Färdigheter:

Lärdomsfärdigheter:

Administration/juridik 16, Geografi (Berendien) 13, Heraldik (Berendien) 14, Historia (Berendien) 11, Kulturkännedom (Landoris alver) 7, Kunskap om magi 9, Läsa/Skriva Berendiska B5, Läsa/Skriva Satenu B1, Läsa/Skriva Uråldriga språk B1, Räkning B4, Värdesätta (Konstverk) 13

Stridsfärdigheter:

Judo 11, Taktik 8, Kortsvärd 14, Liten träsköld 13, Stridsyx 8, Dolk 11, Kortbåge 7

Kommunikationsfärdigheter:

Bluff 18, Förhöra 11, Köpslå 19, Muta 16, Överklasstil 14, Övertala 18, Sjunga B3, Tala Berendiska (modersmål) B5, Tala Satenu B1, Uppskatta mat B5

Tjuvfärdigheter:

Förklädnad 6, Gömma sig 12, Hoppa 7, Klättra 5, Låsdyrkning 9, Skugga 8, Smyga 17

Uppfattningsfärdigheter:

Finna dolda ting 9, Lyssna 14, Upptäcka fara 11

Vildmarksfärdigheter:

Orientering 11, Rida 13, Skidåkning 7

Vapen: Kortsvärd, liten träsköld, stridsyx (anpassad till hans brist på längd), dolk och kortbåge

Greve Svante Svart

Som nyadlad greve efter att ha visat mannamod och rådgighet när kungariket blev anfallet av rövarband för två år sedan är den 21-åriga greve Svart något vilse men fast besluten att lyckas. Greve Svart känner till området dåligt då han är uppvuxen på en bondgård i andra änden av landet och är helt beroende av sin 27 år äldre hustru.

Äktenskapet kanske inte kan kallas lyckligt, men det är definitivt harmoniskt och även om Greve Svarts ego är stort så är det inte så stort att han inte uppmärksam kan lyssna när hans hustru undervisar honom i hans roll som greve, länsherre och make.

Till vapen har greve Svart tagit en sparre i rött och ovan denna en svart tolvuddig stjärna allt på en blå botten.

FRIMARKISINNA HENNA LILJA AV BERG

Hustrun Henna Lilja av Berg var gift med den förre läntagaren och tog över som läntagare då han dog i Blå Lunghosta för fem år sedan. Efter två år ansåg hon sig inte vara lämplig att styra ett län och hon skrev till kungen och bad att hans majestät utsåg en ny läntagare, samt en önskan i ett post scriptum om ett löfte om att hon skulle tillåtas bo kvar i borgen då hon såg den som sitt hem och inte önskade behöva flytta. Konungen vidför hennes begäran på båda punkterna samt övertalade Svante Svart att ta Henna till hustru, Svante gick med på det då han blev lockad av karriärmöjligheterna med en adlig hustru (jätan där hemma kunde inte ståta med en adelstitel, än mindre teckna sitt namn utan koncentration – något han ansåg att hans hustru behövde kunna – och Henna visade sig vara sexuellt erfaren nog för att väl kompensera för sin högre ålder och förstod att uppmuntra hans unga ego). Henna å sin sida såg att det skulle lösa flera av hennes problem (samt varför skulle hon säga nej till en ung och viril man?). Henna Lilja av Berg har tre söner och tre döttrar ifrån sitt tidigare äktenskap, varav en son och två döttrar är i livet (två söner dog i barnåren och en dotter dog i strid med rövare för 10 år sedan). Alla tre barnen är gifta och försöker bygga sig en trygg tillvaro för sina respektive familjer. Den yngre dottern försörjer sig och sin familj som officer i kungliga armén i sydvästra Berendien medan de två andra barnens familjer har slagit ned sina bopålar i grevskapet.

Henna hade kunnat flytta till någon av sina barn om konungen inte hade vidfort hennes önskan men genom att vara nära eller i ”maktens boning” har hon större möjlighet att påverka saker och ting till sina barns fördel. Efter att ha bott där i nära 30 år ser hon dessutom borgen som sitt hem och trivs väldigt bra där.

Spöket efter en av hennes döda söner har dessutom siktats och hon vill ogärna lämna borgen om hon kan finna ett sätt att ge själen ro. Spöket har bara visat sig ett fåtal gånger och det verkar vara mer ett förvirrat barn än ett osaligt spöke som plågas varför hon inte har någon större ångest över detta, men än har det inte passerat någon som kan exorcera spöket eller få kontakt med det. Om Henna skulle få reda på Alinas existens kan det vara så att frimarkisinnan försöker för nekromantikern till att fördriva spöket så att det kan få ro. Frimarkisinnan är dock ingen dumbom utan kommer låta avtala om något sådant i största hemlighet och kommer att göra vad hon kan för att Alina inte skall lura henne (se Spöken och odöda).

Spöket av Ismail – ett mycket genomsnittligt och förvirrad pojke i sex-årsåldern klädd i nattsärk som verkar leta efter något eller någon, tittar sig storögt och mycket förvirrat omkring, blicken verkar fäst vid horisonten. Dog i gråkoppor som sexåring med komplikationer med bukhosta och hög feber. PSY 9 (var inte så viljestark när han dog på grund av febern och inte heller vidare starkt spöke), INT 7, inte kommunicerbar (om en någon lyckas TALA MED ODÖD är han mycket febrig och svamlar mycket osammanhängande och oartikulerat).

RELATION TILL GREVE ROOSÉN

Greve Svart är mycket tacksam för det stöd och hjälp, för att inte säga den vänskap, som Greve Roosén erbjuder och har mycket svårt att se att det skulle finnas en baktanke med detta.

Frimarkisinnan däremot har sett för mycket av grevens intriger för att lita på honom och gör vad hon kan att övertyga sin make om att vara på sin vakt. För det mesta lyssnar han men det är svårt att inte lyssna till halvgrevens goda råd.

Greven är lite bekymrad över att greve Roosén inte respekterar hans ansats att Städtoppens Nordby faller inom Svarts domvärjo (och skattelängd) men han vågar inte riktigt sätta ned foten, han är rädd att det skulle riskera deras goda relation.

RELATION TILL GREVINNA TORA GYLLENSTAM

Greve Svart finner grevinnan skönare än sin hustru men ser henne mer som en rival om kungens gunst än som någon som hans ego skulle kunna erövra. Frimarkisinnan däremot har en nära vän i grevinnan och de brevväxlar regelbundet med hjälp av brevduvor.

De har utvecklat en intrikat men kortfattad kod för att kunna skicka så långa meddelanden som möjligt men ändå inte tynga brevduvan för mycket. Någon med minst B4 i Berendiska och som lyckas med ett Svårt INT-slag kan efter ett par timmars studier av åtminstone 10 meddelanden knäcka koden. Om de dessutom känner till något om innehållet kan de få upp till +5 som bonus på slaget. Koden bygger på förkortningar och olika tecken och symboler som representerar hela koncept – men det är vanligt att de båda använder var sin symbol för samma begrepp eftersom de inte alltid menar precis samma sak. Exempelvis använder grevinnan en stiliserad blomma för att symbolisera en fördelaktig ekonomisk affär där antalet blomblad antyder hur nöjd hon är med den (ytterligare information kan förmedlas genom att hon fyller i blombladen). Det finns ingen kodbok utan de har utvecklat metoden under så många år att de kan den utantill (vilket gör att det blir mycket svårt att tolka meddelanden som är bara fem år gamla, i den mån de alls har sparats).

GREVSKAPET

Det minsta av de tre grevskapen tillfaller Greve Svart; det gränsar till Rooséns grevskap i väster och i norr och har precis som det grevskapet en ganska diffus norrgräns, varför greve Svart anser även han att Nordby ingår i hans grevskap. Grevskapet är tre mil brett och mellan sex och tio mil långt men har en liten timmer- och gruvindustri som ger ett välstånd trots dess lilla yta. Allt stenöverskott ifrån gruvorna har gjort att det fanns gott om sten att bygga en ordentlig barfred som huvudort och en rejäl palissad på stengrund runt den lilla byn som ligger vid barfredens fot. Taket på barfreden är platt men en stor järnbur är byggd över den som en halvkupol för att hindra anfall ifrån luften.

SPELDATA SVANTE SVART

STY	12	SB	0
STO	10	KP	12
FYS	13		
SMI	11		
INT	14		
PSY	16		
KAR	13		

Förflyttning: L10

Längd: 166 cm

Utseende: Brunt kortklippt hår som färgas svart, mörkbruna ögon, mörk hy (ser solbränd ut även på vintern och mörknar till ”väl solbränd” vid vårens första solstrålar), går lätt framåt lutad men står rakryggad och stolt. Vältränad men vällevnaden har gett honom en betydande kalaskula.

Färdigheter:

Lärdomsfärdigheter:

Administration/Juridik 9, Heraldik (Berendien) 11, Läkeörtskunskap 7, Första hjälpen 13, Områdeskännedom (Berendien) 6, Historia (Berendien) 7, Läsa/skriva Berendiska B3

Stridsfärdigheter:

Bredsvärd 16, Medelstor sköld 14, Taktik 11

Kommunikationsfärdigheter:

Bluff 13, Förhöra 9, Köpslå 12, Tala Berendiska B5, Tala Feliciska B2, Överklassstil 3

Tjuvfärdigheter:

Gömma sig 11, Hasardspel 16, Hoppa 12, Klättra 14, Låsdyrkning 5, Smyga 11

Uppfattningsfärdigheter:

Finna dolda ting 11, Lyssna 9, Upptäcka fara 8

Vildmarksfärdigheter:

Fiska 9, Ilmarch 7, Jaga 12, Kamouflage 12, Orientering 9, Rida 14, Simma B2, Skidåkning 15, Skridskoåkning 7, Spåra 10

Vapen: Bredsvärd

Rustning: Ringbrynja (alla kroppsdelar), öppen hjälm

SPELDATA HENNA LILJA AV BERG

STY	10	SB	0
STO	9	KP	12
FYS	14		
SMI	12		
INT	14		
PSY	14		
KAR	12		

Förflyttning: L10

Längd: 164 cm

Utseende: Axellångt brunt hår, normalt i en fläta uppsatt i en rundel runt hjässan, ljusbruna ögon, blek hy även under sommaren (blir inte solbränd utan bara ilsket rosa och undviker därför solen), flera åldersrynkor i ansiktet, går ofta raskt men lite stelt efter en skadad höft i en ridolycka för 12 år sedan, smal och lite tanig.

Färdigheter:

Lärdomsfärdigheter:

Administration/Juridik 17, Astrologi 13, Läsa/skriva Berendiska B5, Drogkunskap 14, Första hjälpen 14, Områdeskännedom (Berendien) 12, Historia (Berendien) 13, Heraldik (Berendien) 15, Heraldik (Zorakin) 4, Heraldik (Kardien) 3, Räkning B4

Stridsfärdigheter:

Taktik 4, Stridsyxa 11, Långbåge 17, Medelstor sköld 9,

Kommunikationsfärdigheter:

Köpslå 16, Sjungna B4, Spela spinett B3, Tala Berendiska B5, Överklassstil 17

Tjuvfärdigheter:

Gömma sig 7, Hasardspel 5, Hoppa 7, Klättra 6, Smyga 13

Uppfattningsfärdigheter:

Finna dolda ting 13, Lyssna 10, Upptäcka fara 9

Vildmarksfärdigheter:

Djurträning (hundar) 11, Jaga 9, Kamouflage 8, Orientering 13, Rida 16, Spåra 4

Vapen: Stridsyxa, medelstor sköld, långbåge

Rustning: Ringbrynja (bröstkorg och mage), metallskenor (ben och armar), öppen hjälm

Grevinna Tora Gyllenstam

Lång och smal som en vidja och med gyllenblont hår är det många som viskar bakom hennes rygg att hon har alvblod i sina ådror, men det är inget som gett något skydd emot de kråkfötter som satt sina märken i hennes mungipor och mellan ögonbrynen. Det är mycket som tynger den 47-åriga grevinnan femton år efter att hon tog länet och ansvaret för det. Grevinnan är Kandras Handelskammars främsta kontakt och medlem i området och genom dem vet hon att hon om något år eller två kommer att ersätta baronen då denne troligen kommer att förlora sin post.

Hon har till sitt vapen tagit en svart sköld med en purpur stolpe på en gyllene stam och ovan en krenelering i silver med sju tinnar.

GYLLENSTAMS GRÄNSJÄGARE

Sju gränsjägare (sex stycken vargmän samt en kentaur) trogna grevinnan Gyllenstam såg röken ifrån Nordby och tog sig dit för att undersöka och kunde tack vare att de befanns sig på höglänt terräng se svartfolksbandet och att de hade ett stort antal fångar. Ledaren befallde då kentauren att löpa så fort han kunde till grevinnan för att meddela. På vägen stötte han dock på Olíriols grupp av alver och berättade för dem vad de hade sett. Lethnion talade då till en skata som satt i ett träd och bad denne att bära ett nedtecknat meddelande till grevinnan. På så sätt fick grevinnan veta om svartfolksbandet strax efter att greve Roosén fick det. Hon skickade då omedelbart en brevduva till sin väninnan Henna med vad hon vet samt en begäran att hålla hennes inblandning hemlig tills vidare. Hon valde explicit att inte meddela greve Roosén utan bidar sin tid lite.

GREVINNESKAPET

Grevinnan känner sig lyckligt lottad som har en älv och ett sjösystem längs sin östra gräns emot greve Roosén, det gör det svårare för honom att skicka anfallstrupper och lättare för henne att försvara sin gräns. Grevinneskapets övriga gränser är dock något mer diffusa utan är mer administrativa enligt principen ”en rät linje mellan den här kullen och den där borta”. Därför anser hon att Nordby ligger inom hennes län. Totalt är det sex gång nio mil stort och består till lika delar skog och fält. Jordbruket är mer omfattande än i de andra två länen och huvudorten är en halvstor by runt en hög kulle mitt ute på en omfattande slätt där åkrarna ligger som ett lapptäcke runt staden. Palissaden runt staden är i timmer och bastant med flera vaktorn som vart och ett står på stengrund. Uppe på kullen finns ett komplex av stockhus med flera våningar där grunden och ofta första våningen är i sten. Halvvägs upp på kullens sida finns en palissad och vägen upp ringlar sig fram för att försvararna skall få många chanser att avlossa sina pilar. Hustaken är höga och spetsiga och belagda med skiffer ifrån trakten för att göra det svårt för någon som flyger att landa.

Byns värdshus och taverna (räknas som Fattigt) håller fem rum och en sovsal för resande men för det mesta är det byns bönder och borgens invånare som tar sig ett stop om kvällen. Vårdshusvärdinnan Aria (47 år, brunhårig, något korpulent) och hennes 21-årige son Makaël (långt stripigt brunt hår, muskulös, svart helskägg en tvärhand långt) lagar mat eller serverar. Vårdshusvärden Rukird (48 år, mycket tunnhårig, svart hår, skepparkrans två fingerbredder långt, korpulent och dålig kondition) serverar, städar eller diskar, han rör inte grytorna efter alldeles för många klagomål ifrån gästerna. Han berättar gärna historier vid eldstaden emot några silvermynt i ersättning (BERÄTTARKONST B3, SJUNGA B3) och har inga problem att väva in nya scener i de gamla välkända sagorna för att göra reklam för värdshuset eller någon som diskret ger honom ett par silvermynt extra.

SPELDATA TORA GYLLENSTAM

STY	9	SB	0
STO	13	KP	13
FYS	12		
SMI	14		
INT	15		
PSY	14		
KAR	15		

Förflyttning: L10

Längd: 187 cm

Utseende: Se beskrivningen ovan.

Färdigheter:

Lärdomsfärdigheter:

Administration/Juridik 16, Botanik 12, Första hjälpen 7, Områdeskännedom (Berendien) 14, Områdeskännedom (Felicien) 11, Geografi 9, Historia (Berendien) 15, Historia (Felicien) 11, Heraldik (Berendien) 9, Läsa/skriva Berendiska B5, Kunskap om magi 8, Räkning B4, Schack och brädspel 14

Stridsfärdigheter:

Långbåge 16, Kortsvärd 12, Taktik 10

Kommunikationsfärdigheter:

Köpslå 11, Sjunga B3, Tala Berendiska B5, Tala Zorakinska B3, Tala Gryndur B2, Tala Svartiska B1

Tjuvfärdigheter:

Akrobatik 8, Förklädnad 9, Gömma sig 8 (inne i byggnader: 14), Hoppa 14, Klättra 9, Smyga 18

Uppfattningsfärdigheter:

Finna dolda ting 8, Lyssna 12, Upptäcka fara 7

Vildmarksfärdigheter:

Fiska 7, Jaga 14, Kamouflage 12, Orientering 9, Rida 13, Skidåkning 10, Spåra 7

Vapen: Ringbrynja och öppen hjälm. Hon föredrar sin långbåge men kan ta till sitt moders kortsvärd när den inte är nog.

Baron Svarthierta

De tre läntagarnas feodalherre har tyvärr inte skött flera av sina åtaganden och är just nu i en juridisk process med storhertigen om detta. Det är inte välkänt att han ifrågasätts men de som har insyn i processen (kritiskt eller svårt ADMINISTRATION OCH JURIDIK beroende på omständigheter och kontakter, svårt MUTA eller kritiskt ÖVERTALA) håller det för osannolikt att han får behålla sin förläning.

Baronen kommer inte att ingripa i krisen på grund av att han lägger sin tid på denna juridiska process samt inkompetens, men är villig att betala stora summor (helst in natura eller som gentjänster, han har kontakter och visst inflytande den nuvarande situationen till trots) för att det skall se ut som att han har gjort något, till exempel att rollpersonerna agerar på hans uppdrag.

Animisten Nio Stjärnors Blommor

För spelledare som vill ha ett lite längre äventyr kan en skogstokig animist introduceras.

I ett träd långt in i skogen bor en 160-årig⁸ animist som har flytt allt vad civilisation heter och som efter ett par decenniers umgänge med fåglar, hjortar och ekorrar radikaliserats och ser nu civilisationen som något ont som måste förgöras. Nio Stjärnors Blommor, som han kallar sig när han försöker undervisa rödsparvar och grönhakar om deras plikt för Moder Jord, har länge tärts av ett hat och avsky emot Nordby och ligger bland annat bakom att Sydbys hade problem med sina brunnar. Han blev mäktat förgrymmad när Sydbys invånare inte flyttade ifrån området utan uppförde en ny by, som närmast växt till en stad!

Om han stöter på rollpersonerna kommer han att konversera dem, vilket inte går så bra då han inte haft så mycket kontakt med intelligenta varelser, förutom Olíriols alver, de senaste 70-80 åren. Han vill få reda på vilka de är och vad det är de vill, om rollpersonerna inte är osedvanligt uppmärksamma kommer de säkert att ta honom för en ofarlig, god animist. Han är dock inte så ofarlig som han kan verka, en anledning till att svartfolken kunnat överfalla Nordby och dessutom kunna komma undan relativt enkelt är att han har vävt besvärjelser till deras fromma. Framförallt har gränsjägarna vid flera tillfällen upptäckt att de har gått in i snårskog som sinkat dem rejält i deras förföljande.

Nio Stjärnors Blommor agerar alltid subtilt men låt honom gärna dyka upp på lite osannolika platser när rollpersonerna förföljer svartfolken. Varför Nio Stjärnors Blommor hjälper svartfolken är lite otydligt och han kan antagligen inte förklara det redigt själv, men de förstörde en civilisationens utpost och det var bra. Vad de sedan gör med sina fiender bryr han sig inte riktigt lika mycket om, men ett resonemang går ut på att om svartfolken dödas kommer civilisationen se det som att hotet är undanröjt och sedan bygga en ny stad – om de får härja fritt kommer civilisationen inte våga sig tillbaka. Han kommer därför försöka övertyga rollpersonerna om att det är ett mycket stort band svartfolk och att fångarna är alla döda och att de därför gör bäst i att återvända till sitt och lämna vildmarken orörd.

Olíriol och hans fränder känner till Nio Stjärnors Blommor och håller honom för att vara spritt språngande galen, ett problem som bäst ignoreras ett par decennier till så att det dör av sig självt. Lethnion håller honom under uppsikt, men som den alv han är kan det dröja ett par år mellan varje besök.

Nio Stjärnors Blommor och Alina kan känna till varandra men då mer som hörsägen än något annat, de är enstöringar båda två och Nio Stjärnors Blommor har därför inget intresse att ta reda på mer om Alina och därför vet han inte om att hon är nekromantiker. Därför kan rollpersonerna, om de vet om hennes verksamhet, bli lite konfunderade av hans uttalanden som ”säkert en ärevärdig kvinna som återgått till det naturliga” om de nämner hennes existens för honom. Om han får reda på hennes inriktning kommer han att uppröras men civilisationen ses som ett värre hot och

⁸ En hälsosam diet på nötter, violer och ekrötter samt regelbundet användande av ritualen LIVSFÖRLÄNGNING.

han kommer att tolerera henne för en tid för att plötsligt närmast explodera i stridslust och anfälla med allt han kan uppåda i form av hjortar, ekorrar, sparvar och fjärilar i ett enda illa förberett jätteanfall. Alina är inte lika dåligt förberedd.

Nio Stjärnors Blommors främst mål är att byn inte byggs upp igen och att allt ”ont” försvinner ifrån skogarna – inklusive rollpersonerna.

SPELDATA NIO STJÄRNORS BLOMMOR

STY	9	SB	0
STO	9	KP	12
FYS	15		
SMI	12		
INT	18		
PSY	22		
KAR	14		

Förflyttning: L10

Längd: 158 cm

Utseende:

Underligheter: Förändrade ögon (se utseende ovan)

Färdigheter:

Lärdomsfärdigheter:

Botanik 19, Drogkunskap 16, Läkdrogkunskap 15, Giftkunskap 12, Hantverk (Matlagning) B5, Läsa/Skriva Uråldriga språk B4, Läsa/Skriva Satenu B3, Magiskola; Animism 22, Områdeskännedom (Skogen) 17, Zoologi 19

Stridsfärdigheter:

Nävar 11, Spark 9, Stav 13

Kommunikationsfärdigheter:

Tala Satenu B3, Övertala 11

Tjuvfärdigheter:

Hoppa 7, Klättra 22, Smyga 18

Uppfattningsfärdigheter:

Finna dolda ting 17, Lyssna 21, Upptäcka fara 19

Vildmarksfärdigheter:

Kamouflage 24, Orientering 18, Överlevnad (Skog) 25

Vapen: Stav (men bara emot intelligenta varelser som vill naturen något ont)

Besvärjelser (Animism): Livsförlängning 14, Anitmagi 11, Varseblivning 14, Gräsmat 19, Spårlös 11, Tala med fåglar 18, Tala med däggdjur 14, Tillkalla fåglar 15, Tillkalla däggdjur 16, Kontrollera växter 12, Kroppsvärme 13, Kamouflage 13, Naturens röst 10, Neutralisera gift 9, Skogens sällhet 11

Översikt över SLP

Titel	NAMN	Ålder	
Greve	Svante Svart	21	Gift med Henna Lilja av Berg
Frimarkisinna	Henna Lilja av Berg	48	Gift med Svante Svart
Greve	Erharm Roosén	76	Gift med Esmalda Roosén
Grevinna	Esmalda Roosén	75	Har gått i barndom, gift med Erharm Roosén
Grevinna	Tora Gyllenstam	42	
Nekromantiker	Alina den Vetgiriga	49	
Skogstokig animist	Nio Stjärnors Blommor	162	
Ondskefullt monster	Onaqui	–	
Orchledare	Artro Pidja Cirkin Malon	–	
Svartalfledare	Erk	–	Rider på ulven Käft

Ledtrådar till spelledaren

Som med många mångbottnade detektiväventyr, även om det inte är någon direkt mordgåta i det här äventyret, finns det en reell risk att spelarna går rakt förbi ledtrådar eller väljer en helt annan väg än vad som ”var tänkt”. Oavsett vilket så missar de ledtrådar, intrigtrådar eller hela delar av äventyret.

För att minska den risken är den geografiska placeringen av många platser medvetet odefinierade, till exempel var de kan stöta på Mirret (se Hämnadens spöke Mirret sidan 12), oavsett vart de går så stöter de på vad spelledaren vill att de skall stöta på.

Äventyret är medvetet skrivet med en massa bakgrundsinformation och ”irrelevanta” uppgifter, det är för att dels ge spelledaren en trevligare läsupplevelse och dels för att spelare har en fantastisk förmåga att fråga om de mest konstiga saker.

Nedan finns en sammanställning av de mer obskyra ”ledtrådarna” och hur rollpersonerna kan introduceras till dem och hur de kan vävas in i äventyret. Noteringarna förutsätter icke-magiska metoder, om rollpersonerna har tillgång till lämpliga besvärjelser kan de skaffa sig ytterligare information på magisk väg, men de torde inte upptäcka något av detta på egen hand om de inte uttryckligen söker efter det.

Företeelse	Plats	Betydelse	Hur introducera
Spöket av frimarkisinnan Henna Lilja av Bergs son Ismail	Greve Svarts huvudborg	Rollpersonerna kan få en bundsförvant i Frimarkisinnan	De kan bara stöta på spöket i borgen men kan stöta på rykten långt innan. Om de inte själva ser det kan de stöta på någon som precis sett det och kommer springande.
Relationen mellan de olika läns herrarna		Om rollpersonerna vill låta sig lockas in i intrigerna.	Interagera med läns herrarna, deras gränsjägare eller personer i respektive läns säte.
Varför Kandra har intresse i Nordby, t.ex. gillet agents förhävanden		Om rollpersonerna vill låta sig lockas in i intrigerna.	Om rollpersonerna inte har TALA MED DÖD, SYN eller liknande besvärjelser har de bara möjlighet att få reda på detta genom att tala med överlevande bybor och kanske de läntagare som bott och verkat länge inom området (alla utom greve Svart).
Bakgrundshistorien för respektive läntagare		Bakgrundshistoria och förklaring till läntagarnas agerande	De flesta av läntagarnas tjänstefolk kan berätta, det är svårt att dölja sitt förhävande för dem som bor och lever med en, men tjänstefolket är självklart lojala mot sin arbetsgivare och rollpersonerna behöver fråga på ett snyggt sätt.

Appendix

Fältslag mellan alla arméer

Om inte rollpersonerna gör något som ändrar på det så ser läntagarna till slut sin chans och tillsammans med en alvstyrka anfaller de svartfolksbandet.

Enligt Gigant-reglerna är en manipel på 40 soldater, om så skulle vara fallet skulle det bara bli en handfull manipelar totalt. Därför har detta ändrats till 30 soldater i denna översikt (indelningen blir därför avrundat uppåt).

Styrka	Totalt antal	Kommentar
Onaqui	1	
Orcher	75	Fyra ledare: Artro TAKTIK 12, Pidja TAKTIK 16, Cirkin TAKTIK 9, Malon TAKTIK 0
Svartalfer	40	En ledare: Erk TAKTIK: 9

Styrka	Totalt antal	Kommentar
Svartnissar	120	Ingen ledare, de misslyckas alltid med sina T_AKTIK-slag.
Alver	50	
Grevinna Gyllenstam	30	
Greve Roosén	25	Leder inte själv sin trupp ("för gammal") men skickat sin gardeskaptan Kôr Storhand (T_AKTIK 9). Greven inser sitt politiska misstag snart nog och försöker rida ikapp, men anländer inte förrän striden i praktiken är över.
Greve Svart	30	Greven är sugen på ära och berömmelse och kommer att agera våghalsigt (men han är inte dum, han kommer inte driva sin trupp emot omöjligt motstånd). T_AKTIK 11

Manipel	Truppslag	Ledare	Truppvärde	Notering
Onaqui			Berg 2	Håller sig i bakgrunden, så länge den lever har alla svartfolk +2 på stridsmoral.
Orcher 1	Lätt infanteri	Artro	3	Disciplinerade så länge onaquin lever, annars odisciplinerade.
Orcher 2	Lätt infanteri	Pidja	3	Disciplinerade så länge onaquin lever, annars odisciplinerade.
Orcher 3	Lätt infanteri	Cirkin	3	Disciplinerade så länge onaquin lever, annars odisciplinerade.
Svartalfer 1	Lätt kavalleri	Erk	3	Disciplinerade så länge onaquin lever, annars odisciplinerade.
Svartalfer 2	Lätt kavalleri	<i>Följer Erk, dennes T_AKTIK-slag gäller även dessa</i>	3	Disciplinerade så länge onaquin lever, annars odisciplinerade.
Svartnissar 1	Lätt infanteri	<i>Misslyckas alltid med T_AKTIK-slaget.</i>	1/2	Odisciplinerade, räkna med att 1t6·10 % av alla flyende dödas av övriga svartfolk eller onaquin som straff.
Svartnissar 2	Lätt infanteri	<i>Misslyckas alltid med T_AKTIK-slaget.</i>	1/2	Odisciplinerade, räkna med att 1t6×10 % av alla flyende dödas av övriga svartfolk eller onaquin som straff.
Svartnissar 3	Lätt infanteri	<i>Misslyckas alltid med T_AKTIK-slaget.</i>	1/2	Odisciplinerade, räkna med att 1t6×10 % av alla flyende dödas av övriga svartfolk eller onaquin som straff.

Manipel	Truppslag	Ledare	Truppvärde	Notering
Alver 1	Lätt infanteri	Olíriol (TAKTIK 11)	1,5	Disciplinerade, stridsvärdet ökar med 50 % eftersom de slås emot svartfolk.
Alver 2	Lätt infanteri	Oliánior (TAKTIK 14)	1,5	Disciplinerade, stridsvärdet ökar med 50 % eftersom de slås emot svartfolk.
Grevinna Gyllenstam	Lätt infanteri	Grevinnan Gyllenstam	2	Disciplinerade
Greve Roosén	Tungt infanteri		2	Disciplinerade
Greve Svart	Lätt infanteri	Greve Svart	2	Odisciplinerade

Slaget kommer troligen att stå i och runt svartfolksbyn; svartfolken känner väl till terrängen, de kan dra sig in bakom sina murar och de har sina fångar här som gisslan.

Taktiken kommer att basera sig på bakhållsanfall och gerillaliknande anfall ifrån svartalfer på ulvar under tiden som läntagarnas armé marscherar fram. Greve Svarts kompani kommer att marschera först och kommer att gå rakt in i ett bakhåll av orcher. Detta kommer decimera hans kompani såpass mycket att de har -2 på alla stridsmoralsslag för resten av slaget. Inget av detta påverkar manipeluppsättningen ovan men bör ge rollpersonerna lite att göra om de marscherar med till exempel greve Svart.

Om inte rollpersonerna gör något som ändrar balansen beräknas läntagarnas armé ledas av en befälhavare som har TAKTIK 11 (de är inte samordnade så de kan inte dra fördel av t.ex. Tavalons goda kunskaper) och svartfolken har TAKTIK 13, detta används för varje fältrundas taktikslag. Även om svartfolken har 16,5 i stridspoäng (oräknat onaquin) och läntagarna har totalt 8 blir det ingen styrkemonifikation (förhållande 2:1).

Observera att de alla är mycket avogt inställda till att lämna döda och sårade kvar på slagfältet, de kommer knappast ges en anständig begravning. Det gör att grupper kan försöka nå stupade och föra dessa i någon form av säkerhet snarare än att anfälla, något som de mer taktiskt inriktade orchledarna kan komma att utnyttja om det blir ett utdraget slag med belägring. Det betyder att vissa grupper kan vara mer benägna att fly än att stupa och riskera att bli kvarlämnade.

Gigants fältslagsregler hanterar inte sådana aspekter men spelledaren kan använda sig av detta om rollpersonerna befinner sig mitt i stridens hetta, de kan plötsligt se hur deras stridskamrater plötsligt drar sig tillbaka och lämnar de hjältemodiga äventyrarna ensamma emot flertalet segervisst vrålande orchkrigare.

MÖJLIGT UTFALL

Om gruppen inte vill använda fältslagsreglerna i Gigant finns ett förslag på hur slaget kan gå enligt tabellen nedan. Armén tågar upp emot byn och slaget böljar fram och tillbaka utanför samt över murarna. Onaquin deltar men fångarna antas vara inlåsta. De utgråade cellerna anger vilken fältrunda som den manipeln går ned till noll (den första till att slås ut är *Orcher 3* som slås ut i den andra runden).

Läntagarnas armé besegras men det enda som återstår av organiserad trupp är en manipel svartalfer. Dessa förföljer och trakasserar läntagarnas måttligt ordnade reträtt (som kompliceras något av att de inte vill lämna några fallna bakom sig). Resultatet tar inte hänsyn till vad

rollpersonerna kan tänkas hitta på, men om onaquin dräps kommer svartfolken ganska snart att falla sönder i mindre grupperingar men om denne överlever kommer denne att (bokstavligen om nödvändigt) piska ihop stammen igen och ge sig av efter de flyende läntagarna, alla segervisst ylande efter blodisande hämnd.

ÖVERSIKTSTABELL FÖR FÄLTRUNDORNA

Fältrunda	Vinnare av taktikslaget								Resultat	Förluster		Stridspoäng													
		Stridspoäng Svartfolken	Stridspoäng Läntagarna	Styrkeförhållande	Styrkemedifikation	Stridsslag Läntagarna	Stridsslag Svartfolken	Differens		Läntagarna	Svartfolk	Onaqui	Orcher 1	Orcher 2	Orcher 3	Svartaler 1	Svartaler 2	Svartnissar 1	Svartnissar 2	Svartnissar 3	Alver 1	Alver 2	Grevinna Gyllenstam	Greve Roosén	Greve Svart
0	-								Oavgjort	10 %	15 %	2	3	3	3	3	3	0,5	0,5	0,5	1,5	1,5	2	2	2
1	Svartfolken	18,5	9	2,06	1	7	12	5	Oavgjort	10 %	15 %	2	3	3	3	3	0,5	0,5	0,5	1,5	1,5	2	2	2	
2	Läntagarna	15,5	9	1,72	0	12	6	6	Oavgjort	10 %	20 %	2	3	3	3	3	0,5	0,5	0,5	1,5	1,5	2	2	2	
3	Svartfolken	12,5	7	1,79	0	2	10	8	Oavgjort	25 %	10 %	2	3	3	3	3	0,5	0,5	0,5	1,5	1,5	2	2	2	
4	Svartfolken	12	5	2,4	1	7	10	3	Oavgjort	10 %	5 %	2	3	3	3	3	0,5	0,5	0,5	1,5	1,5	2	2	2	
5	Svartfolken	8,5	3,5	2,43	1	7	11	4	Oavgjort	15 %	10 %	2	3	3	3	3	0,5	0,5	0,5	1,5	1,5	2	2	2	
6	Svartfolken	8,5	3,5	2,43	1	5	8	3	Oavgjort	10 %	5 %	2	3	3	3	3	0,5	0,5	0,5	1,5	1,5	2	2	2	
7	Svartfolken	8,5	3,5	2,43	1	9	11	2	Oavgjort	10 %	5 %	2	3	3	3	3	0,5	0,5	0,5	1,5	1,5	2	2	2	
8	Svartfolken	8,5	2	4,25	5	7	17	10	Avgjort	25 %	10 %	2	3	3	3	3	0,5	0,5	0,5	1,5	1,5	2	2	2	
									S:a	115 %	80 %														

Tabeller med Spelledarpersoner

TABELL MED SPELDATA FÖR ALINAS TJÄNARE

	Skelett 1 (Äldre)	Skelett 2 (Äldre)	Zombie 1 (Bybo)	Zombie 2 (Bybo)	Zombie 3 (Bybo)	Zombie 4 (Bybo)	Zombie 5 (Bybo)	Mumie
Effektgrad	E3	E5	E1	E1	E1	E1	E1	E3
Styrka	9	18	7	6	6	7	5	47
Storlek	12	17	9	13	13	13	14	11
Smidighet	9	8	2	2	1	1	2	4
Intelligens	2	3	1	1	1	1	1	8
Psykisk kraft	4	6	2	2	2	2	2	4
Karisma	1	1	1	1	1	1	1	1
Fysik	–	–	–	–	–	–	–	–
Skadebonus	0	1t4	0	0	0	0	0	1t10
Kroppspoäng	10	14	11	13	14	12	12	11
Färdigheter	Finna dolda ting 14 Lyssna 15 Smyga 13 Upptäcka fara 7	Finna dolda ting 12 Lyssna 9 Smyga 14 Upptäcka fara 12	Finna dolda ting 8 Lyssna 5 Smyga 12 Upptäcka fara 5	Finna dolda ting 12 Lyssna 9 Smyga 10 Upptäcka fara 15	Finna dolda ting 14 Lyssna 5 Smyga 5 Upptäcka fara 13	Finna dolda ting 11 Lyssna 8 Smyga 13 Upptäcka fara 11	Finna dolda ting 9 Lyssna 5 Smyga 8 Upptäcka fara 6	Finna dolda ting 6 Lyssna 9 Smyga 14 Upptäcka fara 5
Vapen- färdigheter	Nävar 3 Spark 3	Nävar 5 Spark 5	Nävar 1 Spark 1	Nävar 1 Spark 1	Nävar 1 Spark 1	Nävar 1 Spark 1	Nävar 1 Spark 1	Nävar 10 Spark 10
Rustning	Ingen	Ingen	Ingen	Ingen	Ingen	Ingen	Ingen	Lindningar (ABS 1)

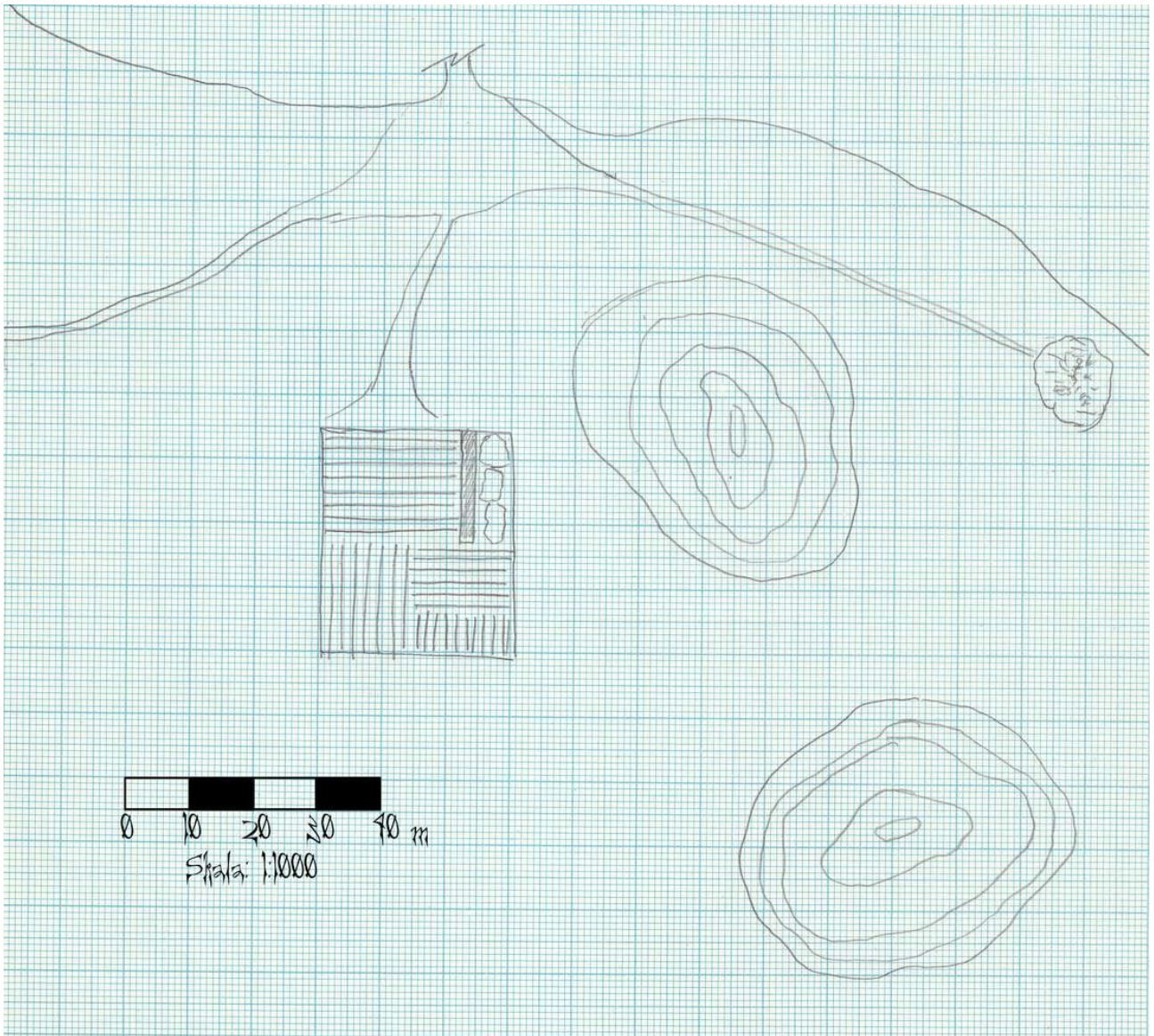
TABELLER MED SPELDATA FÖR OLÍRIOLS ALVER

	Lethrion ♂	Arnálion ♀	Lodion ♂	Olianior ♀	Lethnion ♂	Galnion ♂
Ras	Skogsalv	Skogsalv	Skogsalv	Skogsalv	Skogsalv	Skogsalv
Styrka	8	9	10	12	7	10
Storlek	7	8	7	7	8	6
Smidighet	18	11	13	15	14	15
Intelligens	13	17	11	12	11	6
Psykisk kraft	5	6	7	7	13	12
Karisma	13	12	8	13	18	15
Fysik	11	6	10	16	18	10
Skadebonus	0	0	0	0	0	0
Kroppspoäng	9	7	9	12	13	8
Färdigheter	Finna dolda ting 15 Lyssna 10 Smyga 10 Upptäcka fara 5	Finna dolda ting 12 Lyssna 10 Smyga 13 Upptäcka fara 6	Finna dolda ting 11 Lyssna 11 Smyga 10 Upptäcka fara 11	Finna dolda ting 5 Lyssna 11 Smyga 15 Upptäcka fara 14	Finna dolda ting 14 Lyssna 6 Smyga 5 Upptäcka fara 10	Finna dolda ting 6 Lyssna 8 Smyga 6 Upptäcka fara 12
Vapenfärdigheter	Kortsvärd 8 Långbåge 18 Nävar 15 Spark 12	Slagsvärd 14 Nävar 13 Spark 14	Kortsvärd 15 Långbåge 14 Nävar 11 Spark 7	Bredyxa 13 Långbåge 18 Nävar 10 Spark 12	Kortspjut 14 Långbåge 17 Nävar 17 Spark 15	Kortspjut 19 Nävar 8 Spark 11
Rustning	Ingen	Läder (ABS 2)	Läder (ABS 2)	Ingen	Tjockt Tyg (ABS 1)	Läder (ABS 2)
Vapendata	Kortsvärd 1t6+1 Långbåge 1t8+1	Slagsvärd 1t10+1	Kortsvärd 1t6+1 Långbåge 1t8+1	Bredyxa 1t8+2 Långbåge 1t8+1	Kortspjut 1t6+1 Långbåge 1t8+1	Kortspjut 1t6+1

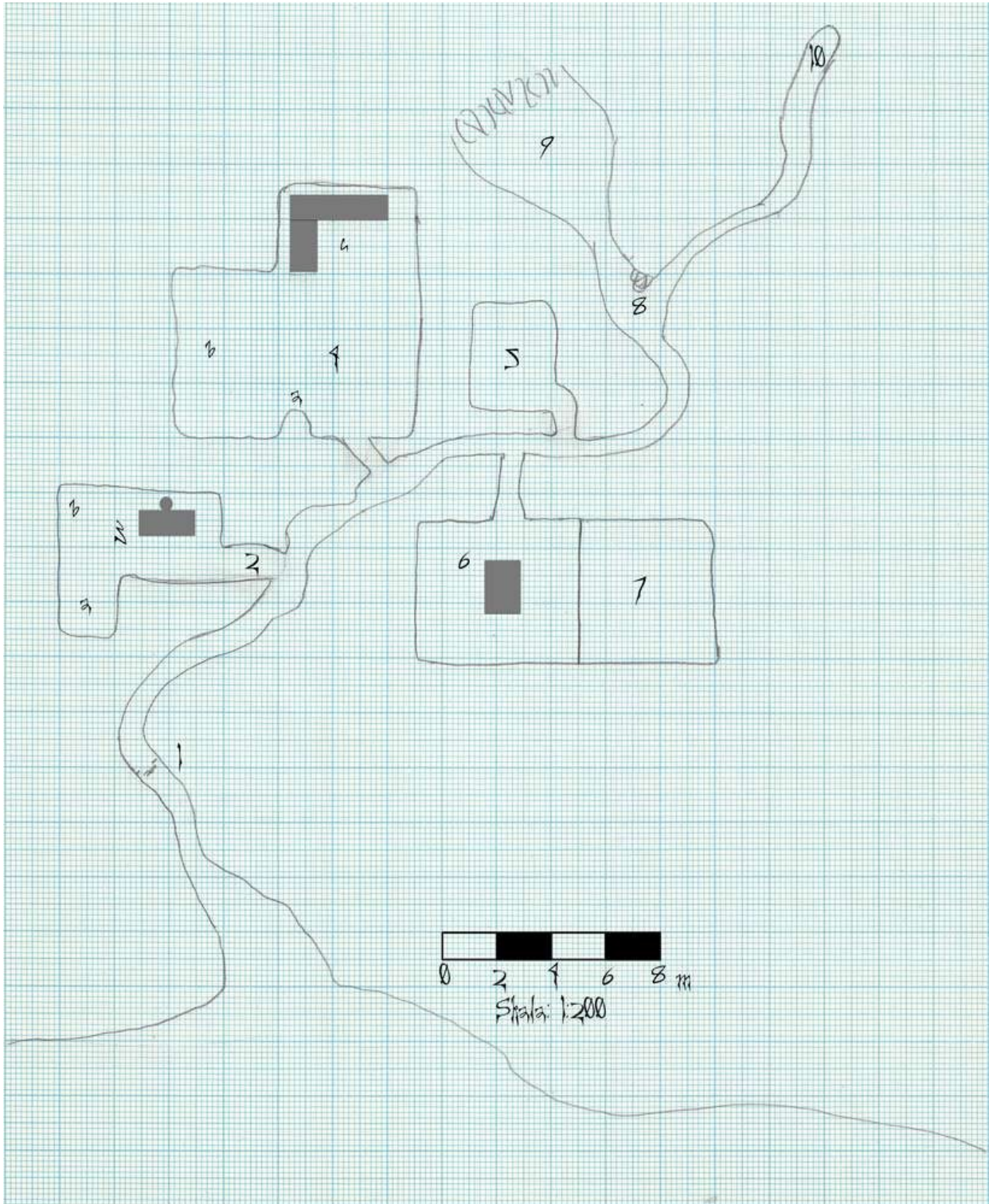
	Carriel ♀	Tistårin ♂	Variestion ♂	Olfilion ♂	Sinestion ♂	Olistari ♀	Oliolori ♀	Oliriol ♂
Ras	Skogsalv	Skogsalv	Skogsalv	Skogsalv	Skogsalv	Skogsalv	Skogsalv	Skogsalv
Styrka	10	9	10	8	8	8	8	9
Storlek	8	8	9	12	13	9	9	9
Smidighet	19	17	13	14	11	16	16	12
Intelligens	13	9	9	17	8	11	22	14
Psykisk kraft	12	11	11	9	10	8	11	8
Karisma	11	9	12	12	16	15	11	9
Fysik	10	7	5	12	6	15	8	9
Skadebonus	0	0	0	0	0	0	0	0
Kroppspoäng	9	8	7	12	10	12	9	9
Färdigheter	Finna dolda ting 5 Lyssna 7 Smyga 8 Upptäcka fara 13	Finna dolda ting 7 Lyssna 15 Smyga 9 Upptäcka fara 13	Finna dolda ting 14 Lyssna 15 Smyga 8 Upptäcka fara 13	Finna dolda ting 13 Lyssna 9 Smyga 11 Upptäcka fara 11	Finna dolda ting 9 Lyssna 5 Smyga 10 Upptäcka fara 5	Finna dolda ting 14 Lyssna 8 Smyga 14 Upptäcka fara 5	Finna dolda ting 6 Lyssna 15 Smyga 9 Upptäcka fara 12	Finna dolda ting 7 Lyssna 9 Smyga 13 Upptäcka fara 14 Taktik 11
Vapenfärdigheter	Kortspjut 12 Långbåge 15 Nävar 8 Spark 12	Långbåge 12 Nävar 11 Spark 8 Stridsyxa 12	Kortspjut 13 Långbåge 15 Nävar 14 Spark 12	Bredsvärd 17 Kortbåge 14 Nävar 14 Spark 8	Kortspjut 12 Långbåge 18 Nävar 13 Spark 13	Nävar 9 Spark 12 Stridsyxa 16	Kortspjut 14 Nävar 18 Spark 12	Långbåge 17 Nävar 9 Spark 10 Slagsvärd 15
Sköld		Medelstor 11		Medelstor 9		Medelstor 13		Medelstor 18
Rustning	Läder (ABS 2)	Ingen	Läder (ABS 2)	Läder (ABS 2)	Läder (ABS 2)	Tjockt Tyg (ABS 1)	Tjockt Tyg (ABS 1)	Ingen
Vapendata	Kortspjut 1t6+1 Långbåge 1t8+1	Stridsyxa 1t10+2 Långbåge 1t8+1	Kortspjut 1t6+1 Långbåge 1t8+1	Bredsvärd 1t8+1 Kortbåge 1t6+1	Kortspjut 1t6+1 Långbåge 1t8+1	Stridsyxa 1t10+2	Kortspjut 1t6+1	Slagsvärd 1t10+1 Långbåge 1t8+1

Kartor

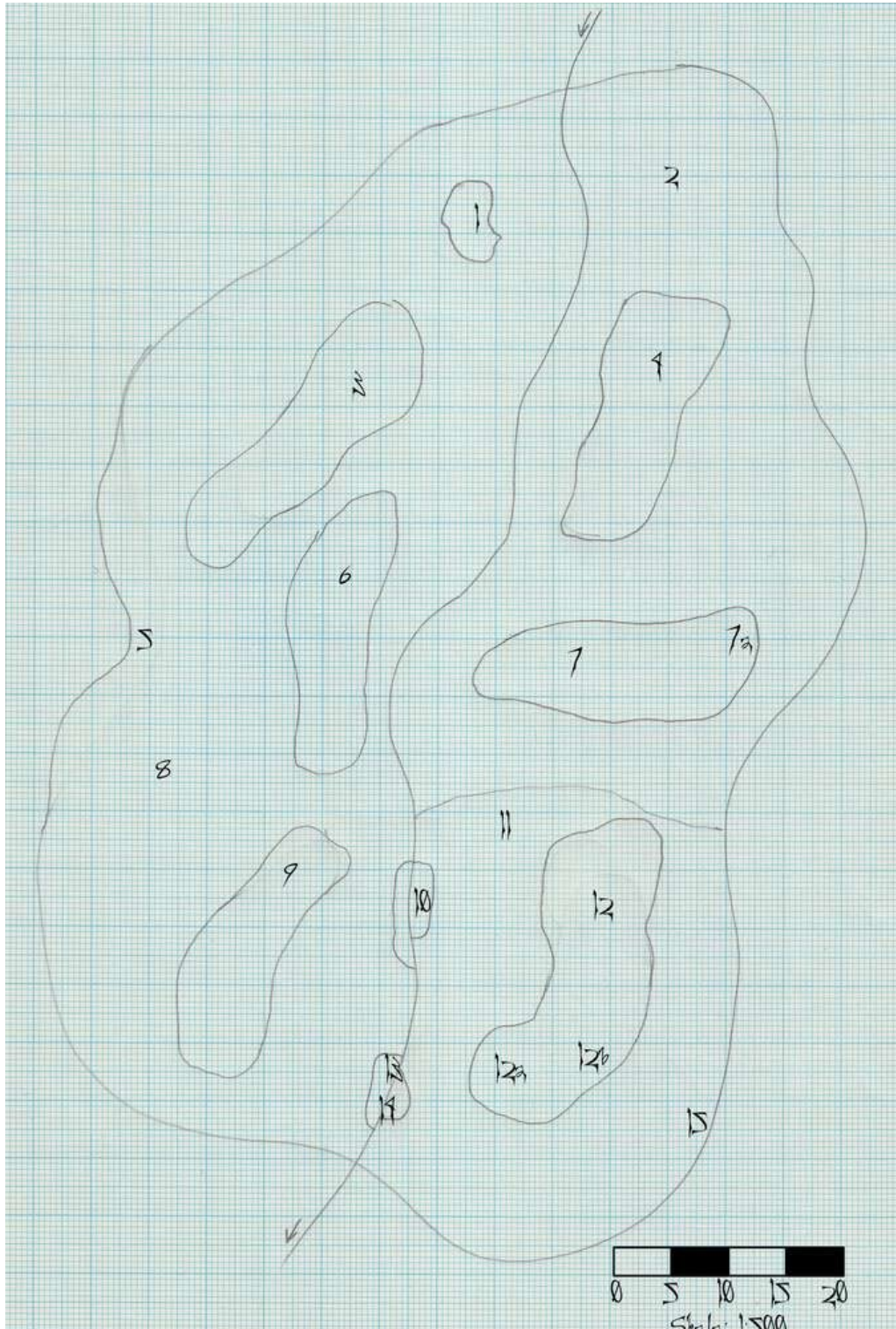
GRUVANS OMGIVNINGAR



GRUVANS GÅNGAR



SVARTFOLKSBYN



Index

Alina.....	8f, 12ff, 17ff, 24ff, 33, 38ff, 46	Levi.....	12, 13
Artro.....	29, 40ff.	Malon.....	29, 40f.
Cirkin.....	29, 40ff.	Martel.....	12, 13
Erk Mansslukaren.....	28	Mirret.....	8, 12, 13, 30, 40
Esmalda Roséen.....	17, 31	Mistelgatan.....	3f.
Grålov.....	3, 9	Morlås Son av Dal.....	7f, 13f.
Herr Elijiras.....	4	Nio Stjärnors Blommor.....	23, 38ff.
Ismail.....	12, 33, 41	Olfriol.....	24, 30, 36, 38, 47
Kantici.....	4f, 23	Pidjar.....	29
Käft.....	28, 40	Simlari.....	19
Kôr Storhand.....	42	Skera.....	3, 6, 15