

# HISTORIENS VINGSLAG

Konstruerat av Dan Johansson för Eon-turneringen på GothCon anno 1998.

## FÖRORD

*"We learn from history that we learn nothing from history"* - George Bernard Shaw.

Fem karaktärer ger sig ut på en expedition för att finna ett mytomspunnet tempel. Företaget visar sig bli en katastrof. Det lilla skeppet expeditionsmedlemmarna färdas i, går på ett grund och skadas svårt utanför resans mål – en ö mitt ute i Rhungsjön, belägen långt från civilisationens trygghet och bekvämlighet.

Expeditionen ger sig in mot öns mitt för att finna sanningen om tempellegenden. Gruppens ledare, cirefaliern Tenzier börjar dock uppföra sig underligt och ett missnöje kommer att sprida sig i gruppen – hur tydligt det artar sig beror på hur väl spelarna spelar sina karaktärer.

Här, efter cirka 40 minuters spel i realtid, bryter vi och kastas obönhörligen 20 år framåt i tiden. Två av expeditionens medlemmar har återvänt till civilisationen och har nu sökt upp ättlingarna till Tenzier – syskonen Penarek, Jhimorza och Mancelan. De forna expeditionsdeltagarna säger sig ha något att bekänna, nämligen det faktum att de övergav syskonens far och två andra män på en obebodd ö för snart 20 år sedan. Fulla av ånger är de redo att återvända till ön för att finna ut vad som hänt de andra – deras förhoppning är endast att få hem tre skelett att begrava och kanske stilla de oroliga själarna något.

Vad hände med de övriga tre expeditionsdeltagarna? Och vad döljer sig egentligen på ön... Följ med på ett äventyr bestående av preludium och fem akter: "Historiens vingslag".

## SPELLEDARENS BAKGRUND

Fordom, när gudinnan Mahktah vandrade på Mundanas jord likt en vanlig kvinna, utkämpades ett antal strider mot de fasansfulla kreatur som av tirakerna kallades Urkhath – demonynglen. Urkhath och dess tillbedjare behärskade under dessa århundraden stora delar av den ögrupp som idag är känd som Takalorr. Mahktah, som nu blivit havande, såg det som sin uppgift att förvisa Urkhath och skänka sina söner och döttrar ett eget rike, fritt från de demoniska varelserna. Mahktah, vars styrka var stor men inte tillräckligt stor för att nedkämpa samtliga Urkhath, dräpte många av kreaturen och spärrade in de sista i tjugo och åter tjugo tempel. Med hjälp av vindens ande Orgga sände hon så iväg templen till världens alla hörn. När Mahktah så födde, tusen och åter tusen barn, satte hon hundra av dem att vakta de gömda templen. Av dessa stammar har många dött ut, fallit offer för glömskan eller givit sig av. Hur som helst minns ingen av stammarna sin ursprungliga uppgift – att vakta templen och dess demoniska fångar.

Tenziers expedition hade som mål att finna ett av dessa tempel. Expeditionens ledare hade under en av sina tidigare expeditioner kommit i kontakt med berättelsen om Mahktahs havandeskap och kamp mot demonvarelserna. Eftersom Tenzier fascinerades av historien beslutade han sig för att finna ett av dessa tempel. Forskning i Tibans stora bibliotek gav resultat och tillsammans med sjömännen Eiston och Digell, samt de cirefaliska utforskarna Sartek och Azlaëa gav han sig ut på sitt hittills största och mest personliga sökande. Expeditionen slutade med en katastrof. Skeppet gick på grund utanför resans mål – en ö mitt

ute i Rhungsjön. Första kvällen på ön slutade med ett praktgräl mellan Sartek och Tenzier. Sartek anklagade Tenzier för att undanhålla de övriga information och när expeditionens ledare gav utforskarna ett ultimatum att sluta ifrågasätta honom eller ge sig av begav de sig till sist av ned till skeppet för att där vänta på de andra. Kort därefter blev de tre kvarvarande expeditionsmedlemmarna varse om ett obehagligt vrålande läte som tycktes komma från alla håll. Eiston och Digell valde att fly medan Tenzier verkade stå som fastfrusen. Under flykten snavade Eiston och föll huvudstupa ut över en klippkant, med det resultatet att hans skalle spräcktes emot en vass sten. Digell kunde ingenting göra för att rädda sin kamrat. Efter att ha irrat omkring på ön kom han så småningom i kontakt med Erkh – en vänligt sinnad tirakstam hos vilken han sedermera kom att tillbringa största delen av sitt liv. Tenzier däremot snärjdes av Urkhaths röst och omfamnade demonvarelserna i utbyte mot ett löfte om avslöjande av templets hemligheter.

## PRELUDIUM

*Mörkret och den dånande vinden stänger in er i ett mardrömsliknande kaos. Det salta vattnet piskar mot era ansikten och våg efter våg forsar över däckets för att ta er med till havstrollet Belks boningar, som fiskmat – drucknade och för evigt glömda. Eiston och Digell – ni kan se hur Tenzier klamrar sig fast i relingen medan Azlaëa och Sartek håller om varandra intill masten, stadigt fastsurrade i ett rep runt midjorna – allt detta medan ni två försöker hålla kursen in mot den allt större skugga som ni antar vara resans mål. Ett par minuter senare sliets storseglet bort av den tilltagande vinden och ni kan se Tenzier hoppa undan för en fallande mast. Först är han nära att tappa balansen och falla överbord, men så fattar han Sarteks utsträckta hand och lyckas på så sätt förhindra det annars oundvikliga ödet. Plötsligt kastas båten upp av en våg och ni upplever smällen lika kraftig som den högsta åskknall. Båten tvärstannar och ni kastas framåt med obönhörlig verkan. Digell – det sista du ser innan allt bli svart för dina ögon är hur din bror spolats överbord av en gigantisk våg som sedan bryter sönder babords reling och kommer farande mot dig...*

## ÖN

Den karga klippön mäter ungefär åtta fjärdingsväg i omkrets. Runt ön löper en lång strand vilken består av grov sand och vassa stenar. Stranden är i övrigt fullkomligt öde. Här och var ligger drivved eller underligt färgade stenar, alla värdelösa och ointressanta. Ju lägre österut man beger sig desto brantare sluttar stranden för att efter cirka en fjärdingsväg åt vardera hållet förvandlas till en svart brant klippa, vilken är närmast omöjlig att bestiga utan rätt redskap.

Öns centrala delar består i, först, stenig och karg terräng, sedan vad som verkar vara en tät barrskog. Var man än befinner sig på ön kan man inte se några andra kuster – endast hav, från horisont till horisont.

En bit upp på stranden ligger för närvarande fem personer, varav fyra är vid medvetande – Digell vaknar till efter Ob1T6 minuter. Sartek verkar ha förlorat sin pipa och Digells bältespung har gått upp och gapar numera tom. Stormen rasar fortfarande och det är upp till Tenzier att bestämma vad gruppen skall ta sig till. Spelledaren kan påminna rollpersonerna om det dåliga vädret – dagen efter stormen (och därpå följande dagar) karaktäriseras av kalla vindar och en mulen himmel.

## Skeppet

Skeppet expeditionsmedlemmarna färdades på har fått allvarliga skador, framför allt på segel och reling. Att göra skeppet sjödugligt igen tar minst en vecka, och detta endast om man har tillgång till verktyg och timmer. Om någon hittar kistan (resultat 9 på tabell GC-1) kan han förse skeppet med ett nytt segel – tänk dock på att fartyget läcker som ett såll. Förråden är så gott som bortspolade men om någon vill söka kan han få prova ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot färdigheten med samma namn. Resultatet av ett lyckat slag avläses på tabell GC-1 genom att man sätter in effekten i första kolumnen. Max ett slag per timme och person får göras och värdet inom parentes avgör maximalt hittbart antal av detta ting. Ett perfekt slag innebär att sökaren funnit hela två ting – slå 1T10 för att avgöra vilka. Ett fummel medför att sökaren skär sig på en vass sten, råkar bege sig ut på för djupt vatten, konfronteras med en vattenlevande varelse eller liknande – spelledaren bestämmer.

Effekt	Ting
0	Ingenting av värde.
1	En dagsranson (blöt) torrskaftning (3)
2	En kagge öl (3).
3	En genomvåt yllefilt (1).
4	En genomvåt sovsäck (1).
5	10 meter rep (2).
6	En oljelampa (1).
7	En pipa tillhörande Sartek (1).
8	En kompass (1).
9+	En kista, väl dold i skeppets lilla lastutrymme, innehållande ett nytt segel, en kagge vatten samt en veckas torrskaftning (1).

*Tabell GC-1: Upphittade förråd.*

## Mot öns mitt

Förr eller senare kommer Tenzier att ge order om att marschera mot öns mitt. Färden upp mot ön är påfrestande. Det finns inga stigar eller liknande att gå på utan man måste hela tiden halvt om halvt klättra för att ta sig upp för de branta och steniga sluttningarna som till sist slutar i en platå där man har en förträfflig utsikt över den västra stranden. På platån blir växtligheten mer utbredd och får sin fulländning ett par hundra meter lägre bort där vegetationen utgörs av en tät barrskog. Något som ser ut som en naturlig öppning, kanske en djurstig, bjuder rollpersonerna att stiga in i skogen.

## Till spelledaren

Under tiden rollpersonerna befinner sig på stranden, under klättringen upp mot platån och till sist uppe på platån skall spelledaren skicka lappar (lapp 1, 2 och 3) till de olika karaktärerna.

Den Fjättrade Varelsens påverkan på Tenzier har växt sig starkare ju närmare ön expeditionen kommit. Tenzier märker dock ingenting själv – inte förrän det är försent...

Väl inne i skogen bryter spelledaren och hoppar till själva äventyret – ”Historiens Vingslag”. Här delar han ut nya karaktärer enligt tabell GC-2. Sartek och Azlaëa tilldelas *Rekvisita 1*. Spelarna bör få ca 15 minuter på sig att läsa in sig på sina nya roller samt till fullo tillgodogöra sig bakgrunden. Om spelarna så önskar bör spelledaren förlänga deras instuderingsstid – dock ej längre än en halvtimme eftersom återstoden av äventyret lär kräva så gott som hela det resterande spelpasset.

<b>Gammal roll</b>	<b>Ny roll</b>
Tenzier	Penarek
Eiston	Jhimorza
Digell	Mancelan
Azlaëa, 23 år	Azlaëa, 43 år
Sartek, 27 år	Sartek, 47 år

*Tabell GC-2: Nya karaktärer.*

## **HISTORIENS VINGSLAG**

*Dimman lättar och så plötsligt blir ön synlig. Svarta klippor sträcker sig upp från den steniga stranden mot en skogsbevuxen plåtå. Penarek – du känner dig illa till mods. Någonstans på den här ön finns kvarlevorna av din far, du kan dock inte komma ifrån känslan av att här också finns något annat. Omedvetet har du lagt en hand på svärdet, kanske betyder det ingenting men du känner dig onekligen skärrad. Jhimorza – du lutar dig mot din yngre broder Mancelans axel och kostar på dig att snegla bort mot det gamla par som för snart en månad sedan kontaktade er för att få denna försoningens resa till stånd. Den skäggige man ni känner som Sartek håller stadigt i rodret medan hans hustru Azlaëa med armarna i kors fäst blicken på den olycksbådande ön. Snart nog glider båten in mot stranden. Syskon av husfurst Tenziers familj från Tuzan Rim – ni känner en blandning av förväntan och rädsla när en lätt duns mot skeppets för talar om för er att ni nått fram till er försvunne fars sista viloplats.*

### **AKT 1: ETT DRÖMSPEL**

En akt under vilken rollpersonerna landstiger på ön, lägger upp planer samt slår läger för natten. Akten avslutas med att Jhimorza försvinner från lägret påverkad av underliga drömmar.

#### **Mot öns mitt**

Förr eller senare kommer rollpersonerna att marschera mot öns mitt. Färden upp mot ön är påfrestande. Det finns inga stigar eller liknande att gå på utan man måste hela tiden halvt om halvt klättra för att ta sig upp för de branta och steniga sluttningarna som till sist slutar i en plåtå där man har en förträfflig utsikt över den västra stranden. På plåtån blir växtligheten

mer utbredd och får sin fulländning ett par hundra meter lägre bort där vegetationen utgörs av en tät barrskog. Något som ser ut som en naturlig öppning, kanske en djurstig, bjuder rollpersonerna att stiga in i skogen.

## Skogen

Omväxlande tät och öppen barrskog skapar tillsammans med den vinande vinden en slags kuslig stämning – speciellt nattetid då det är svårt att undvika de piskande grenarna. Det tycks vara ont om djur på ön och all form av jakt kommer att bli fruktlös eller i det närmaste sådan. De allra mest centrala delarna av ön är uteslutande bevuxna med tät barrskog och en mycket irriterande och svårforcerad undervegetation.

## Första nattlägret i skogen

Förr eller senare kommer rollpersonerna att tvingas till att slå läger inne i skogen. När detta inträffar och rollpersonerna anser sig vara klara att gå och lägga sig skall spelledaren ge Jhimorza lapp nummer 4. Egentligen finns nu bara två alternativ – utföra lappens underförstådda uppdrag eller hamna i en högst opasslig situation. Vart Jhimorza än behagar sätta sig kommer hon att somna på grund av trötthet och en yttre påverkan från Den Fjättrade Varelsens sida (ett par dolda slag av spelledaren kan stilla regelslavens upprörda gnyenden). Drömmen är av en mycket ovanlig karaktär och spelledaren kan läsa upp följande för Jhimorzans spelare:

*Du måste ha slumrat till för när du vaknar befinner du dig liggandes ned på marken. Du reser dig sakta och det känns som om ditt hjärta plötsligt slutat slå och blodet frusit till is i dina ådror. Skogen är försvunnen, dina bröders lägereld är försvunnen och såväl himmel som jord tycks mörk och suddig. Du inser att du inte står kvar på marken längre. Under dig finns bara mörker – ett tjockt svart mörker. Ett avlägset trummande ljuder från en plats belägen någonstans bortanför din synvidd. Plötsligt framträder en best ur dimmorna – hans kropp och lemmar är svarta som bränt kol men hans ögon lyser röda som ursinniga eldar av brinnande blod. Ett långt spetsigt horn skjuter ut ur bestens panna och han tycks ha hela sin uppmärksamhet vänd mot dig. Du finner dig stå helt paralyserad – stirrande in i hans ögon. Så talar han:*

*– Kom till mig, min dotter. Kom i min famn. Famna din far. Dotter kom...*

Den svarta besten är Den Fjättrade Varelsen som uppsökt Jhimorza i hennes dröm. Nu kan spelaren välja. Om Jhimorza lyder besten och omfamnar den kommer hon att utsättas för en psykisk attack vilken utförs genom att slå ett relativt PSY-slag. Om Den Fjättrade Varelsen vinner (>99% chans) kommer Jhimorza att dö och hennes PSY att läggas till Den Fjättrade Varelsens. Om Jhimorza istället vägrar att famna besten kan spelledaren läsa följande stycke för spelaren:

*Besten ger ifrån sig ett ursinnigt vrål. Du ser hur den försöker springa mot dig men hur den än anstränger sig kan han inte nå dig – det är som om det fanns en osynlig vägg mellan er. Plötsligt slipper du ur ditt paralyserade tillstånd och du springer – springer som aldrig förr, bortåt, uppåt, utåt, iväg, inuti... Än en gång hör du trummornas dova mullrande, den här gången starkare.*

Jhimorza erhåller i det här läget Ob6T6+10 utmattningskryss (astrala resor är utmattande för nybörjare, möten med fjättrade varelsor tär också på krafterna). När Jhimorza vaknar kommer hon att känna sig lika utmattad som om hon just vandrat genom en öken, utan tillgång till vare sig vatten eller solskydd.

*När du vaknar fryser du. Du finner dig ligga på en stenbänk, naken sånär som på ett höftskynke. Runt omkring dig står vidriga varelser – håriga och groteska med ansikten som perverteras av spretande betar och gula ögon. Trummornas dån ökar och plötsligt delar skaran av håriga varelser på sig för att ge plats åt en annan person. En skäggprydd man, ja han tycks vara en vanlig människa som du, stiger fram mot stenbänken och talar till dig på ren ashariska:*

*- Var inte rädd, flicka. Jag vet inte vem du är eller var du kommer ifrån, men dina själsliga sår är djupa och du behöver vård. Slut dina ögon och låt oss hjälpa dig.*

Om Jhimorza tar emot hjälpen hjälp är upp till spelaren. Skulle hon vara mycket illa medtagen kan det tänkas att hon vänligt men bestämt hålls fast vid stenbordet – för hennes eget bästa.

### **Klargöranden**

Följande har inträffat sedan Jhimorza gick för att uträtta sina behov.

Nästan omedelbart efter att Jhimorza satt sig tillrätta slumrar hon till och kastas in i drömmarnas värld där Den Fjättrade Varelsen kan röra sig i någorlunda frihet. Besten finner så småningom Jhimorza och försöker locka henne att förena sig med honom. Besten kan dock inte dölja sitt utseende i drömmen och förmodligen väljer Jhimorza att inte omfamna honom. Drömmandet tog sig uttryck i att Jhimorza gick iväg i sömnen – hon försvinner alltså från lägret utan att själv veta om det. Hon springer genom skogen och ådrar sig fysisk trötthet samtidigt som mötet med Den Fjättrade Varelsen åsamkar henne psykisk utmattning. Trädens grenar slår mot hennes ansikte och ger upphov till ett antal fula sår. Till sist springer hon rakt in i tirakstammen Erkh's boplats och faller där livlös till marken. Ghurgha rådslår med Digell och de bestämmer sig för att använda månens krafter till att hela den illa åtgångna flickan. Jhimorza kläs av och förbereds av stammen läkekunnige för en helande ritual.

Eventuella vakter i lägret kan ha hört Jhimorza ge sig av springandes (mycket svårt (Ob5T6) mot HÖR) men har i så fall knappast lyckats hinna upp henne (ett antal normalsvåra (Ob3T6) slag mot Spåra samtidigt som förflyttningen är större än den kvicka Jhimorzans). Om någon hinner upp henne kan denne försöka väcka henne. Jhimorza måste i sådana fall lyckas med ett mycket svårt (Ob5T6) slag mot PSY. Ett fummel i det här läget betyder att Jhimorza i bästa fall kommer att vakna upp i en annan dimension. Hur som helst så är hon ute ur spelet om fummel inträffar.

## **AKT 2: ERKH – DEN GLÖMDA STAMMEN**

En akt under vilken de övriga rollpersonerna upptäcker att Jhimorza försvunnit, lägger upp planer och konfronteras med Erkh. Akten avslutas med att Jhimorza helas eller befrias.

### **Att finna Jhimorza**

När de övriga rollpersonerna inser att Jhimorza försvunnit kommer de troligtvis att ge sig ut för att söka efter henne. Att finna spår efter henne kan vara lite knepigt, speciellt eftersom det är mörkt. Vinden får trädens grenar att dansa till det avlägsna ljudet av vågor som slår mot öns strand, och rollpersonerna har mycket svårt att se något annat än trädens konturer. Månens sken skänker dock den annars så mörka och kalla natten, ett för spårandet nödvändigt ljus. Att finna spåren efter Jhimorza kräver sålunda ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Spåra.

Ju närmare rollpersonerna kommer Erkhs boplats, desto större chans har de att uppfatta trummorna. Från början är svårigheten mycket svår (Ob5T6), sedan normalsvår (Ob3T6) och till sist mycket lätt (Ob1T6).

## Gläntan

Synen som möter rollpersonerna kommer förmodligen att få dem att dra förhastade slutsatser om vad som försiggår. Inne i gläntan som lyses upp av ett antal mindre eldar, finns ett tiotal trähyddor samt en stor stenbänk. På bänken ligger en nära nog naken Jhimorza, insmord med någon slags rödfärgad substans – kanske hålls hon dessutom fast utan två tiraker. Runt stenbänken har ett trettiotal tiraker samlats för att bevittna de två huvudaktörerna: en naken tirak som gömmer sitt ansikte bakom en skräckinjagande mask samt en äldre man som övervakar det hela stödd på en knotig stav.

Om någon går in i gläntan kommer han kanske (normalsvårt (Ob3T6) mot Digells SYN) att upptäckas och Digell går då honom till mötes. Denna upplevelse kan göras smått hotfull:

*Plötsligt får den gamle mannen med staven syn på er. Han tvekar inte en sekund utan bryter sig ut genom cirkeln av tiraker och förflyttar sig sedan med snabba steg rakt mot er.*

Vissa av tirakerna kommer att greppa efter sina primitiva vapen men stämningen är inte hotfull, endast observerande. Digell kommer att fråga vilka rollpersonerna är eftersom han anar att de känner flickan (ingen har besökt ön på 20 år, så oddsen för att två olika grupper skulle ha landstigit inom en sådan kort tidrymd lär vara absurt höga). Han förklarar för rollpersonerna att flickan sprang in i lägret och kollapsade mitt framför fötterna på tirakerna. Han förklarar vidare att flickan just nu genomgår en helande ritual. Frågor om vem han är besvarar han sanningsenligt. Några längre berättelser vill han dock inte påbörja redan nu utan ber rollpersonerna att sitta ned runt stenaltaret tills dess att ritualen avslutats.

Om rollpersonerna istället väljer att anfälla gläntan (tycks vara motiverat på grund av 'offerscenen' men föga realistiskt uppträdande av en fyra man stark rollspelsgrupp där två av medlemmarna inte har någon vapenskolning – minuspoäng för taskigt rollspel?) kommer tirakerna att reagera genom att försvara sig. De första rundorna är tirakerna överraskade och läget något kaotiskt. De greppar dock efter spjut och ger sig in i striden mot inkräktarna. Digell kommer att ropa på såväl sakhra som ashariska och cirefaliska att kombattanerna skall sluta slåss. Han anar att inkräktarna är vänner till flickan men misstagit den helande ritualen som en offerceremoni och försöker därför få slut på stridandet innan någon hunnit spilla blod. Det finns tre troliga utgångar på detta mer brutala scenario:

1. Rollpersonerna dräper tirakerna och befriar flickan. Resultat: Tirakerna kommer inte att hjälpa rollpersonerna, faktum är att de kvarvarande omorganiserar sig och försöker förfölja rollpersonerna för att hämnas. Digell kommer även han att ge sig av efter rollpersonerna för att få chansen att tala med dem.
2. Rollpersonerna hugger ihjäl eller sårar en eller flera tiraker, men slutar slåss efter att Digell talat. Tirakerna kommer i sådana fall att utkräva hämnd eller ersättning för de fallna medlemmarna av stammen enligt tabell GC-3. Om ersättning utbetalas kommer tirakerna att återigen ha en neutral inställning till rollpersonerna. Rollpersonerna uppmärksammas av Digell på vad som är skälig ersättning. Dessutom går Digell igenom hur den formella ursakten skall framläggas.
3. Tirakerna dräper rollpersonerna. Jhimorza blir då ensam kvar att fortsätta äventyret – hon klarar inte av att segla hem båten för egen hand, främst eftersom hon saknar kunskap om navigering.

<b>Dräpt tirak</b>	<b>Skälig ersättning</b>
Man	Sitt liv, ett svärd eller ett magiskt föremål. Dessutom en formell ursäkt.
Kvinna	Sitt liv, ett mindre vapen eller sällsynta örter. Dessutom en formell ursäkt.
Gamling	Ett mindre vapen, bruksföremål eller örter. Dessutom en formell ursäkt.

*Tabell GC-3: Skälig ersättning per dräpt tirak av stammen Erkh.*

## **AKT TRE: I FÄDERS SPÅR**

En akt under vilken rollpersonerna får höra Digells berättelse, äter sig mätta och läker sina sår. Rollpersonerna kan eventuellt bege sig av till dalen, alternativt vända om hem. Akten avslutas med att rollpersonerna finner templet.

### **Information**

Vilken information rollpersonerna kan få är beroende av om rollpersonerna uppträtt som vänner eller fiender. Om tirakerna vid det här laget är fientligt inställda till rollpersonerna kommer de inte att få tillgång till Ghurghas information – in bästa fall har de Digell att tillgå. Om rollpersonerna däremot fortfarande har ett neutralt förhållande till tirakerna kommer de att tillåtas äta tillsammans med tirakerna och under måltiden finns det möjlighet att tala med såväl Digell som Ghurgha. Digell kan fungera som tolk. Nedan finns den information Ghurgha besitter. Digells kunskaper finner spelledaren under rubriken Spelledarens bakgrund i början av äventyret, dock vet han förstås ingenting om vad som hänt Tenzier.

**Om expeditionen:** Samma som Digell fast mindre detaljerad och ganska felaktig. Dessutom ingen information om vad som hände före de tre expeditionsmedlemmarna anlände till byn.

**Om templet:** Platsen för templet är föremål för många berättelser men är allmänt betraktad som en plats man inte bör besöka om man inte har goda skäl att göra det. Dörren tros vara förseglad med ett magiskt sigill.

### **Avfärd**

Rollpersonerna kan nu göra två saker: resa hem eller fortsätta till templet för att finna ut vad som hänt Tenzier. Om rollpersonerna väljer hemfärd kommer Digell att be dem ta honom med sig. Om tirakernas inställning till rollpersonerna är neutral kommer två av tirakkrigarna att genom Digell framföra sig villiga att lämna ön för att upptäcka världen utanför boplatsen. Hoppa till akt 5 – Hemfärden.

Om rollpersonerna väljer att bege sig av mot dalen kommer de, om inte fientlighet uppstått, att erbjudas eskort av fyra spjutbeväpnade tiraker. En stenlags trappa leder ned från tirakernas boplats. Efter cirka fyrahundra trappsteg slutar trappan i vad som verkar vara en dalgång mellan två rätt så höga klippor. Växtligheten är tät och den snåriga undervegetationen gör framkomligheten minimal. Vem vet vilka faror som lurar i det höga gräset.

Om rollpersonerna är ensamma måste de söka efter templet. Svårigheten är svår (Ob4T6) mot Söka men man måste samtidigt lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot Tur för att finna det nästan helt övervuxna templet. Fumlas något av slagen har sökaren råkat trampa på en



giftform som genast hugger. Om man för med sig en eskort av tiraker kan dessa finna platsen för templet med ett lätt (Ob2T6) slag mot Söka, eftersom dessa är någorlunda bekanta med terrängen och templets läge. Endast ett slag per timme får göras. Om natten kommer bör rollpersonerna återvända – i annat fall kommer den elake spelledaren att skicka giftormar och andra nattliga jägare på dem.

## **AKT FYRA: TEMPLET**

Det kvadratiska templet är nästan helt övervuxet av rankor och snåriga buskar. Varje sida mäter cirka fem meter och materialet det uppförts i verkar vara svart marmor eller något liknande. Om någon försöker slå sig in märker de genast att deras vapen inte lämnar några som helst repor på väggarna. Templets väggar är fullkomligt släta och alla sidor ser likadana ut. Om tirakerna eskorterat rollpersonerna hit ger de sig nu av med ursäkten att de inte ämnar gå närmare templet.

Om någon rör i templet med en hand eller någon annan bar kroppsdel skiftar templet plötsligt färg från svart till vit.

*När du rör i templet hörs ett dovt, svårplacerat muller. Någoting händer med templet. Det ser ut att skifta färg – från svartaste svart till en ljusare färg. Alldeles bestämt vit. Ja, vitaste vit! På den sida du rörde i formas underliga tecken – något slags runliknande bokstäver kanske.*

Tecknen återfinns under rubriken rekvisita. Runtecknen bildar ett magiskt sigill som om det bryts öppnar dörren till templet. Att bryta sigillet är enkelt men farligt. Allt som behöver göras är att attackera runtecknet med ett vapen och tillfoga det minst 10 i huggskada, 20 i stickkada eller 5 i krosskada i ett och samma slag. Då detta händer förstörs sigillet och den bundna magin lösgörs. Okontrollerat dissiperande semotropi och kronotropi sköljer över den person som står närmast (troligtvis den som förstörde sigillet). Till följd av detta åldras denne person plötsligt skenbart tjugo år i enlighet med regelbokens regler för okontrollerat dissiperande filament. Eventuella åldringsslag slås direkt. När sigillet förstörs öppnas en dörr i templets vägg. Om någon försöker se in ser han endast ett kompakt mörker. Om någon stiger in i mörkret försvinner denne ur de andras åsyn. Han kan heller inte kontaktas medelst rop eller tal.

Väl inne i templet kommer rollpersonerna att lotsas från rum till rum. I vilken ordning rummen kommer och hur många av dem de klarar spelar ingen roll – anpassa detta efter mängden kvarvarande speltid. Alla rum har väggar som är svarta och diffusa, som om de vore skapta av mörker. När rollpersonerna anser sig vara klar i ett rum, eller besegrat dess väktare faller de i sömn och vaknar upp i ett annat rum, alternativt öppnas en magisk portal vilken kan teleportera dem till ett annat rum. Sista rummet utgörs av den fjättrade varelsens håla. Eftersom alla rum är svarta och mörka väljer jag att inte beskriva detta upprepade gånger utan inriktar mig istället på olikheter rummen emellan samt vad rummen innehåller.

### **Det första rummet**

Rummet är kolsvart och rollpersonerna ser ingenting. Tända facklor eller liknande tjänar ingenting till. Om rollpersonerna trevar sig fram kan det kännas ett antal föremål fastsatta på väggarna. På väggarna hänger nämligen ett antal svarta rustningar. Rustningarnas antal är detsamma som antalet rollpersoner. Rustningarna väger ingenting tycks det och dessutom verkar de passa respektive rollperson som handen i handsken. När rollpersonerna tar på sig

rustningarna kan de plötsligt se varandra. Så fort de tar av sig rustningarna förlorar de sin synförmåga igen. Varje rustning har dessutom en speciell förmåga.

### **1T6 Förmåga**

- 1 Rustningen skyddar på magisk väg hela kroppen enligt [H10, K10, S10].
- 2 Alla som rör i rustningens bärare träffas av en blixtpåslutning. Offret förlorar synförmågan i Ob1T6 rundor.
- 3 Vart tredje slag mot en färdighet eller ett attribut fumlas när man ikläder sig rustningen. Givetvis vet inte bäraren om detta (men lär nog snart lista ut det).
- 4 Den som bär upp rustningen känner sig plötsligt som den mäktigaste av krigare. Höj Stridsvana till 15 och en valfri vapenfärdighet till 20.
- 5 Rustningen smälter fast i huden och kan aldrig tas av. Proceduren är mycket smärtsam (+Ob3T6 Smärta, PER minskar med 75%).
- 6 Rustningen ger bäraren kraften att ta kontroll över en annan varelse. Denne utvalde måste lyda rustningsbärarens order. Märk väl att rustningen endast kan användas på ett offer – dessutom måste denne ha mindre än 19 i VIL.

När alla rollpersoner tagit på sig sina rustningar teleporteras(?) de in i ett annat rum.

### **Badet**

Mitt i rummet finns en stor svart fontän, vars strålar sipprar ned i en rund bassäng. Vätskan är inte vatten utan kompakt mörker. Mörkret går att tappa på flaska om man så önskar och kan sedan kastas i ansiktet på seende varelser. Detta förblindar dessa i Ob1T6 rundor. Att bada i mörkret går bra så länge man inte tvättar sig i ansiktet. Temporär förblindning blir resultatet. För att komma ut ur rummet måste man på något sätt (våld eller teknik) leda ut vätskan (mörkret) från fontänen. Rummet börjar då fyllas av den svarta vätskan och rollpersonerna kan flyta med i riktning uppåt. Längst upp i rummets tak finns en trappa som var dold för rollpersonerna. Trappan leder till ett annat rum.

### **Det taggiga djurets håla**

Mitt i rummet finns ett golvsegment som ser ut att vara täckt av taggar. Mitt på segmentet ligger något som ser ut att vara en bok – pärnarna är svarta och ser smått svedda ut. Golvsegmentet är i själva verket en svart, snigelliknande varelse vars rygparti utgörs av taggarna. Den lever av mörker(!) och dricker skuggor. Den kommer inte att tillåta att någon pillar honom på ryggen. Varelsen har Chockvärde 15, Skadetålighet 8, Stridsvana 5, Spikar 12 skada S4T6.

De flesta av bokens sidor är svartbrända och oläsliga men på pärnens utsida kan man utläsa följande text: *"Tillhör Tenzier från Tuzan Rim"*. Ett par av de ännu läsliga sidorna innehåller ett slags chiffernyckel eller liknande – där ett antal runor försetts med dess faliska motsvarighet.

Om varelsen dräps öppnas ett hål i golvet vilket leder ned till ett annat rum.

### **Den glödande stenens alkov**

Rummet saknar likt de tidigare rummen såväl dörrar som andra utvägar. Rummets enda möblering är en piedestal, på vilken en svart sten vilar. Om någon rör i stenen kommer han att märka att den inte går att flytta. Dessutom förblindas denne någon i Ob1T6 rundor. Så fort någon av rollpersonerna börja tala om att ta sig ut ur rummet eller komma vidare börjar stenen lysa rött och hotfullt. Varje gång de nämner ordet ”ut”, ”vidare”, ”här ifrån” osv kommer stenen att pulsera av rött ljus. Enda sättet att ta sig vidare är att be stenen(!) om hjälp. Då detta görs öppnas en mörk portal i den bortre väggen.

### **Svartdvärgarnas smedja**

(spel i detta rum medför att spelledaren måste skicka ut alla spelare utom en i korridoren).

När rollpersonerna stiger in i rummet förblindas de (trots rustningarna) av ett magiskt mörker. Nu teleporteras de till varsitt hörn av rummet, och drabbas i samma stund av en illusionsbesvärjelse vilken gör att de i de andra rollpersonernas ögon ser ut som små svarta dvärgar med röda ögon. När synförmågan återvänder (efter 1-2 rundor) befinner sig rollpersonerna i en smedja – i rummet finns en ugn, ett städ och ett vapenställ.

Den spelare som är kvar i rummet får agera först. Hans rollperson verkar befinna sig i en smedja tillsammans med x antal svarta dvärgar. Anfaller han? Försöker han kommunicera? Allt rollpersonen säger kommer att förvrängas till ett gutturalt språk. Om rollpersonen märker detta kan han kanske lista ut att de svarta dvärgarna i rummet är hans vänner, belagda med någon sorts förtrollning. Om två rollpersoner (dvärgar) kramar om varandra, skakar hand eller liknande återfår de sin naturliga form. All form av muntlig konversation blir omöjlig eftersom alla talar ett utdött dvärgaspråk som ingen av rollpersonerna förstår – inte ens den som talar. Om en dvärg/rollperson dräps återfår den sin naturliga skepnad (rollpersonens). När alla återfått sin naturliga skepnad försvinner smedjan.

#### **Tänk dig följande exempelscenario:**

*[Spelledaren skickar ut alla utom Spelare 1].*

**Spelledaren:** *Du befinner dig i någon slags smedja, ty i rummet finns en stor svart ugn, ett massivt städ samt ett vapenställ, fyllt av svarta klingor. Du är inte ensam ty i mörkret lurar ett antal svarta små varelser. Vad gör du?*

**Spelare 1:** *Jag tar ett par steg mot den varelse som står närmast och frågar honom var jag är.*

**Spelledaren:** *OK. När du talar flödar ett gutturalt språk ur din strupe. Du blir både rädd och förvånad.*

*[Spelledaren skickar ut Spelare 1 och tar in Spelare 2].*

**Spelledaren:** *Du befinner dig i någon slags smedja, ty i rummet finns en stor svart ugn, ett massivt städ samt ett vapenställ, fyllt av svarta klingor. Du är inte ensam ty i mörkret lurar ett antal svarta små varelser. En av dem kommer gående emot dig. Han talar till dig på ett skrämmande språk: ”Grra, hrrz, zrrrrakk.” Vad gör du?*

**Spelare 2:** *Jag slaktar honom med min yxa och försöker hitta en utväg... [Slår anfalls tärningar]*

*[Spelledaren kastar tärningarna och ser att Spelare 1:s rollperson misslyckas med sin parad].*

**Spelledaren:** *Du halshugger dvärgen, men något är fel. I samma ögonblick som du utsläcker varelsens liv antar den formen av din syster...*

*Och så vidare.*

## Offerplatsen

Det mörka rummet är tomt så när som på en svart stenkänka. På bänken ligger en kopparkniv, täckt av underliga inskriptioner. Om någon har Tenziers bok (från rummet med den taggiga varelsen) kan han försöka tyda inskriptionen. Det krävs ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot faliska. Läs av resultaten nedan:

Fummel: *”Tre huvuden skall skänkas mitt altare”*

Misslyckat: *”Tre hugg skall sänkas mitt altare”*

Lyckat: *”Tre droppar skall skänkas mitt altare”*

Perfekt: *”Tre droppar blod skall skänkas mitt altare”*

Om någon låter tre (eller fler) droppar blod falla på altaret öppnas något som ser ut att vara en trång tunnel i ena väggen. Rollpersonerna kan krypa genom den in till ett annat rum.

## Den fjättrade varelsens håla

Rummets väggar är likt de övriga svarta och något diffusa – som om de vore skapta av kompakt mörker. Mitt i rummet finns en byggnad, närmare bestämt en exakt kopia av templet(!) som rollpersonerna nu är inne i. Det kvadratiska templet är nästan helt överväxt av svarta rankor och snåriga buskar. Varje sida mäter cirka fem meter och materialet det uppförts i verkar vara svart marmor eller något liknande. Om någon försöker slå sig in märker de genast att deras vapen inte lämnar några som helst repor på väggarna. Templets väggar är fullkomligt släta och alla sidor ser likadana ut. Om tirakerna eskorterat rollpersonerna hit ger de sig nu av med ursäkten att de inte ämnar gå närmare templet.

Om någon rör i templet med en hand eller någon annan bar kroppsdel skiftar templet plötsligt färg från svart till än svartare.

*När du rör i templet hörs ett dovt, svårplacerat muller. Någoting händer med templet. Det ser ut att skifta färg – från svartaste svart till en ännu mörkare färg. Alldeles bestämt den svartaste, svartaste svart! Där templet en gång stod finns nu endast ett kompakt mörker.*

Den som träder in i mörkret ser ingenting annat än mörker. Efter en timmes irrande ser han dock ett svagt ljus i fjärran. Försöker han gå närmare kommer ljuset att bli tydligare och tydligare. Det kommer från en stor eld vid vars sida en humanoid varelse sitter nedsjunken. Alla som gått in i templet den senaste timmen kommer nu plötsligt att sammanstråla (alla närmar de sig ljuset från var sitt håll). De som fortfarande sitter kvar på utsidan kommer att gå miste om slutstriden.

Skepnaden vid elden är naturligtvis Urkhath – den fjättrade varelsen. Han har antagit Tenziers gestalt i förhoppning att lura rollpersonerna att omfamna honom.

Han talar:

*– Kom till mig, mina barn. Kom i min famn. Famna eder far. Barn kom...*

Nu måste alla slå ett slag mot PSY. Svårigheten för Sartek och Azlaëa är lätt (Ob2T6) eftersom de inte är Tenziers barn. Även Jhimorza har lätt (Ob2T6) svårighet eftersom hon sett demonvarelsens sanna jag. Penarek och Mancelan måste dock lyckas med svåra (Ob4T6) slag. Om någon lyckas eller får ett perfekt resultat genomskådar denne demonvarelsens mask och ser hans sanna jag. Misslyckas slaget ser denne endast Tenzier som med utsträckta armar önskar omfamna sina barn. Fumlas slaget börjar denne dessutom gråta av lycka.

Urkhath kommer allt närmare för att omfamna sina 'barn'. Om någon försöker fly upptäcker denne att detta är meningslöst eftersom mörkret tycks alldeles tjockt – det känns som att springa mot en vägg täckt av tunga madrasser.

Förhoppningsvis artar sig slutstriden till en batalj mellan de som ser demonen (och vill döda honom) samt de som ser sin fader (och vill hindra sina vänner att döda honom).

Demonvarelsen behöver fyra rundor på sig för att komma fram till rollpersonerna. Utgången av striden kan bli mycket olika – främst beroende på vilka som sett demonvarelsen och inte. Det är heller inte säkert att någon lyckas dräpa Urkhath, även om alla skulle se hans rätta ansikte. Om Urkhath dräps hör ett fruktansvärt vrål. Mörkret faller samman och rollpersonerna finner sig vara uppe i luften – under dem finns hav. När de efter några sekunder landar i vattnet under sig erhåller de fallskada (se regelboken sidan 172).

De verkar ha hamnat ett par hundra meter från ön. Vågorna är ganska höga och vattnet kall. Nu börjar en simning för livet (se regelboken sidan 93 och 174).

## **AKT FEM: HEMFÄRDEN**

Om spelledaren gärna vill hålla kvar rollpersonerna på ön kan han låta båten 'försvinna'. Detta kan bli nödvändigt om förhållandet rollpersonerna-tirakerna skiter sig eller om spelarna bestämmer sig för att ge upp för enkelt. I annat fall kan man använda hemfärden för rollspel i meningen rollspel personligheterna emellan. Kanske kommer beskyllningarna fram nu...

## **APPENDIX I – REKVISITA**

Bakgrund 1 och 2 delas ut efter att man spelat Preludium. Utrustning på båten delas ut när Historiens vingslag börjar – det vill säga när Penarek, Jhimorza, Mancelan, Sartek och Azlaëa stiger iland på ön. Lapparna delas ut när äventyret så säger.

### **BAKGRUND 1: Sartek och Azlaëa**

Expeditionen slutade med en katastrof. Första kvällen i skogen slutade med ett praktgräl mellan Sartek och expeditionens ledare Tenzier. Sartek anklagade Tenzier för att undanhålla de övriga information och när han gav er ett ultimatum att sluta ifrågasätta honom eller ge er av begav ni er till sist av ned till skeppet för att där vänta på de andra. Efter att ha sökt igenom skeppet grundligt fann ni en kista med reservproviant och ett nytt segel. Efter två dygn beslutande ni er för att lämna ön – de andra hade inte återvänt och ni såg er inte ha något annat val än att försöka ta er ifrån ön innan det redan sinande matförrådet skulle ta slut. Tydligen hade ni Cirza på er sida för ni lyckades täta de värsta skadorna och ensamma föra ut skeppet på den oberäknliga Rhungsjön. Två veckor tog det er att föra skeppet i land – två veckor av svält, törst och fysisk och psykisk utmattning.

Sedan ni kom hem har ni levt avsides och brukat er jord – Azlaëas arvslott. Mardrömmar har dock härjat er under alla dessa år och ni har båda närt en önskan att få återvända till ön för att försöka utröna vad som hände med de övriga – kanske främst för att få bekräftat att de inte dog på grund av ert "svek".

Ni tog kontakt med Tenziers familj och berättade för syskonen Penarek, Jhimorza och Mancelan hur det hela låg till. Vad syskonen egentligen tycker om er vet ni inte. Kanske är de arga på er för att ni lämnade deras far att dö – kanske är de bara ute efter samma sak som er –

att få veta vad som hände med Tenzier. Tillsammans har ni nu hyrt en båt och satt av mot ön, vars exakta läge endast ni två vet. Samtalen på båten är lågmälda och stämningen en smula kylig. Ni har ju i alla fall varandra.

## **BAKGRUND 2: Penarek, Jhimorza och Mancelan av husfurst Tenziers familj från Tuzan Rim**

För tjugo år sedan försvann er far ur era liv. Det enda ni vet är att han skulle bege sig av på ännu en av sina långväga upptäcktsfärder, den här gången till sjöss för ni mins alla tre hur ni vinkade av honom i Tuzan Rims hamn. Penarek som var äldst med sina tio år hade bönat och bett om att få följa med sin far på äventyret, pappa hade ju talat om drakar och skatter och för en tioåring var detta naturligtvis en fantastisk värld. Penarek hade till och med långtgående planer på att rymma hemifrån och gömma sig på skeppet, men när allt kom till kritan vågade han nog inte. När pappa sa nej menade han nej. Jhimorza var åtta och mins att hon grät när far steg på båten. På något sätt visste hon att han skulle försvinna för gott, hon drömde en hel del under de följande veckorna och lillebror Mancelan fick ofta trösta sin syster när hon vaknat med tårar rinnande nedför kinderna. Jhimorza växte dock upp till den som skulle ta över efter mor, som dog, eller snarare lyckades hålla sig levande tills det år då Jhimorza förklarades som vuxen medlem inom den cirefaliska kulturen. Lillebror Mancelan är fortfarande lillebror – detta trots att han är såväl störst som starkast av syskonen. Genom sin fostran till tempelriddare har han lärt sig respekt, ödmjukhet och en hel del värdefulla färdigheter. Mancelan och Jhimorza har alltid varit oskiljaktliga, ända sedan den natten far försvann för gott.

Så en dag kom två personer på besök. De presenterade sig som Sarek och Azlaëa – två cirefalier ni aldrig träffat förut. De sade sig ha information om vad som hänt er far, de var båda med på det skepp som lämnat Tuzan Rim för tjugo år sedan.

Expeditionen slutade med en katastrof. Första kvällen i skogen slutade med ett praktgräl mellan Sartek och expeditionens ledare Tenzier. Sartek anklagade Tenzier för att undanhålla de övriga information och när han gav paret ett ultimatum att sluta ifrågasätta honom eller ge sig av begav de sig till sist av ned till skeppet för att där vänta på de andra. Efter att ha sökt igenom skeppet grundligt fann de en kista med reservproviant och ett nytt segel. Efter två dygn beslutande de sig för att lämna ön – de andra hade inte återvänt och de såg sig inte ha något annat val än att försöka ta sig ifrån ön innan det redan sinande matförrådet skulle ta slut. Tydligen hade de Cirza på sin sida ty de lyckades täta de värsta skadorna och ensamma föra ut skeppet på den oberäkneliga Rhungsjön. Två veckor tog det dem att föra skeppet i land – två veckor av svält, törst och fysisk och psykisk utmattning.

Vad det gifta paret egentligen tycker om er vet ni inte. Kanske ser de sig stå i skuld till er för att de lämnade er far att dö – kanske är de bara ute efter öns hemligheter och skatter. Tillsammans har ni nu hyrt en båt och satt av mot ön. Samtalen på båten är lågmälda och stämningen en smula kylig. Ni har ju i alla fall varandra.

## **UTRUSTNING PÅ BÅTEN**

Extra uppsättning reskläder (Penareks).

Kokutrustning bestående av ett kokkärl, en ståltråd, fem trätallrikar, fem träskedar, en kniv, ett saltkar samt fem träbägare (Jhimorzans).

Hygienutrustning bestående av två kammar, tre tvålar, tre rakknivar, två pottor, två handfat samt en klädborste (de cirefaliska syskonens).

Torrproviant för fem personer i ytterligare två veckor (gemensam).

En tunna öl (gemensam).

En tunna vatten (gemensam).

Två tält samt filter (syskonens samt Sartek och Azlaëas).

## LAPPAR

**Första lappen:** (till Tenzier på stranden) Detta är en tom lapp. Skriv något på den och skicka tillbaka den till spelledaren.

**Andra lappen:** (till Digell och Eiston under klättringen) Du lägger märke till att Tenzier förändrats, du kan dock inte sätta tummen på vad det är.

**Tredje lappen:** (till Azlaëa och Sartek på platån) Du lägger märke till att Tenzier förändrats, du kan dock inte sätta tummen på vad det är.

**Fjärde lappen:** (till Jhimorza vid tiden för första nattläggret i skogen) Du känner ett behov att utföra dina behov – med andra ord: du är förfärligt kissnödig.

## APPENDIX II – POÄNGBEDÖMNING

Nedan följer ett förslag på poängsättning, baserat på rollspel samt delmål i äventyret. Spelleadarna kan naturligtvis ändra detta så det passar deras ändamål. Det viktigaste är naturligtvis att alla spelleadare använder samma poängskala.

Poäng	Omständighet
10-50p	Gott rollspel. Betyget sätts på gruppen som helhet. Ungefärlig skala MVG=50p, VG=40p, G=30p, IG=10p. Försök hålla dig till jämna tiotal eller åtminstone femtal.
5p	Per rollperson som överlever äventyret av dessa: Penarek, Mancelan, Jhimorza, Sartek, Azlaëa (max 25p).
-1p	Per dräpt tirak av ätten Erkh (max -30p).
15p	Den fjättrade varelsen dräps.
1p	Per avklarat rum i templet (max 7p).
3p	Det taggiga djuret dräps.

**Maximalt: 100 p.**

# TENZIER (cirefalisk utforskare)

<b>STY:</b> 12	<b>Lojalitet:</b> 14 (Cirza, familjen)
<b>TÅL:</b> 12	<b>Heder:</b> 9
<b>RÖR:</b> 10	<b>Amor:</b> 10
<b>PER:</b> 16	<b>Aggression:</b> 12
<b>PSY:</b> 14	<b>Tro:</b> 14 (Cirza)
<b>VIL:</b> 17	<b>Generositet:</b> 8
<b>BIL:</b> 16	<b>Rykte:</b> 4
<b>SYN:</b> 11	<b>Tur:</b> 13
<b>HÖR:</b> 9	

**Förflyttning:** 8 m/runda, **BF:** 12, **UK:** 7.

**Chockvärde:** 13, **Skadetålighet:** 6.

**VINIT:** 5, **Insikt:** 5, **Qadosh:** 1.

## **Anfallsmanövrer (närstrid):**

Kortsvärd (10), ObH2T6+2, ObS2T6+2, BRYT(14), SI(2/3).

## **Försvarsmanövrer:**

Undvika (12).

**Rustning:** [Generellt: H0, K0, S0]

Ingen.

## **Färdigheter:**

Alkemi 7, Astrologi 11, Bokhållning 6, Diplomati 7, Djurlära 10, Falisk skrift 14, Filosofi 11, Geografi 14, Historia 16, Kulturkännedom 14, Lagkunskap 6, Metallurgi 5, Ockultism (Cirza, Mahktah) 14, Räkning 8, Stridsvana 5, Undervisning 6, Undvika 12, Väderkännedom 9, Växtlära 8, Övertala 11. Dessutom alla färdigheter med grundchans.

## **Språk:**

Faliska (15), Ashariska (14).

## **Utrustning:**



Ett kortsvärd, en liten skinnpåse innehållande fyra Iliete-blad samt en skinnpung innehållande 13 gulden.

**Beskrivning:**

Du är 38 år gammal, mäter 189 cm och väger 80 kg. Liksom de flesta cirefalier bär ditt ansikte skarpa och markerade drag. Näsan är rak och ögonbrynen smala. Ingen skäggväxt pryder ditt ansikte, ändå ger du intryck av att vara äldre än vad du egentligen är. Du har dessutom långt svart hår som du satt ihop med en läderrem.

**Relationer:**

Du är gift och har tre små barn: Penarek, Jhimorza och minstingen Mancelan. Du spenderar dock på tok för lite tid med familjen – dina forskarresor (bland annat till Melorions berg och Takalorrs djungler) tar upp en stor del av ditt liv. Sartek och Azlaëa träffade du på din fars begravning – det visade sig att de var avlägsna släktingar till din avlidna syster och precis som du ägnat mycket tid till forskning, dock inom skilda ämnen. Medan Azlaëa var intresserad av Geografi och Astrologi så visade Sartek stor entusiasm för mer jordnära forskning, bland annat inom botanik och zoologi. När så tillfället kom anlidade du dem att följa med på expeditionen. Eiston och Digell, de två ashariska bröderna, fann du i Tuzan Rim. De verkade ha stor erfarenhet av sjöfart och när Digell dessutom kunde uppvisa stor spåkkännedom, han behärskade hela sex olika språk, tvekade du inte att anställa dem.

**Beteende:**

Tvär, bestämd och enkelspårig – det är tre ord som beskriver dig rätt bra. Du vet bäst, du gillar att föra kommandot och du tolererar inte att bli ifrågasatt. Du lyssnar emellertid gärna på dina följeslagare men kommer enbart att följa din egen linje – att någon annan skulle veta bättre finner du föga troligt. Nackdelen med bestämmandet är naturligtvis det ansvar som följer med detta beteende. Du känner dig som gruppens pappa och kommer att 'ta hand om' expeditonsmedlemmarna så länge de rättar sig efter ditt kommando. Om något skulle gå fel kommer du att anklaga dig själv men aldrig lämna över beslutsfattandet – om någon skall bestämma så är det du.

**Egenskaper:**

Inga speciella.

# EISTON

<b>STY:</b> 17	<b>Lojalitet:</b> 9
<b>TÅL:</b> 16	<b>Heder:</b> 8
<b>RÖR:</b> 11	<b>Amor:</b> 13
<b>PER:</b> 8	<b>Aggression:</b> 15 (lättretad)
<b>PSY:</b> 13	<b>Tro:</b> 14 (samorismen)
<b>VIL:</b> 14	<b>Generositet:</b> 11
<b>BIL:</b> 8	<b>Rykte:</b> 4
<b>SYN:</b> 12	<b>Tur:</b> 8
<b>HÖR:</b> 13	

**Förflyttning:** 9 m/runda, **BF:** 16 kg, **UK:** 7.

**Chockvärde:** 15, **Skadetålighet:** 7.

**VINIT:** 8, **Insikt:** 8, **Qadosh:** 2.

## **Anfallsmanövrer (närstrid):**

Näve (15), ObK2T6, SI(1/2).

Påk (12), ObK3T6+1, SI(2/3).

**Försvarsmanövrer:** Undvika (10).

**Rustning:** [Generellt H3, K4, S3].

Ärmlös läderjacka [H3, K4, S3] Täcker 4-5, 14-15.

**Färdigheter:** Fiske 13, Geografi 9, Klubba (påk) 11, Klättra (master) 15, Kulturkännedom 7, Simma 13, Sjömannaskap 15, Slagsmål (näve) 14, Speja 14, Stridsvana 11, Supa 12, Undvika 10, Väderkännedom 14.

**Språk:** Ashariska 13, Faliska 6.

**Utrustning:** En påk, en kagge öl samt en skinnpung innehållande 14 silverdaler.

**Beskrivning:** Du är 35 år gammal, mäter 187 cm och väger 92 kg. Ditt hår är mörkbrunt till färgen och din haka täcks vanligtvis av veckogammal skäggstubb. Du går klädd i typiska

sjöfararkläder – varma och till stora delar vattentäta, men ändå smidiga nog för att du skall kunna utföra ditt arbete.

**Relationer:** Din bror Digell är din enda familj. Tillsammans har ni tjänat som besättning på ett tiotal skepp och besökt ett tjugotal hamnstäder – såväl i Asharina som i Rhung-alari och Jargien. Ni håller ihop i vått och torrt – ingenting kan skilja er åt. Tenzier anlidade er helt nyligen för att ni skulle föra honom och hans vänner till en plats mitt ute i Rhungsjön. Tenzier betalade er bra och ni gick genast med på hans erbjudande. De andra två expeditionsdeltagarna, Sartek och Azlaëa, verkar rätt så sympatiska – raka motsatsen till Tenzier som hela tiden tycks skall veta bäst. Varje kväll tillber du Aurias och Pelias, en uppgående respektive nedgående solens gudar.

**Beteende:** Stark, modig och alltid snar till vredesutbrott är tre egenskaper man kan tillskriva dig. Då din bror tiger och utför sitt arbete gnäller du ofta högt och utan rädsla för repressalier. Du är givetvis medveten om din rang och utför oftast din kaptens order – dock talar du alltid om vad du tycker, även om det för med sig en bestraffning. Du tar dig gärna en sup eller två och hamnar allt som oftast i slagsmål med oliktankande. En oförglömlig klassiker var det stora slagsmålet på krogen Flodpiraten i Jarla. Du och fem andra besättningsmän på flodbåten ‘Vindpust’ kom i bråk med ett gäng dvärgar. Det hela slutade med ett våldsamt handgemäng, där ni visserligen fick stryk av dvärgarna, men hade ack så roligt.

**Egenskaper:**

## DIGELL (asharisk sjöfarare)

<b>STY:</b> 15	<b>Lojalitet:</b> 15 (kaptenen)
<b>TÅL:</b> 14	<b>Heder:</b> 9
<b>RÖR:</b> 14	<b>Amor:</b> 13
<b>PER:</b> 10	<b>Aggression:</b> 8
<b>PSY:</b> 13	<b>Tro:</b> 8
<b>VIL:</b> 12	<b>Generositet:</b> 8
<b>BIL:</b> 9	<b>Rykte:</b> 2
<b>SYN:</b> 13	<b>Tur:</b> 10
<b>HÖR:</b> 10	

**Förflyttning:** 9 m/runda, **BF:** 14 kg, **UK:** 6.

**Chockvärde:** 13, **Skadetålighet:** 7.

**VINIT:** 7, **Insikt:** 6, **Qadosh:** 0.

### Anfallsmanövrer (närstrid):

Näve (10), ObK1T6+2, SI(1/2).

**Försvarsmanövrer:** Undvika (12).

**Rustning:** [Generellt: H0, K0, S0]

Ingen.

**Färdigheter:** Fiske 14, Geografi 13, Klättra 12, Kulturkännedom 11, Simma 13, Sjömannaskap 13, Slagsmål 10, Speja 12, Stridsvana 7, Supa 5, Undvika 12, Väderkännedom 10.

**Språk:** Ashariska 14, Faliska 7, Lägre jargiska 7, Sabriska 10, Sakhra 5, Thalaska 9.

**Utrustning:** En bältespung innehållande 15 silverdaler och två gulden.

**Beskrivning:** Du är 37 år gammal, mäter 184 cm och väger 83 kg. Ditt hår är brunt och kortklippt. Ditt ansikte domineras av ett tjockt mörkbrunt skägg som löper från öra till öra. Du bär inte mustasch och har heller inga planer på skaffa en. Du går klädd i typiska sjöfararkläder – varma och till stora delar vattentäta, men ändå smidiga nog för att du skall kunna utföra ditt arbete.

**Relationer:** Din bror Eiston är din enda familj. Tillsammans har ni tjänat som besättning på ett tiotal skepp och besökt ett tjugotal hamnstäder – såväl i Asharina som i Rhung-alari och Jargien. Ni håller ihop i vått och torrt – ingenting kan skilja er åt. Tenzier anlidade er helt nyligen för att ni skulle föra honom och hans vänner till en plats mitt ute i Rhungsjön. Tenzier betalade er bra och ni gick genast med på hans erbjudande. De andra två expeditionsdeltagarna, Sartek och Azlaëa, verkar rätt så sympatiska – raka motsatsen till Tenzier som hela tiden tycks skall veta bäst.

**Beteende:** Lugn, försiktig och lojal är tre ord som beskriver dig rätt bra. Du förivrar dig aldrig, brusar sällan upp och finner dig ofta i vad andra säger åt dig att göra. Du är den perfekta ‘undersåten’ – aldrig ett ont ord om kaptenen, hur illa han än betar sig mot sin besättning. Någon gång har du hamnat i slagsmål, främst då du varit berusad. Eftersom du är stark har du aldrig haft några större problem att hävda dig med nävarna – dessutom brukar din något argsinne bror ofta komma till din hjälp.

# SARTEK (cirefalisk forskare)

**Kön:** Man

<b>STY:</b> 12	<b>Lojalitet:</b> 10
<b>TÅL:</b> 10	<b>Heder:</b> 13
<b>RÖR:</b> 9	<b>Amor:</b> 15 (Azlaëa)
<b>PER:</b> 13	<b>Aggression:</b> 11
<b>PSY:</b> 9	<b>Tro:</b> 12
<b>VIL:</b> 9	<b>Generositet:</b> 9
<b>BIL:</b> 14	<b>Rykte:</b> 3
<b>SYN:</b> 8	<b>Tur:</b> 8
<b>HÖR:</b> 10	

**Förflyttning:** 7 m/runda, **BF:** 11 kg, **UK:** 4.

**Chockvärde:** 10, **Skadetålighet:** 6.

**VINIT:** 5, **Insikt:** 5, **Qadosh:** 0.

## **Anfallsmanövrer (närstrid):**

Handyxa (9), ObH2T6+2, SI(2/2).

**Försvarsmanövrer:** Undvika (8).

**Rustning:** [Generellt: H0, K0, S0]

Ingen.

**Färdigheter:** Alkemi 6, Astrologi 5, Bokhållning 5, Diplomati 5, Djurlära 16, Falisk skrift 13, Filosofi 5, Geografi 8, Historia 7, Kulturkännedom 6, Lagkunskap 5, Metallurgi 5, Ockultism 6, Räkning 5, Stridsvana 5, Undervisning 5, Undvika 8, Väderkännedom 8, Växtlära 17, Yxa 9, Övertala 6. Dessutom alla färdigheter med grundchans.

**Språk:** Ashariska (8), Faliska (14).

**Utrustning:** En pipa, en pung innehållande 16 silverdaler och 4 gulden samt en handyxa.

**Beskrivning:**

Du är 27 år gammal, mäter 187 cm och väger 108 kg. Ditt ansikte är aningen köttigt och slappt, dock ej på något vis fränstötande – faktum är att de kvinnor du hittills lärt känna funnit dig rätt tilltalande. Du är ganska rund om magen och fyller väl upp den vita tunika som du oftast klär dig i. I bältet hänger en handyxa som du använder till att fälla träd eller hugga upp ved med.

**Relationer:** Azlaëa är din älskade hustru. Du älskar allt hos henne – hennes röst, hennes ögon, hennes sätt att skratta, hennes kropp... Tenzier retar dig en aning. Han verkar så hemlighetsfull och vägrar dessutom låta er andra vara med och bestämma. Allt ni gör är på order av Tenzier. Asharierna: den högljudde Eiston och den försiktige Digell, verkar mycket sympatiska och dessutom kunniga. Eiston har under resan lärt dig en hel del om havets invånare – fiskarna.

**Beteende:** Du är inte speciellt snabb – däremot är du praktiskt lagd och har lätt för att lösa problem. Du har aldrig långt till skratt och kommer ofta med lustigheter. Under de senaste månaderna har du svävat på moln, oförmögen att slita blicken från din nyblivna hustru Azlaëa. Du kommer att göra allt för att skydda Azlaëa – din hustru går före allt annat, även om det skulle äventyra expeditionen.

**Egenskaper:**

# AZLAËA (cirefalisk forskare)

**Kön:** Kvinna (23 år).

<b>STY:</b> 10	<b>Lojalitet:</b> 12
<b>TÅL:</b> 11	<b>Heder:</b> 9
<b>RÖR:</b> 11	<b>Amor:</b> 15 (Sartek)
<b>PER:</b> 12	<b>Aggression:</b> 12
<b>PSY:</b> 11	<b>Tro:</b> 14 (Cirza)
<b>VIL:</b> 12	<b>Generositet:</b> 10
<b>BIL:</b> 17	<b>Rykte:</b> 4
<b>SYN:</b> 14	<b>Tur:</b> 15
<b>HÖR:</b> 9	

**Förflyttning:** 8, **BF:** 10, **UK:** 5.

**Chockvärde:** 11, **Skadetålighet:** 6.

**VINIT:** 5, **Insikt:** 5, **Qadosh:** 1.

## **Anfallsmanövrer (närstrid):**

Huggkniv (6), ObH2T6, BRYT(7), SI(1/2).

**Försvarsmanövrer:** Undvika (10).

**Rustning:** [Generellt: H0, K0, S0]

Ingen.

**Färdigheter:** Alkemi 5, Astrologi 15, Bokhållning 5, Diplomati 5, Djurlära 6, Falisk skrift 14, Filosofi 7, Geografi 14, Historia 8, Kulturkännedom 11, Lagkunskap 5, Matlagning 9, Ockultism 7, Räkning 12, Stridsvana 0, Undervisning 8, Undvika 10, Väderkännedom 5, Växtlära 6, Yxa (huggkniv) 5, Övertala 6. Dessutom alla färdigheter med grundchans.

**Språk:** Ashariska (12), Faliska (15).

**Utrustning:** En anteckningsbok, en burk svart bläck, en gåsfjäderpenna, ett antal matematiska och astrologiska tabeller samt en huggkniv.



**Beskrivning:**

Du är 23 år gammal, mäter 178 cm och väger 61 kg. Du har långt ljust hår, blå ögon och likt de flesta cirefalier har du skarpt markerade kindknotor. Du går klädd i en jacka till vilken du bär den blåa byxkjol du nyligen införskaffat i Asharien – du anser den vara mycket praktisk men samtidigt kvinnlig. I bältet hänger en huggkniv som du ansåg vara praktisk att föra med sig.

**Relationer:** Sartek är din älskade make. Du älskar allt hos honom – hans röst, hans ögon, hans sätt att skratta, hans kropp... Tenzier retar dig en aning. Han verkar så hemlighetsfull och vägrar dessutom låta er andra vara med och bestämma. Allt ni gör är på order av Tenzier. Asharierna: den högljudde Eiston och den försiktige Digell, verkar mycket sympatiska och dessutom kunniga. Digell, som verkar vara mycket berest, har under resan lärt dig en hel del om de främmande länderna på andra sidan Rhung-sjön.

**Beteende:** Folk finner dig lite tråkig – oftast upptagen med studier eller forskning. Du kan ibland vara en aning bitsk men oftast håller du igen och låter oförrätter passera obesvarade. Under de senaste månaderna har du svävat på moln, oförmögen att slita blicken från din nyblivne make Sartek. Du förlitar dig på denne trygge man och kommer att stödja honom i allt han gör.

**Egenskaper:**

# JHIMORZA (cirefalisk affärsman)

**Kön:** Kvinna, 28 år.

<b>STY:</b> 10	<b>Lojalitet:</b> 15 (sina syskon)
<b>TÅL:</b> 10	<b>Heder:</b> 8
<b>RÖR:</b> 15	<b>Amor:</b> 12
<b>PER:</b> 13	<b>Aggression:</b> 10
<b>PSY:</b> 7	<b>Tro:</b> 14 (Cirza)
<b>VIL:</b> 7	<b>Generositet:</b> 15 (Omtänksam)
<b>BIL:</b> 11	<b>Rykte:</b> 2
<b>SYN:</b> 16	<b>Tur:</b> 11
<b>HÖR:</b> 13	

**Förflyttning:** 8 m/runda, **BF:** 10 kg, **UK:** 4.

**Chockvärde:** 9, **Skadetålighet:** 6.

**VINIT:** 5, **Insikt:** 5, **Qadosh:** 2.

## **Anfallsmanövrer (närstrid):**

Dolk (8), ObS2T6+2, BRYT(5), SI(1/2).

**Försvarsmanövrer:** Undvika (14).

**Rustning:** [Generellt: H0, K0, S0]

Ingen.

**Färdigheter:** Bokhållning 7, Etikett 8, Falisk skrift 12, Geografi 10, Kulturkännedom 5, Köra vagn 5, Matlagning 14, Rida 5, Räkning 9, Skumraskaffärer 5, Spel & Dobbel 5, Stridsvana 0, Undvika 14, Värdera 12, Övertala (köpslå) 6. Dessutom alla färdigheter med grundchans.

**Språk:** Ashariska 11, Faliska 14.

**Utrustning:** En slitstark mantel, ett par kraftiga skor, en vandringsstav, en dolk, en vattenflaska (en liter) samt en ryggsäck innehållande rena underkläder och en tjock tröja.

**Beskrivning:** Du är 28 år, mäter 175 cm och väger ca 60 kg. Du har långt, mörkt hår, grönblå ögon och vacker [färg] hy. Ditt ansikte bär vackra drag, så när som på hakan som är ganska bred för att tillhöra en kvinna. Tilltalande, men inte överdrivet vacker skulle man kunna beskriva dig som. Du går klädd i grova reskläder och bär dessutom ett rött pannband kring huvudet för att hålla det svallande håret borta från ansiktet.

**Relationer:** Trots din relativt höga ålder är du fortfarande ogift. Lillebror Mancelan och du är oskiljaktliga. Ni håller ihop i vått och torrt och försvarar varandras handlingar gentemot omvärlden. Han är verkligen en klippa för dig. Storebror Penarek vill oftast inte ha din hjälp eftersom han oftast anser att du är i vägen – å andra sidan verkar han släkta en hel del på er far. Sartek och Azlaëa verkar ärliga, men samtidigt är du glad att du har Mancelan vid din sida. Liksom dina bröder tillber du Cirza.

**Beteende:** Snäll, omtänksam och en smula feg är tre egenskaper som passar in rätt bra på dig. Du vill att alla i din omgivning skall ha det bra och kommer att anstränga dig för att göra folk till viljes – dock endast de du verkligen respekterar. Du håller dig gärna till lillebror, precis som när du som liten brukade kalla grannflickan namn och sedan springa in och gömma dig i lillebrors rum.

**Egenskaper:**

# MANCELAN

<b>STY:</b> 17	<b>Lojalitet:</b> 15 (Cirza, Cirzatemplet)
<b>TÅL:</b> 15	<b>Heder:</b> 12
<b>RÖR:</b> 14	<b>Amor:</b> 9
<b>PER:</b> 14	<b>Aggression:</b> 12
<b>PSY:</b> 18	<b>Tro:</b> 16 (Cirza, Cirzatemplet)
<b>VIL:</b> 11	<b>Generositet:</b> 13
<b>BIL:</b> 13	<b>Rykte:</b> 6 (Tempelriddare)
<b>SYN:</b> 10	<b>Tur:</b> 12
<b>HÖR:</b> 12	

**Förflyttning:** 9 m/runda, **BF:** 16 kg, **UK:** 6.

**Chockvärde:** 14, **Skadetålighet:** 7.

**VINIT:** 10, **Insikt:** 9, **Qadosh:** 6.

## **Anfallsmanövrer (närstrid):**

Melorsvärd (18), ObH4T6+3, SI(4/4).

Dolk (16), S2T6+2, SI (1/2).

## **Försvarsmanövrer:**

Undvika (15).

**Rustning:** Generellt [H5, K7, S4].

Liemza [H5, K7, S4] Täcker 4-11, 14-18.

**Färdigheter:** Stridsvana 14, Dolk (dolk) 15, Falisk skrift 15, Heraldik 8, Krigföring 9, Ledarskap 12, Läkekonst 13, Marsch 14, Ockultism (Cirza) 14, Rida 10, Svärd (melorsvärd) 17, Undvika 15.

**Språk:** Ashariska (14), Faliska (18), Sabrisk (8).

**Utrustning:** Melorsvärd, dolk, rustning, två doser helande olja (läker 1T6 Smärta och lika många Trauma på relativt kort tid).

**Beskrivning:** Du är 26 år, mäter hela 197 cm och väger 93 kg utan rustning. Du har en muskulös kropp vars övergång till huvudet utgörs av en bred tjurnacke. Ansiktet är piggt och ungdomligt och man kan (och i moderns fall kunde) spåra vissa likheter hos din mor och din syster. Du bär en cirefalisk rustning av svart svinläder – en så kallad liemza.

**Relationer:** Storasyster Jhimorza och du är oskiljaktiga. Ni håller ihop i vått och torrt och försvarar varandras handlingar gentemot omvärlden. Hon betyder sannerligen mycket för dig. Storebror Penarek vill oftast inte ha din hjälp eftersom han oftast anser att du är i vägen – å andra sidan verkar han släkta en hel del på er far. Sartek och Azlaëa verkar ärliga, men samtidigt kan du inte lita fullt ut på de människor som kan vara din faders mördare. Liksom dina syskon tillber du Cirza.

**Beteende:** Stark, lojal och beskyddande är tre egenskaper som kan tillskrivas dig. Du är en mycket skicklig svärdsman och skulle förmodligen mäkta med att ta dig an ett flertal normalgoda motståndare på samma gång. Du kommer att göra allt för att beskydda din två år äldre syster, även om du måste sätta livet till. Dina år i Cirzatemplets tjänst har lärt dig en hel del om världen och dess invånare – kanske vinklat men ändå nyttigt. Du befinner dig alltid i mental balans och är en verklig klippa att luta sig mot när det ser mörkt ut. En obotlig optimist är vad du är – dessutom har du lätt för att finna lösningar på det mesta.

**Egenskaper:** I templet har du fått lära dig ett antal effektiva anfallsmetoder, vilka många bottnar i en fast tro. Om du offrar en poäng Qadosh kan du låta ett lyckat anfall bli perfekt.

# TYPISK TIRAK av ERKH

**STY:** 13      **Lojalitet:** 12  
**TÅL:** 13      **Heder:** 8  
**RÖR:** 10      **Amor:** 12  
**PER:** 9      **Aggression:** 8  
**PSY:** 10      **Tro:** 12  
**VIL:** 10      **Generositet:** 10  
**BIL:** 10  
**SYN:** 10  
**HÖR:** 10

**Förflyttning:** 8 m/runda, **BF:** 13 kg, **UK:** 7.

**Chockvärde:** 12, **Skadetålighet:** 6.

**VINIT:** 5, **Insikt:** 5, **Qadosh:** 0.

## **Anfallsmanövrer (närstrid):**

Kastspjut (10), ObS4T6, BRYT(8), SI(4/2).

Klubba (10), ObK2T6+1, BRYT(8), SI(2/2).

## **Avståndsanfall:**

Kastspjut (10), Räckvidd [2-8-15-30m], ObS3T6+1, ObS2T6+3, ObS2T6, ObS1T6+3.

**Försvarsmanövrer:** Undvika (10).

**Rustning:** [Generellt: **HKS**]

**primitiv**

**Färdigheter:** Djurlära 8, Djurträning 5, Fiske 5, Geografi 5, Gömma 8, Jakt 10, Klubba 10, Marsch 5, Smyga 10, Spjut (kastspjut) 9, Spåra 10, Speja 9, Stridsvana 5, Undvika 10, Väderkännedom 10, Växtlära 8, Överlevnad 12.

**Språk:** Sakhra (10).

**Utrustning:**

**Beskrivning:**

**Relationer:**

**Beteende:**

**Egenskaper:**

# DEN FJÄTTRADE VARELSEN

**Kön:** Okänt/oväsentligt.

**STY:** 60\*

**TÅL:** 40\*

**RÖR:** 20\*

**PSY:** 40\*

**VIL:** 20\*

**VET:** 10\*\*

\* = Värdet avser Den fjättrade varelsen i sin fysiska form.

\*\* = Vetande (VET) är en förmåga som Den fjättrade varelsen använder för att förnimma sin omgivning. Se rubriken egenskaper för spelteknisk information.

**Förflyttning:** 17 m/runda, **BF:** 50 kg, **UK:** 10.

**Chockvärde:** 40, **Skadetålighet:** 8.

**VINIT:** 10, **Insikt:** 10, **Qadosh:** 0.

## **Anfallsmanövrer (närstrid):**

Klor (20), ObH6T6+2, BRYT(-), SI(2/2).

Horn (20), ObS4T6, BRYT(-), SI(2/2).

**Försvarsmanövrer:** Inga.

**Rustning:** [Generellt H14, K12, S14]

Hårt pansarskal [H14, K12, S14] Täcker hela kroppen utom buken (15-16).

**Färdigheter:** Slagsmål 20, Stridsvana 10. Dessutom alla sina tidigare offers kunskapsfärdigheter och minnen.

**Språk:** Många.

**Beskrivning:** Den fjättrade varelsens kropp och lemmar är svarta som bränt kol men hans ögon lyser röda som ursinniga eldar av brinnande blod. Hela kroppen är täckt av svart pansarskal, med undantag för buken som består av fullt synliga svarta benknotor, muskler och



senor – dock inga synliga kroppsvätskor. Ett långt spetsigt horn skjuter ut ur bestens panna och den tycks ha hela sin uppmärksamhet vänd mot samtliga(!) personer den konfronteras med.

**Beteende:** Varelsens anfallsmönster är rätt så monotont. Den börjar varje runda med att försöka lokalisera sina fiender medelst användandet av Vetande (VET). Efter att ha gjort detta anfaller varelsen den fiende som står närmast den med två attacker. Lyckas varelsen få tag på en fiende kan den mycket väl kosta på sig att kasta iväg honom eller slå honom till marken.

**Egenskaper:** Vetande (VET) är det sinnesattribut varelsen använder sig av för att ta reda på vad som finns i dess omgivning. Före varje runda börja slår spelledaren ett normalsvårt (Ob3T6) slag för varelsens VET. Om slaget lyckas vet besten vad som finns inom en radie av 10 meter. Om slaget misslyckas ser varelsen endast det som står två meter ifrån den. Om slaget fumlas 'ser' varelsen ingenting den rundan och kan följaktligen inte anfalla. Om slaget däremot bli perfekt vet/ser varelsen allt han vill veta/se inom en radie av åtskilliga fjärdingsväg.