

TREG PRESENTERAR STOLT

---

# SLAGET VID RÖDA FLODEN

- ETT SMUTSREALISTISKT ÄVENTYR TILL EON -

TreG - nästa generations äventyrskonstruktörer:

Emil Björnson, Johan Lejonklev, Jens Olsson

Illustrationer:

Elin Olsson

Tack till:

Neogames

## KAPITEL ETT

---

# INLEDNING



**G**NISTORNA FRÅN LÄGERELDEN svävade uppemot den mörka natthimmeln. Zed låg på rygg och stirrade upp efter dem och funderade på livet. I gryningen skulle de anfälla fienden, men det ville Zed helst inte tänka på. Samtidigt gjorde anspänningarna det svårt att sova.

De andra som samlats kring den värmande lägerelden tillhörde alla Zeds grupp, ledd av sergeant Menner Niles. Serganten själv satt nära elden med sin enorma pålyxa vilande över knäet. Lågorna speglades i yxhuvudet när han metodiskt drog slipstenen fram och tillbaka över eggen.

Jibber, Rommez och Gart satt och kastade tärning. Jibber verkar särskilt nöjd eftersom de spelade med hans tärningar. Rommez, som vanligtvis inte brukade säga särskilt mycket, satt och svor efter varje kast han gjorde, men fortsatte ändå att spela.

Gart verkade inte heller vara sig själv. Han kommenterade inte ens Rommez ovanliga ordflöde, utan satt bara och log spänt. Han kastade tärningarna mekaniskt och reagerade knappt på vad ögonen visade.

Morgondagens fiende, den cirefaliska armén, har alltid varit känd för att vara vältränad och även om de skulle lyckas överraska den så var ingenting säkert. De mörka tankegångarna fick Gart, som i normala fall högljutt skulle ha anklagat Jibber för falskspel, att förbli tyst. Just nu spelade några få kopparstycken inte någon roll.

Tzilan, som satt framför elden med korslagda ben och studerade klingan på sitt melorsvärd, reste sig plötsligt. Med ett litet leende spelandes på läpparna gick han bort emot vattensäcken. Men istället för att dricka tömde han innehållet över Jibbers huvud. Denne vrålade omedelbart av ilska: ”Varför i Aurias namn gjorde du så?”

Tzilan flinade brett när han svarade: ”Du fuskar.”

## FÖRORD

ÄVENTYRET ÄR VÄLDIGT enkelt upplagt - i varje situation finns det i grunden bara ett gångbart alternativ. Det gör att äventyret säkert kan omvandlas från en rolig upplevelse till en utdragen spårvagnsresa. Det absolut viktigaste är därför inte att äventyret följs slaviskt utan att spelarna känner att de har ett val, även om så inte alltid är fallet...

### Spelstil?

Det finns som bekant en hel regelbok full med regler och de flesta är strikt taget inte nödvändiga. Tonvikten bör istället läggas på rollspelandet; det är smutsrealism som gäller och inte hack'n'slash. Vi rekommenderar inte heller fullständig friform, eftersom det är tanken att det i enlighet med Eons skadesystem verkligen ska kännas att bli träffad. I friform ökar även risken för att spelarna lägger märke till spårvagnsräsen...

### Regler?

Vi rekommenderar att du ignorerar onödiga stridsregler, färdigheten marsch och utmattningsreglerna, bortsett från reglerna för törst och svält som fyller en viktig funktion. Kom ihåg att tanken är först och främst att äventyret ska vara roligt - detta får inga meningslösa detaljregler sätta stopp för! Sträva efter roliga situationer och underhållande konflikter mellan rollpersonerna. Använd karaktärsdragen för att uppmana till rollspelande.

## SYNOPSIS

SLAGET VID RÖDA FLODEN, som äventyret heter, behandlar faktiskt bara till en ytterst liten del det berömda slaget vide den Röda floden i norra Asharien mellan en upprorshär ledd av den fredlöse cirefaliern Vrimzikiel och en religiös cirefalisk här.

### Historien i korta drag

Rollpersonerna är medlemmar av den fredlöse cirefaliern Vrimzikiels upprorshär som härjar runt i norra Asharien. När äventyret börjar har plundringståget nyss kulminerat i en uppgörelse mellan upprorsmännen och cirefaliska styrkor som störtat in i Asharien för att i Cirzas namn förgöra förbrytaren.

Männen i upprorshären tänker attackera de cirefaliska styrkorna medan de sover, men blir istället lurade rakt in i en fälla. I villervallan ser rollpersonerna, som kommit ifrån det övriga kompaniet, hur cirefaliernas religiösa ledare blir träffad av en katapultsten som kommit på omvägar. Innan rollpersonerna tvingas fly från slagfältet så får de tillfälle att sno åt sig denna religiösa mans heliga symboler.

Rollpersonerna hamnar nu i en situation där de jagas av både asharierna som ser dem som förrädare och cirefalier som vill återföra de heliga relikerna till Cirzatemplet. Efter att rollpersonerna provianterat på en bondgård tvingas de ut på Ashaslätten med Tuzan Rim som destination. Förhoppningen är att i den cirefaligrundade staden kunna sälja föremålen i den undre världen.

Resan över Ashaslätten blir dock allt annat än enkel. De resande rollpersonerna kommer under transportsträckan att utsättas för saker som infödingar, monster och hållregn. När de slutligen kommer till civiliserade områden igen, hamnar de utmattade och långtande efter ordentlig mat på ett värdshus vid vägkanten. Innan resan fortsätter den lilla kvarvarande biten mot Tuzan Rim, så får de påhälsning av en cirefalisk riddare som känner igenom dem.

Väl i Tuzan Rim återstår det bara för rollpersonerna att kontakta en hälare. Allt går inte som planerat och snart visar sig rollpersonerna ha blivit både blåste på de heliga relikerna och inlåsta i hälarens jordkällare. Som gräddes på moset utför dessutom stadsvakten en razzia mot huset och tar stöldgodset i beslag. Att rollpersonerna befinner sig i källaren tar de dock inte notis om.

Mitt i det hopplösa upptäcker de en gång som ledar till en urgammal gravkammare djupt nere i marken. Här får rollpersonerna sin revansch då gravkammaren är full av skatter.

### Karaktärer i äventyret

Äventyret är konstruerat för fyra personer och innehåller följande fyra rollpersoner:

**Gart Fule:** Ett riktigt regelrätt kräk som drar runt med legohären för att kunna plundra och våldta urskillningslöst.

**Jibber Leijonklev:** En girig tjuv med otaliga kontakter över Asharien. Ljuger jämt och alla vet att han är opålitlig.

**Tzilan av husfurst Zearas familj:** En cirefalier som liksom Vrimzikiel blivit fredlös i Caserion och nu kämpar han för att tjäna ihop en förmögenhet nog för att slå sig till ro.

**Zed Salomonsson:** Blåögad och idealistisk bondflicka som utklädd till pojke deltar i upprorshären. Hon försöker tjäna pengar som kan täcka faderns skulder.

## BAKGRUNDSFAKTA

**F**ÖR ENKELHETENS SKULL så inleder vi med en kort genomgång och beskrivning av alla föremål, länder, platser, personer och religioner som spelar en viktig roll i äventyret. En del saker har du som Eon-kunnig säkert hört talas om, andra saker garanterat inte.

### Asharien

Asharien är en jarlaunion, ett förbund av mindre stadsstater, belägen på norra Asharinahalvön. Landet styrs för närvarande av överjarl Ansir Tyldon som sitt residens i Camard – unionens huvudort. Varje jarladöme styrs av frijarlar och under dessa står råd bestående av en religiös samoriman, stormän, köpmän och framstående hantverkare. Visserligen konkurrerar stadsstaterna sinsemellan, men när det kommer till militära hot så sluter de sig samman med en stark här. Denna är inriktad mot försvar och därför brukar legoförband mobiliseras när en anfallshär krävs.

### Ashaslätten

Den ödsliga Ashaslätten upptar stora delar av östra Asharien. De vidsträckt och ofruktbara slätterna har spruckit upp i kanjoner, raviner och bergsklyftor som alla bär områdets karaktäristiska röda, järnrika färg. Klimatet under merparten av året är ytterst torrt och hett, så även under hösten då äventyret utspelar sig – medeltemperaturen ligger på drygt 18 grader. Under årets senare månader är det dock inte ovanligt att torkan utbyts mot stora regnområden som drar in ifrån bergen i väster. Ibland kan det regna i flera dagars tid, då de många sprickorna i landskapet vattenfylls och påminner om betydligt bördigare trakter. Såvida det inte blåser in nya regnoväder så brukar vattnet rinna bort eller avdunsta ganska snabbt.

Överallt på slätterna växer det knappt en meter höga, röda ashamirgräset. Det sträva gräset gör vandringar på fältet ytterst otrevliga för de som inte är klädda för att skydda sig mot skärsår. Växtligheten är i övrigt ganska sparsam; många buskväxter har svårt att få fäste i den lösa jorden och blåser iväg över slätterna. De enstaka träd som finns är rödfärgade och bär sällan några löv. En del blommor och örter klarar dock att överleva och kan få praktisk användning om man har någon örtkänedom.

Givetvis rymmer Ashaslätten allehanda monster och odjur. De allra underligaste varelserna är jordbestarna, men även samhällsbyggande termiter och den lejonliknande kimeran har hemvist på slätterna. Självklart finns det också ett och annat hyggelmonster.

### Caserion

Strax öster om Asharinahalvön ligger den cirefaliska kolonin och provinsen Caserion. Nationen präglas av arkitektoniskt högtstående städer, ett ekonomiskt välstånd och en riklig handel. Ingenjörskonsten är framstående och den bördiga terrängen utmärks av broar, kanaler och akvedukter. Förhållandet till modernationen, öriket Melorion, är starkt och på två viktiga punkter överglänser man släktingarna: medicin och krigsföring. Karaktäristiskt för krigsmakten är den hårda disciplinen och de välbefästa städerna. Cirefalierna dyrkar gudomen Cirza.

### Cirza-templet

Cirza-templet är en sträng religion som lägger sig i och styr hela cirefaliernas mentalitet. Templen förespråkar hederlighet, rättvisa och flit. En central strof ur de heliga rullorna är ”Mångfald skapar konkurrens och konkurrens lockar individen till stordåd”. Följer man religionen så hamnar man i paradiset när man dör. Hamnar man däremot i onåd med Cirza så hamnar man i Skugglandet där man för evigt kommer jagas och torteras av bestar. Det finns Cirza-tempel i skiftande storlekar i varje stad och nästan varje by. I varje provinshuvudstad finns ett övertempel med en storprimas.

### Na’cho

Na’cho är ett nomadfolk om drygt fyrtioåttio individer som håller till i ett bergsområde på Ashaslätten. Man livnär sig på jakt och några få växter som klarar det karga klimatet. Nomaderna beskyddas av den store Tuc’hizar, ett gammalt hyggelmonster som håller till i en grotta i trakten. Till honom brukar de offra djur men också förbipasserande människor.

### Remiz storprimas av Marek Pomian

Storprimasens fullständiga namn är Remiz Thaz av husfurst Mafalz storprimas av Marek Pomian. Han är en reslig man med ett typiskt cirefaliskt utseende; lätt ljusbrun hy, korpsvart böljande hår och mörkblåa ögon. Han har en tydlig haka, ett välansat skägg och tjocka ögonbryn. Han bär en kraftigt utsmyckad klädesdräkt som är vit med slingrande och färgglada gurlanger på. Han släpar omkring med en enorm guldamulett och en gyllene spira.

### Remiz smycken och heliga föremål

Storprimas Remiz Thaz bär omkring på ett antal heliga symboler på hans ledande ställning inom Cirza-templet. Det första är en enorm gyllene amulett med Cirzas symbol på; en ring som korsas av fem stora punkter, vilka symboliserar religionens fem huvudpelare. På denna amulett märks de ut med fem olikfärgade ädelstenar. Det andra är en stor guldspira av klassiskt snitt med en stor ädelsten på toppen och med dessa alla ägares namn och sigill ingraverade. Slutligen bär han också åtta ringar, en på varje finger bortsett från tummarna. Även dessa är ytterst pråliga, mästaremidia och fyllda av dyrbara stenar. Skulle någon av rollpersonerna under äventyret få för sig att värdera föremålen så utgå från att de är värda 50 000 silver och använd reglerna för att köpslå på sidan 96 i regelboken.

## Röda floden

Den Röda floden löper genom norra Asharien och avgränsar Ashaslätten från det bördigare nordligaste delen av landet. Det berättas om att för en herrans massa år sedan så var den Röda floden Ashariens viktigaste handelsled. Mängder av metaller och mineraler fraktades ut till havet från gruv- och handelsstaden Rahls-Unbahr. Men så länge folket i trakterna levde där så har floden varit alltför smal och oberäknelig när det gäller grund för att fungera som handelsled. Således är det få skepp som färdas på det svagt järnfärgade vattnet.

## Springande Räv

Springande Räv är ett resevärdshus på vägen mellan Tuzan Rim och den ashariska huvudstaden Camard. Vårdshuset är normalstort men har inga befästningsverk. Ägaren, Jharn Theus, har nämligen en uppgörelse med rövare och laglösa i trakten - de låter bli hans verksamhet mot att de får köpa mat. Stället är känt för god mat och dryck - många förbiresande stannar någon dag extra bara för att vila sig.

## Tuc'hizar

Ett gammalt och utslitet hyggelmonster som dyrkas av nomadfolket Na'cho som håller till ute på Ashaslätten. Monstret skäms bort så det står härliga till. Det var länge sedan som han jagade något istället för att ta emot mat ifrån nomaderna. Tidens tand har kostat honom den ena ormen och huggtänderna är ytterst slitna. Rent fysiskt är han också ganska klen, men ändock ett hyggelmonster.

## Tuzan Rim

Tuzan Rim ('Vikens väktare') är en gammal asharisk stad som cirefalierna uppförde för länge sedan under "den cirefaliska erövringen". Staden är mest känd för sin stora örlogshamn och den pyaralviska frijarlen Lemendien Silverfjäder som styr staden i över 70 år. Tuzan Rim är belägen i djup vik, alldeles nedanför branta klippsluttningar. I klipporna finns uthuggna grottor som nyttjas som handelslager och förråd. Här finns gott om hälare som kan prångla iväg allehanda föremål till de stora handelsnationerna, där det finns folk med pengar...

# VRIMZIKIELS UPPRORHÄR



VRIMZIKIELS UPPRORHÄR ÄR EN AV DE MEST AKUTA PROBLEM SOM DAGENS ASHARIEN STÅR INFÖR. DENNA HÄR DRAR RUNT I NORRA ASHARIEN DÄR DEN PLUNDRAR, BRÄNNER OCH SKÖVLAR. VRIMZIKIEL ÄR EN FÖRDRIVEN CIREFALISK MARKFURSTE SOM NU JAGAS BÅDE AV CIREFALIER OCH ASHARIER.

## Bakgrund

Cirefaliern och markfursten Vrimzikiel levde och verkade för ett par år sedan på sitt gods utanför den caseriska huvudstaden Marek Pomian. Som alla andra cirefaliska furstetitlar hade denna vandrat i släkten i en flera mansåldrar, varpå det blev stor kalabalik när det religiösa Cirza-templet ville frånta Vrimzikiel hans börd. Den lokala kyrkan ansåg nämligen att Vrimzikiel ständigt handlade våldsamt mot lokalbefolkningen.

Vrimzikiel ogillade självfallet detta intrång på hans yrkesrätt och trotsade dumdristigt kyrkans åthutning. Det dröjde bara någon månad innan Cirza-templet uppmärksammade Vrimzikiels ställningstagande och, i enlighet med lagen, försköt honom. Han blev fredlös i sitt hemland.

Om Cirza-templet var irriterade på Vrimzikiel så var detta inget i jämförelse med Vrimzikiels förbittring. Han valde att lämna landet, men dessförinnan uppbadade han en legohär som plundrade både Cirza-templet och befolkning på sin väg ut genom västra Caserion. Snart växte hären i storlek och den drog sig nedåt Asharien.

## Motåtgärder

Vart än legohären drog fram så plundrade, våldtog och mördade de lokalbefolkningen. Fram tills dagens datum så har

ett antal byar, staden Nada och till på köpet Nimto plundrats. I Nimto möttes dock Vrimzikiel av ryktet om att överjarl Anstir Tyldon och damé Ramoni Girom höll på att värva en legohär för att krossa upprorsmakarna, så han beslutade att förflytta hären norrut.

Där möttes Vrimzikiel av nästan hot - en religiös caserisk här under ledning av självaste Remiz av husfurst Mafalz storprimas av Marek Pomian. Remiz är Caserions högsta religiösa ledare och anför hären just för att statuera exempel för vad som händer med folk som trotsar Cirza-templet. Han tänker släpa Vrimzikiel tillbaka till Marek Pomian där han ska exkommuniceras, det vill säga rituellt avrätta honom.

Man skulle kunna tänka sig att Asharien tar cirefaliernas intrång i landet som en krigsförklaring, men den cirefaliervänlige frijarlen i det ashariska gränsjarladömet Jarla har intagit en betydligt mjukare linje. "Att ställa Vrimzikiel inför rätta är lika mycket en cirefalisk angelägenhet som en asharisk. Cirefalierna är välkomna över gränsen, så länge de lämnar Asharien när upproret stävjats."

Vid Röda floden som skiljer Ashariens övre delar åt, står nu den slutgiltiga uppgörelsen mellan den av ashariska styrkor avskurna upprorshären och de religiösa cirefaliska styrkorna. Vrimzikiels upprorshär attackerar i gryningen i förhoppning om att överraska motståndshären, men går istället rakt in i en fälla. Det är här som äventyret tar sin början.

## KAPITEL TVÅ

---

# SLAGET



JIBBER SATT PÅ ett mindre klippblock och studerade de övriga gruppmedlemmarna och omgivningen. ”Jäkla land man lever i”, tänkte han och tog en djup klunk ur vattensäcken. ”Bara en massa röd sand med den förbaskade brännande solen ovanför”. Han tog ytterligare en djup klunk och sänkte sedan blicken.

Bredvid honom på stenen satt Tzilan med ansiktet i händerna. Han hade knutit ett par byxor han tagit från bondgården runt huvudet. Jibber räckte över vattensäcken mot cirefaliern men han höjde bara blicken och såg på honom som om han vore dum i huvudet. Solen hade inte precis bättrat på cirefalierns redan hetsiga humör.

En bit bort stod Gart och sparkade i sanden. Han växlade mellan att titta surt på Ashamirgräset som omgav dem och att gnida sina ben. Efter två dagars färd i gräset hade de rivit sönder benen ganska rejält.

Mulan hade naturligtvis börjat tjura och han kunde höra hur Zed mumlande uppmuntrande ord till den för att få den att börja gå igen men det verkade gå trögt. Mulanåsnan tjurade hela tiden och till och med Zed började tröttna.

Plötsligt hoppade Tzilan upp från stenen med ett ilsket vrål, slet åt sig en sten från marken och stegade bort emot mulan. Zed ställde sig i vägen och viftade avvärijande med armarna.

”Nu ska åsnekräket få!” skrek Tzilan och försökte komma runt Zed. Jibber skakade på huvudet och tog ytterligare en klunk ur vattensäcken.

”Jäkla land man lever i.”

## SOMETHING COMPLETELY DIFFERENT

**S**OM BEKANT SÅ har stora strider i Eon en tendens bli väldigt utdragna och ta många timmar i anspråk. Därför fokuserar äventyret inte alls på upprorshärens anfall mot cirefaliernas läger, utan lägger vikten vid händelserna som inträffar i slagets slutskede. Vi rekommenderar starkt att du läser upp introduktionen nedan för spelarna innan äventyret börjar. Denna inledningstext beskriver slaget, hur rollpersonernas världsbild plötsligt vältras omkull och hur de kastas rakt in i händelsernas centrum. Så lycka till med spelandet!

**S**OLEN VAR PÅ VÄG UPP. Dimman låg tät över dalen och dolde den för männen som stod och väntade vid dess sluttningar. Det var kusligt stilla och det enda som hördes var människans andetag och någon enstaka fågel. Nere i dalen låg stora delar av den caseriska armén och sov, utmattade efter att ha ägnat hela den föregående dagen åt att korsa floden. Sikten inskränkte sig till ett par steg, men de såg varandra och ryggarna på dem som stod framför.

Sergeant Menner Niles rättade till harnesket och log ett stelt leende mot de som stod under hans befäl. Tzilan, den storvuxne cirefaliern, flinade tillbaka med ett aldrig sinande självförtroende. Jibber drog sitt stridssvärd med en svepande rörelse och synade den rostiga klingan ingående. Gart log ett av sina inåtvända småleenden och bollade sin groteska morgonstjärna mellan händerna. Rommez sade ingenting, men det brukade han å andra sidan aldrig göra. Med en uttråkad min studerade han terrängen som anfallet snart skulle ske över.

Zed, den unge grabben, slickade sig nervöst om läpparna och såg lätt illamående ut. Han förflyttade kroppstyngden mellan sina ben och tog slutligen till orda: ”Men sergeant, vad händer om...” längre än så kom han inte, ty då blåste Vrimzikiel till attack och den Andra divisionen stormade skrikandes ner mot det icke ont anande lägret.

Någonting hade gått fruktansvärt fel. I stället för ett sovande läger hade Andra divisionen sprungit rakt in i ett led fullt vakna och beväpnade caseriska yrkessoldater. Menner svor och hackade villt med sin pålyxa mot alla som kom för nära och resten av slaget var inte mycket bättre.

I dimman kunde man inte se skillnad på

vän och fiende och det var bara genom att hålla ihop och parera, snarare än att anfalla, som någon i den lilla gruppen lyckades överleva. Riktigt vidrigt blev det först när katapulterna satte igång med sin dödsbringande verksamhet.

\* \* \*

Framåt förmiddagen var de allihop dödligt trötta, men vid liv. Slaget hade spridit sig över hela dalen och oavsett vilket håll man vände sig åt så fanns det mer soldater.

Då hördes en serie hornstötter genom stridsslamret och jorden mullrade som åskan när det caseriska kavalleriet stormade fram. Rommez reagerade inte tillräckligt snabbt och istället för att kasta sig raklång vände han sig om för att kunna se. Det var det sista misstaget han gjorde, då en ryttare placerade sin stridshacka mellan ögonen på honom. Ryttaren svor och släppte vapnet. Ögonblicket efter tumlade han av hästen med blodet sprutande ur munnen och Tzilans melorsvärd genom kroppen.

Tzilan placerade sin fot på ryttarens bröstorg och började dra ut sitt svärd då en ryttarformation närmade sig i rask takt. Menner skrek igenkännande och skrattade som en galning.

”Kom” vrålade han ”Det är generalen i egen hög person. Nu ger vi oss på det kräket!” Jibber skakade våldsamt på huvudet och backade snabbt undan: ”Det går aldrig, de är för många!” skrek han till svar.

Då, antingen på grund av Ödet eller ett räknepel slog en enorm katapultsten ner mitt bland generalens livvakt och förödelsen var total. Tzilan svor dämpat över ryttaren han just dödat och stoppade tillbaka sitt melorsvärd i skidan. Menner skrattade igen

och stormade mot det som återstod av livvakten, nämligen en soldat beväpnad med en yxa, och en annan beväpnad med ett armborst.

Tzilan, Zed, Jibber och Gart tittade på varandra för ett ögonblick och sprang sedan efter Menner. Här fanns det ett byte värt både striden och mödan.

## DAG 1: LET'S GET OUT OF HERE!

**N**ÄR ÄVENTYRET BÖRJAR befinner sig alltså rollpersonerna mitt uppe i ett stort fältslag. En sammandrabbning som rollpersonernas sida håller på att förlora. Eftersom detaljerna om striden beskrivs i inledningstexten ovan så bryr vi oss inte om att gå igenom dem igen, utan tar istället vid där inledningen slutar.

### Remiz Thazs livvakt

Innan allt börjar, så bör du upplysa Tzilans spelare om att hans svärd bröts när han skulle dra ut det ur ryttaren under inledningstexten. Ingen verkar ha märkt det och han stoppar tillbaka det i skidan. Ge honom lappen med de nya värdena.

När äventyret börjar befinner sig återstoden av den fientlige generalen Remiz Thaz storprimas av Marek Pomians livvakt framför dem. Den består av två män beväpnade med armborst och kortsvärd, respektive stridsyxa. Då en katapultsten just slagit ner mitt bland dem är situationen lite förvirrad, men den ene livvakten hinner ändå få iväg ett armborstlod mot Menner Niles när han kommer springandes. Sergeanten säckar ihop med en träff i sidan.

Armborstskytten försöker sedan febrilt spänna om sitt armborst medan rollpersonerna stormar dem. Därför kommer han inte att kunna försvara sig den första rundan. Om det blir en andra runda struntar han i armborstet och drar istället sitt kortsvärd. Den andre livvakten, beväpnad med en stridsyxa, är ganska skadad men kommer att försvara sig bäst han kan.

När livvakterna är nedgjorda kan rollpersonerna reflektera lite över sin situation. De har kommit ifrån slagfältet en bra bit och vägen bort därifrån verkar helt fri. Slaget är dessvärre förlorat. Det är bara en fråga om tid innan allt är över och Vrimzikiel är på väg tillbaka till Caserion.

Menner är uppenbarligen allvarligt skadad, men vid medvetande och han kan gå - med lite hjälp. Han insisterar på att de omedelbart ska lämna slagfältet. Han är träffad i njuren och kommer långsamt att dö. Följ reglerna för organskador på sida 172 i regelboken och låt rollpersonerna slå alla chock- och dödsslag. Menner borde dö inom en snar framtid och slockna mycket tidigare. Det är upp till spelarna att avgöra om de vill släpa på honom eller ej. Söker de igenom Menners tillhörigheter så finner de följande:

- En stor pålyxa.
- Ett läderharnesk som inte passar någon av rollpersonerna.
- En kompass som ser ut att fungera.
- En karta över norra Asharien. (se handout)
- 14 ashariska silverdaler.

### Var träffade katapultstenen?

Det finns även lite goda nyheter, nämligen att katapultstenen som rollpersonerna tidigare såg landa bland livvakterna även nedgjorde storprimas Remiz Thaz. Som religiös ledare bar han givetvis en hel del pråliga grejer:

- En stor prålig gyllene spira med ädelstenar
- En halskedja i guld med en rikt utsmyckad cirzasymbol.
- 8 stora, tunga, rikt utsirade ringar i varierande stenar.

Dessa objekt kan rollpersonerna med fördel ta med sig, eller snarare är de centrala i äventyret. Skulle ingen av rollpersonerna komma att tänka på att sno dem, så kommer Menner att skrika högt om det.

Remiz är dödligt sårad, men vid liv och vid medvetande - tillräckligt för att kraxa fram protester och skricka okvändningsord när rollpersonerna tar hans heliga artefakter.

Andra saker som det kan vara idé att sno med sig är livvaktens armborst och hans 8 lod.

### Dags att ge sig iväg

Rollpersonerna bör nu bege sig bort ifrån slagfältet, medan de fortfarande har chansen. Det är ungefär middagstid när de lämnar den ödesdigra platsen.

Rollpersonerna kommer säkert vilja diskutera igenom sin situation ganska snart. De kan inte stanna i de här trakterna, det är av förståeliga skäl alldeles för farligt.

När Tzilan tittar närmare på sakerna de snodde från Remiz kommer han att känna igen dem som heliga objekt från Cirzatemplet. Objekten är välkända och tillika oerhört värdefulla, rent ut av ovärderliga, för Cirzatemplet. Det är ganska troligt att de snart kommer att skicka den återstående delen av den cirefaliska hären för att söka rätt på de heliga föremålen.

Sakerna är som sagt väldigt värdefulla och skulle kunna göra alla rollpersonerna rika om de lyckades sälja dem. Jibber, som har god koll på den undre världen, vet bara en person som



skulle kunna tänkas vilja ta i de här grejerna - en hälare i Tuzan Rim vid namn Rupert. Han lär ha ett enormt nätverk med kontakter, speciellt bland cirefalieer. Tuzan Rim är ju trots allt en stad som grundades av cirefalieer.

Om de bara kunde ta sig till Tuzan Rim så borde det inte vara några problem att sälja sakerna till Rubert. Dessvärre skulle en resa dit inte vara särskilt enkel. Med den cirefalieiska hären utspridd åt väster, den med all säkerhet patrullerade Röda floden i norr och Ashaslätten i alla andra riktningar så verkar en resa över slätterna vara det enda sättet att nå Tuzan Rim (se kartan på nästa sida).

## Proviantering

Efter att ha gått ett tag ifrån slagfältet kommer rollpersonerna att börja känna sig hungriga och törstiga. Som på beställning ser de skorstenströk i fjärran. Efter ett tag visar det sig vara en liten avsidliggande bondgård. När de närmar sig den kommer de att höra prat och skratt från andra sidan boendehuset. Bondfamiljen som bor här håller just nu på att äta en mindre festmåltid för att fira årets knappa men ändå befintliga skörd.

Familjen består av Arne Brigg och hans hustru Rosita Brigg. De har tillsammans en son, Skacke, och en dotter vid namn Jessica. Dessutom bor drängen Bersk på gården. De hjälper alla till inom jordbruket och undviker således konfrontation med främlingar. På gården finns dock ett antal yxor, dolkar och bågar som kan användas som vapen vid behov.

Om rollpersonerna är försöker smyga sig in i huset för att stjäla mat kommer bondens hustru att komma in, få syn på dem och skrika högt.

Om de däremot går runt huset och presenterar sig kommer bondfolket att vara väldigt reserverade och helst vilja att de beger sig därifrån. De har haft med desertörer att göra förr och erfarenheterna är inte särskilt goda. Familjen är mycket motvillig till att lämna ifrån sig något alls, men de kommer hellre att fly än att slåss mot rollpersonerna.

Bonden har för övrigt en folkilsken hund som kommer att vakna om folk blir högljudda och komma springande. Hunden kommer att attackera den utstrålar mest skräck, det vill säga Gart, som har fobi mot hundar. Om hunden dödas kommer bondfolket att bli mycket upprörda.

På något sätt kommer rollpersonerna förmodligen att plundra huset på mat och annat som de kan ta med sig på resan över Ashaslätten. Här är vad de hittar:

En filt vardera.

7 rejåla vattensäckar som de kan fylla på i brunnen.

En mycket envis mulåsa.

Proviant av varierande slag som enligt rollpersonernas bedömning borde räcka i minst sex dagar. Den består bland annat av bröd, torkat kött och korn för att laga korngröt.

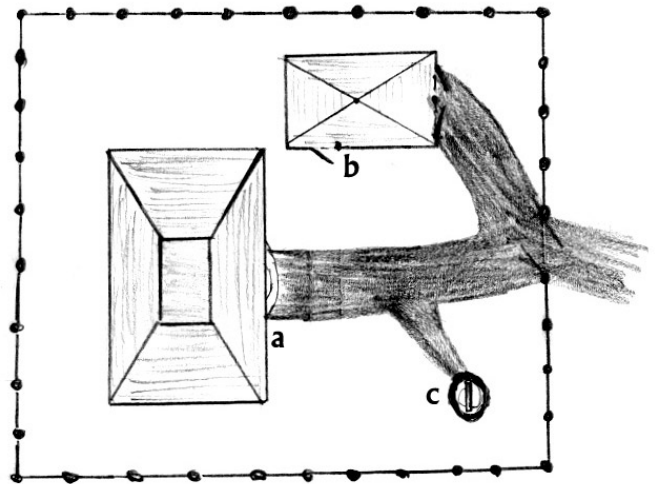
3 flaskor rotbrännvin.

En gryta för matlagning.

Allt övrigt som finns på gården är bara till extra vikt för rollpersonerna men om de vill ha något mer så är det upp till dig som spelledare att avgöra om det finns att sno.

Spelarna beger sig nu troligen ut på Ashaslätten med fyllda vattensäckar. De hinner inte fram till slätterna den här dagen utan får övernatta i de gräslandskap som omger Ashaslätten.

Natten är stjärnklar och den stilla blåsten gör den spöklik. Något speciellt händer inte, men låt de gärna turas om att hålla vakt...



a) Bondgården stora hus, b) verktygsbod och stall, c) brunn.

## Men om...

Risken finns givetvis att rollpersonerna beger sig av i någon annan riktning än mot Ashaslätten. I så fall kommer de ganska kvickt att stötta på en patrull bestående av 15 beridna cirefalieiska soldater. De har fått syn på rollpersonerna och närmar sig i maklig takt. De är inte fientliga, utan kaptenen för gruppen kommer att förklara för rollpersonerna att de är på väg in i en stridszon och att de gör bäst i att vända om. Annars riskerar de att tas för fiendesoldater.

Han berättar även att det finns gott om patruller i väster. De patrullerar Röda floden och alla vägar som leder söderut för att jaga reda på och ställa Vrimsziels alla kumpaner inför rätta. Som du märker är kaptenen inte någon särskilt klyftig cirefalieer...

Förhoppningsvis avskräcker detta rollpersonerna från att bege sig vidare västerut. Skulle de uppvisa samma intelligens som kapten och anfalla ryttargruppen (15 beridna cirefalieiska yrkessoldater!) kommer de troligen att dö och äventyret är tyvärr över. Bättre lycka nästa gång...

Försägar de sig gravt om stöldgodset kommer kaptenen att ta det ifrån dem och själv bege sig av över Ashaslätten med det. Om rollpersonerna förföljer dem kommer de att stöta på dem under den tredje dagen. Cirefalieerna har uppenbarligen blivit attackerade av jordbestar och nedgjorde till sista man. Det är bara att ta stöldgodset och fortsätta på egen hand...

## DAG 2: JAG SER RÖTT...

UNDER DEN ANDRA dagen börjar rollpersonernas färd över Ashaslätten. När solen nått högt upp på himlen stiger temperaturen fort och det blir riktigt hett, åtminstone för våra välklädda herrar. Medeltemperaturen under dagen är 20 grader, men eftersom de skuggiga platserna på slätterna är få så blir den upplevde värmen betydligt högre.

### Ashaslätten, here we come...

Under förmiddagen den andra dagen kommer rollpersonerna ut på Ashaslätten. Solen gassar på och det blir kvickt hett. Inte olidligt men ändå klart obehagligt, framför allt för Tzilan som inte vet om han skall behålla hjälmen på eller ta av den. Eftersom det är i övergång till höst så slipper rollpersonerna den extrema hettan men det är ändå snusstort och få skuggiga platser att vila sig på. Slaget stod vid ringen på kartan.

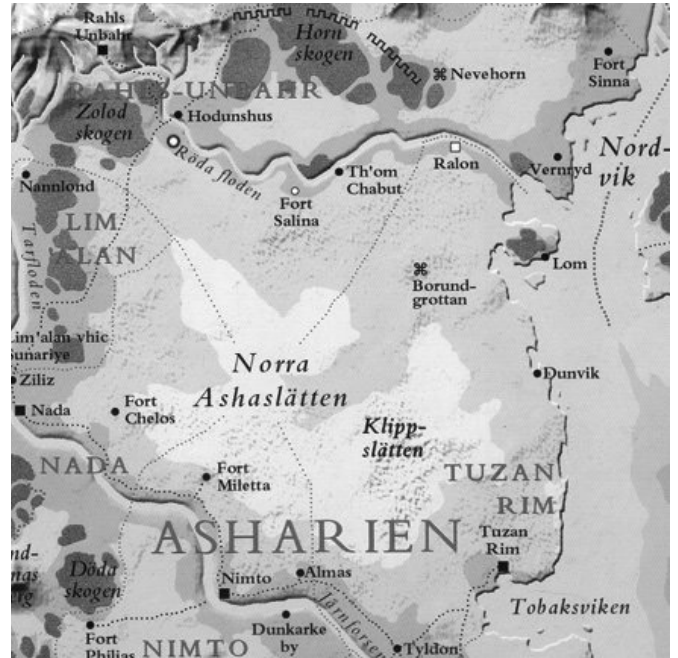
Det böljande gräslandet övergår snabbt i röd, lös, bränd jord. Det röda meterhöga ashamirgräset växer i stora klungor och breda fält som sträcker sig över landskapet. Vissa sträcker kan man undvika det sträva gräset, men merparten av tiden är en otrevlig upplevelse. Se rutan bredvid för mer information.

Mulåsnan är givetvis extremt envis och stannar för jämnan. Den tycks ty sig till Zed och det är i princip bara hon som kan få den att gå även om det är besvärligt även för henne.

Solen segar sig långsamt upp över himlen. Syrsorna spelar i gräset lite här och var. Några enstaka ormar med giftigt utseende ringlar sig ned från de röda stenarna där de legat och solat sig och försvinner i gräset när rollpersonerna närmar sig. Hettan tär på både humör och krafter. Några enstaka grunda raviner och låga klippformationer är det enda som varierar landskapet.

Långsamt försvinner solen bakom horisonten och det blir dags att slå läger. Att göra upp en lägereld för ljus och matlagning är inget problem, då det finns en del rödfärgade buskar och ett och annat litet rödspräckligt träd.

Natten är händselös, men fylld av suspekta ökenljud.



### Ashamirgräs

Det är en mycket plågsamt upplevelse att promenera genom ashamirgräs. Det knappt en meter höga gräset växer i stora mängder på slätterna och kan ge upphov till otrevliga skärsår för den som inte bär speciella benskydd.

Regelmässigt så ger en färd i lugntakt Ob1T6 i blodförlust per timme. Springer man får man dessutom Ob1T6 i Smärta per timme. Benskydd minskar skadorna med sitt pansarvärde för huggskada. Ta inte för hårt på detta!

## DAG 3: MAGI DE E FARLIGA GRAJOR DE!

DEN TREDJE DAGEN flyter på ungefär som den förra; det är relativt varmt och mycket torrt. Dagens höjdpunkt inträffar när rollpersonerna passerar ett gammalt söndersprängt magitorn och förhoppningsvis hittar en ring med magiska laddningar.

### Solen går upp på nytt

Förmiddagen den tredje dagen liknar i stort sett den andra dagen; solen gassar, ashamirgräset river sönder benen på rollpersonerna och åsnan är grinig. Först på eftermiddagen börjar det hända saker. Då får nämligen rollpersonerna syn på något i fjärran framför dem. Det liknar ett lågt svart streck som sticker rätt upp ur marken.

### Här luktar det sprängd magiker

När rollpersonerna närmar sig strecket visar det sig vara ett svart torn som står ute på slätten. Eller ja, ett halvt torn i varje fall. Undre halvan, som är cirka 20 meter hög, är väldigt förfallen och den övre halvan är som bortblåst. Någon verkar ha sprängt sönder tornet. Den naggade toppen är svartbränd och här och var i omnejden ligger svartbrända stenar.

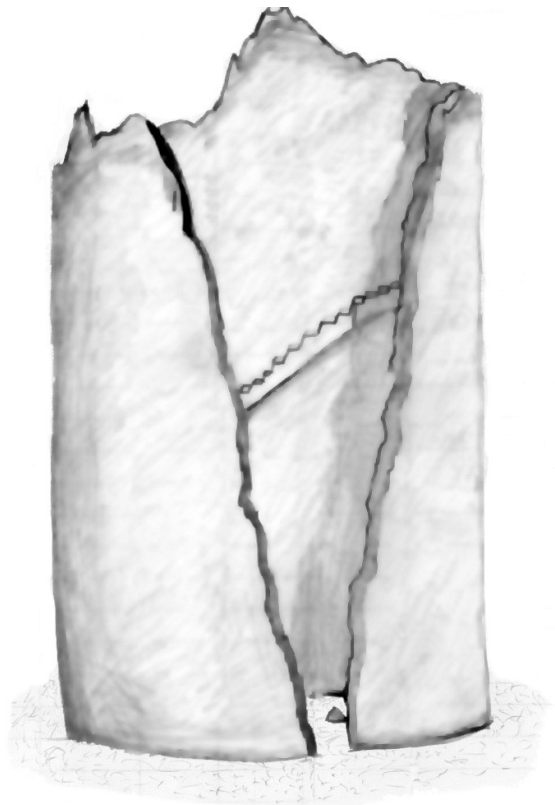
Inuti tornet finns det längsmed väggen en trappa som leder uppåt. Trappan slutar abrupt där tornet upphör att existera. Det finns inget möblemang på bottenvåningen. Där dörren en gång var har tornet rasat hela vägen ner till marken så det är lätt att ta sig in.

Strax utanför tornet ligger ett skelett av något dött djur. Det verkar ha legat där länge och benen är blekta av solen och halvt begravda i sanden. Om rollpersonerna börjar gräva upp skelettet kommer de att se att det saknas en del av ben. Troligen har de burits iväg av ökendjur, men att döma från det som är kvar verkar det ha varit en väldigt smal ko med sex ben och en kraftig svans.

Om rollpersonerna går runt tornet kommer en av dem få syn på något som ligger och glimmar i sanden. Det visar sig vara en ganska tunn guldring med text ingraverat i rött på sidan. Ringen är givetvis magisk och laddad med fem eldklot. De har räckvidden 30 meter, ger 2T6 i trauma, 1T6 i smärta och har ett antändningsvärde på 6. Eldklotet kan max träffa en varelse och försvinner sedan. Det krävs ett lätt slag (Ob2T6) mot RÖR för att pricka rätt med eldklotet.

Eldklotet aktiveras när någon bär ringen och uttalar det ingraverade ordet - lasai, alviska för eld. Fast det finns ett problem. Magikern som gjorde ringen kunde visserligen skriva Felya men hade ingen som helst aning om hur man uttalade det. Dessutom läspade han. För att ringen skall aktiveras måste man uttala det precis som han gjorde. Låt spelarna försöka med olika uttal innan de lyckas aktivera den och sänder iväg ett rytande eldklot rakt ut i luften. Tzilan har ingen chans att lyckas då hans brytning ställer till det för honom.

Mer av intresse finns inte att finna i tornet, så det är bara att fortsätta vandringen över slätter och mindre ravinområden. Natten som följer blir kylig, men händelselös.



### Tornets historia

För länge sedan bodde här en ganska galen, men mycket skicklig magiker som utförde sina experiment i Ashaslättnens ensamhet. Skelettet är ett av dem. Dessvärre slog det slutligen slint och en misslyckad ritual resulterade i att magikern sprängde sönder både sig själv och överdelen på sitt torn. Allt han åstadkom förtärdes av lågorna, utom en sak - en magisk ring...

## DAG 4: BAR-BE-QUE!

**M**ATEN BÖRJAR VISA tecken på att försvinna snabbare än beräknat under den fjärde dagen. Därför innebär skörden av en ödlejakt som äger rum under eftermiddagen en riktigt rofylld stund kring lägerelden.

### Uttråkade och hungriga

Variationen är klen på Ashaslätten och även den fjärde dagen liknar de föregående. Det börjar nu gå upp för rollpersonerna att maten tar slut fortare än de räknat med. Än finns det mat kvar, men den lär inte räcka så många dagar till. Med fyra personer att mätta och en mula att muta tar den slut fort.

Framemot eftermiddagen passerar de genom en grund ravin där tre stora, feta ödlor ligger och solar sig på en stenhäll. Ödlorna försvinner inte när rollpersonerna närmar sig, som de flesta andra djur de stött på, utan börjar sävligt släpa sig bort när rollpersonerna är riktigt nära. Nu har rollpersonerna en

god chans att skaffa sig ett riktigt skrovsmål. Ödlorna är dock bara slöa och kommer pinna iväg i hög fart om de blir jagade. När de kommit bort en bit börja de gå långsamt igen tills någon kommer nära för då bär det iväg igen.

Ödlejakten på Ashaslätten går genom gräs och runt klippor. Kanske klättrar någon av ödlorna upp i ett träd. Ödlorna är stora, men klena och saknar gift. De är lätta att döda om man väl hinner ifatt dem - det räcker med en extra skada. Därefter kan man med fördel grilla ödlorna, som är väldigt välsmakande efter allt torkat kött och korngröt. En trevlig stund kring lägerelden helt enkelt.

Även den här natten är fri ifrån otrevliga monster...

## KAPITEL TRE

## ASHASLÄTTEN



JIBBER VAR OMTUMLAD efter det brutala fallet. När han slutligen lyckades kravla sig runt på rygg så hördes nomadvildarnas röster och löpande fotsteg på avstånd. De fyra desertörerna från Vrimzikiels upprorshär hade blivit lämnade ensama i grottan i väntan på sitt öde.

”När jag kommer loss ska jag strypa den som flätat repen” utbrast upprörd Gart där han låg och kämpade med sina sammanbundna handleder. Zed svarade omedelbart med att uppgivet mumla något ohörbart.

Även Tzilan gav ifrån sig ett svagt mullrande ljud när han på det ojämna berggolvet med ren råstyrka försökte spräcka det som höll hans händer surrade kring pålen.

Själv jobbade Jibber med händerna för att förflytta knuten neråt mot sina fötter. Han visste precis vad han skulle göra när han kommit åt dolken som fortfarande som satt fäst kring hans ankel. Han hade till och med svårt att dölja sitt elaka flin när han tänkte på hur han skulle lämna de andra kvar i grottan i väntan på Samor vet vad.

Sakta nådde Jibbers händer allt närmare stövlarna, men ändå kändes tiden som en evighet. För ett ögonblick tittade Jibber upp och möttes av Tzilans tafatta försök att förflytta sig bort emot en rostig yxa. Tankarna slog med ens genom Jibbers huvud; han skulle bli tvungen att mörda alla andra om han skulle gå säker.

Zed iakttog Jibber med förtvivelade ögon när denne plötsligt krånglade fram en dolk i sin vänsterhand och omedelbart skar sig loss från pålen. En förvånad Zed betraktade Jibber när denne småsprang längre in i grottan och roffade åt sig av stöldgodset.

Just i denna stund hördes ett avgrundsvrål ifrån grottnynningen...

## DAG 5: "ZED, JAG TROR ÅSNAN ÄR DÖD!"

**N**ÄR DET REGNAR på Ashaslätten så regnar det verkligen, ofta i flera dagars tid. Och vad vore en resa över slätterna utan att ett riktigt hållregn som gör den lösa röda jorden till lera. Inte undra på att mulåsnan går ner sig och fastnar i skiten.

### Mulet och regn

När rollpersonerna vaknar upp efter ännu en natt ute i vildmarken har himlen färgats grå och det är allmänt ruggigt. Färden fortsätter över ett mindre ravinområde med en mängd sprickor och stora håligheter. Rollpersonerna passerar ett område där två kimeror, en bladning mellan get och lejon dock med två kraftiga ormar utstickande på sidorna, ligger och latar sig ett par klippavsatser ner. Om rollpersonerna inte gör något för att provocera dem eller smyger sig nära dem så kommer ingenting särskilt att hända.

Efter några timmars gående på förmiddagen kommer rollpersonerna ut ur klippområdet och ut på ashampirgräsklädda slätter. Framåt middagstid så öppnar sig himlen och en av Ashaslätterns stora regnoväder tar sin början. För den som känner till lite om överlevnad är det lätt (Ob2T6) att fundera ut att om regnet inte slutar inom någon timme så kan det hållregna i flera dagar.

Rollpersonerna befinner sig alltså mitt ute på de gräsklädda slätterna när regnet öser ner och omvandlar det lösa jordlagret till smetig lera. Att gå tillbaka och söka skydd bland klipporna i det passerade klippmassivet vore ingen bra idé dels för att det är någon timme bort och dels för att det inte är säkert att de hittar tillbaka. En annan aspekt är att matförrådet

redan är knappt, så extra uppehåll ute i vildmarken vore inget vidare klyftigt.

### Ett riktigt lerbad

När rollpersonerna pulsar runt i leran ett par timmar så går mulåsnan ner sig i ett rejält lerbad. Den är inte död än, men fortsätter den att sjunka så är det inte långt kvar. Det går att dra upp den, men det krävs minst tre personers jobb och alla som försöker måste lyckas med ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot STY. Skulle de få upp den så visar det sig att höger framben är brutet. Misslyckas de så drunknar åsnan i den djupa lerpölen. Oavsett så blir det problem att få med sig vår kära mula i resten av äventyret.

Regnovädet slutar inte under kvällen, däremot börjar det blåsa nåt förfärligt och bli kallt som bara den. Inget väder att försöka sova utomhus i, men skulle rollpersonerna ändå vilja detta så går det att leta upp ett par stora horisontella stenhällar att lägga sig på. Regnet kommer de inte undan, men de slipper gå samma öde till mötes som mulåsnan.

Inte ens det mest desperata monster skulle ge sig ut på jakt i detta regnoväder, så rollpersonerna kommer att klara natten tämligen väl. Men be dem gärna lägga upp ett vaktschema och se en massa saker i natten för spänningens skull.

## DAG 6: HIMMELSKA MAKTER, EN BLIXT!

**D**ET KAN ALLTID bli värre säger ett gammalt ashariskt ordspråk som givetvis gäller även på Ashaslätten. Snart befinner sig ett stort åskoväder rakt över rollpersonerna som råkar vara mitt ute på slätterna. En otrevlig upplevelse helt enkelt.

### Uppsprickande molntäcke är för mesar!

Den som trodde att det skulle sluta regna, trodde fel. Det kommer nämligen att regna ytterligare en hel dag. Ett tag går det att skymta ett uppsprickande molntäcke i norr, men tyvärr så skall ju rollpersonerna söderut och där möts de istället av ett kraftigt åskväder. Det är ingen kul upplevelse att vara ute på ett öppet fält, mildals väg ifrån civilisationen, när Cirza visar sin makt i ett enormt himlaspel. Snart är det dundrade åskvädet rakt över rollpersonerna. Det finns ett par träd i närheten som blixten kommer att grilla och den enda platsen som rollpersonerna kan gömma sig på är i det höga gräset.

Åskvädet drar vidare efter en dryg timme, men regnet fortsätter att vräka ner. Den mat som inte regnat sönder eller är omöjlig att laga till i regn börjar nu tryta, men än är det

inte riktigt akut. Ingen av rollpersonerna har koll på hur lång tid det tar att korsa Ashaslätten.

Efter ett tag når rollpersonerna fram till ytterligare ett bergspass. De många håligheter och ravinerna håller långsamt på att vattenfyllas och det finns ett par grottor att söka skydd från regnet i. Medan de befinner sig i bergsområdet kommer de på avstånd känna på sig hur de blir iakttagna av Na'cho, en nomadstam som bor i området.

Sent på kvällen drar regnet och molnen sig undan blottar en fullmåne som på ett ruskigt sätt lyser upp bergområdet. Den här natten är det viktigare med vaktschema eftersom människovildarna tänker överrumpla rollpersonerna. De arbetar effektivt och kan terrängen - en sten från en liten slunga i nacken sänker vilken vakt som helst.

## DAG 7: HYGGLO, ALLTSÅ

**T**UC'HIZAR ÄR NAMNET på det hyggelmonster som infödingarna planerar att offra sina fångar till. Helt sonika överges rollpersonerna bundna vid pålar i monstrets grotta. Frågan är bara om de kommer loss tillräckligt snabbt för att klara sig.

### Vildarnas läger

När rollpersonerna vaknar till sans under natten efter att ha blivit brutalt nedklubbade av nomadvildarna, så befinner de sig ett par decimeter ovanför marken. De hänger med händer och fötter bundna runt en påle som bärs av vardera två män. De kommer att bäras i flera timmar och alla försök att konversera med infödingarna är dömda att misslyckas – de förstår nämligen inte ashariska utan har ett helt eget språk.

Någon gång på förmiddagen når de fram till ett tältsamhälle bland bergen. Stammen ser ut att bestå av runt fyrtioalet individer varav en är schaman. Det är till honom som rollpersonerna förs. Vid sin sida har han en familiarus – en ande bunden i en tam varg.

Schamanen undersöker dem grundligt och plundrar dem på allt synligt som de bär med sig (dock inte dolken som Jibber har i sin stövel). Det sista innehållet i deras vattenskin (om det finns något kvar) använder han till att tvätta rollpersonernas ansikten innan han gnider in deras pannor och nackar med en rödaktig smörja som luktar skarpt och otäckt. Denna är tänkt för att dra till sig det hyggelmonster som rollpersonerna ska offras till.

Stammen Na'cho dyrkar alltså hyggelmonstret Tuc'hizar som håller till i en grotta ett par timmars väg ifrån tältstaden. När rollpersonerna är klara hos schamanen börjar färden mot grottan. På vägen får de mat och vatten för att Tuc'hizar skall bli nöjd med offren.

Gör det tydligt för rollpersonerna hur en av nomaderna smyger fram till ett två meter högt termitbo och krossar en del av stacken med baksidan på sin yxa. Äggen liknar inte vanliga hönsägg, utan är små vita klumpar av proteinpasta med en mjuk hinna omkring. Rollpersonerna matas med termitäggen och får vatten som nomaderna tar upp med sina händer ur en vattenfylld bergsspricka.

### Hyggelmonstrets grotta

Väl framme i grottan dumpar nomaderna rollpersonerna ett tiotal meter in och lägger ifrån sig lite av rollpersonernas utrustning (vapen och stölgodset) i en offerhög innan de rusar ut ur grottan.

Ljuset når in ett par meter in i grottan och gör det möjligt att se en mindre skatt bestående av lite allmänna nedslitna vapen och lite mynt av skilda valörer. Det dröjer en knapp halvtimme innan hyggelmonstret dras dit av lukten, så rollpersonerna har en möjlighet att ta sig loss från pålarna deras händer och fötter är surrade om.



Den som har störst möjlighet att ta sig loss är Jibber Leijonklev som har en dolk i sin stövel (poängtera detta för honom om han inte skulle tänka på det). Med lite jobb kan han förflytta knutarna närmare varandra så att han når dolken. Om han inte tänker på detta kan de alltid slå slag mot Fingerfärdighet. Svårighetsgraden är förslagsvis svår (Ob4T6).

När tjuven kommit loss så är frågan vad han hittar på för jäkelskaper. Kanske tar han chansen att blåsa de övriga genom att ta stölgodset och sticka, eller så är han solidarisk och hjälper de andra loss – vilket är mindre troligt. Oavsett så kommer hyggelmonstret när de tänker gå ut ur grottan och spärrar den lilla öppningen. Som tur är så är han inte i toppform, men det kommer ändå bli en svår strid. Här kommer de helt klart få användning av det magiska föremål som de fann i magikertornet.

#### Hyggelmonster, vad är det?

Ett hyggelmonster kan liknas vid en stor huvudfoting med en gigantisk mun fylld med sylvassa tänder. Bakom monstrets stora gula ögon finns vanligtvis två ormar. De kan variera mellan rödbrun färg (som Tuc'hizar) och mörkgrön. Huvudet är klotformat och de båda benen är massiva. Det runt 1,2 meter höga monstret har en enorm styrka, men är inte särskilt smidigt. Ormarna som kan spotta gift och varelsens blod är frätande.

## Resan fortsätter

När hyggelmonstret är nedgjort så fortsätter färden mot civilisationen. Förutom vapnen och stöldgodset (som alltså också offrades till Tuc'hizar) så återstår inget av rollpersonernas utrustning. Däremot så finns en del bråte och kvarlevor efter tidigare offer. Det handlar om diverse vapen (mestadels yxor, spjut och knivar, saker som rollpersonerna inte behöver) och ett par sköldar (bucklare och små rundsköldar), samt lite pengar - sammanlagt 228 silver varav hälften är i ashariska silverdaler, hälften i gulden.

Att hitta tillbaka till nomaderna är i stort sett omöjligt - rollpersonerna kan inte terrängen. Utan det gäller bara att navigera på ett ungefär efter solen och gå ditåt. Eftermiddagen blir stekhet och vattnet avdunstar från slätterna i snabb takt. Har rollpersonerna tur så får de kanske sig en ytterst liten slurp innan allt är försvunnet. Vattenskinnen är lite svåra att fylla, eftersom de numera ägs av nomaderna...

Det blir en kylig natt under bar himmel. Några filter eller möjligheter att göra upp eld finns inte. Bara en massa sten och oändliga fält av ashampirgräs.

## DAG 8: VI SKULLE HA KÄKAT MONSTRET!

**D**EN ÅTTONDE DAGEN på resan präglas av hunger och törst. Rollpersonerna var ju tvungna att återuppta sin vandring utan både mat och vatten. Om du tror det behövs för att få rollpersonerna att stanna på värdshuset dagen efter, så utdela utmattningskräns.

### Hunger och törst

Det är först den här dagen som det börjar bli riktigt eländigt för rollpersonerna. De vaknar upp både hungriga och törstiga. Under dagen kommer du får anledning till att använda Eons regler för törst och hunger, se sidorna 187-188 i regelboken. Räkna med att rollpersonerna åt och drack senaste vid 12-tiden dag sju och att det är mycket varmt.

Temperaturen under dagen sticker en bra bit över 20 grader, speciellt i solen - mycket skugga finns det inte att gömma sig bakom. Slätterna är nu helt tömda på vatten. Det är svårt att avgöra om det beror på avdunstning eller på att det helt enkelt aldrig regnade så långt söderut.

### Kan termitboet ge mat?

Under dagen kommer rollpersonerna själva att få tillfälle att söka efter ägg då de går förbi ett stort termitbo. Det är inte lätt att sno ägg från termiterna, eftersom man måste veta var man ska leta - krossar man fel del av boet kommer termiterna

blir riktigt sura. Den som försöker kan slå ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Tur. Lyckas slaget så fyller rollpersonerna sina båda händer termitägg, vilket räcker till att mätta en mun. Misslyckas slaget så kommer rollpersonerna att jagas av tusentals små termiter. Dags att lägga benen på ryggen helt enkelt. Termiterna är snabba, snabbare än människor, men kommer att ge upp jakten när de kommer för långt ifrån boet.

### Börjar de närma sig?

Under dagen passerar de till att börja med vidsträckt ravinområden för att framåt eftermiddagen komma ut på slätter som faktiskt liknar de allra första de passerade. Är de måhända nära slutet på slätterna och nära civilisationen igen?

Även den här natten blir kylig och det finns inte mycket att sova på. Var som vanligt noga med vaktenschema och om du tycker att hungern och törsten mjukat upp de tillräckligt kan du låta ormar eller nåt annat attackera - sådana finns det gott om i det höga gräset.

## DAG 9: HALLELUJA! ETT VÄRDSHUS!

**R**OLLPERSONERNA ANINGAR VISAR sig vara riktiga, för under den nionde dagen på resan så lämnar de slätterna bakom sig och når fram till ett resevärdshus på en väg som leder mellan Tuzan Rim och Nimto. Här antas de vila ut sig under ett par dagar.

### Mycket riktigt

Om rollpersonerna gått hela natten så kommer de stupa av trötthet i gryningen. Hungern och törsten är ännu mer skrikande nu än dagen innan, såvida de inte kommit på något genialt, och framåt förmiddagen börjar de känna av en skrikande huvudvärk.

### Springande räven

Oavsett om de valde att gå hela natten eller inte, så kommer de fram till resevärdshuset "Springande räven" vid middagstid, just när det börjar se riktigt illa ut. Nu slutar vi att räkna tiden i dagar och äventyrets sista bit beskrivs istället i rent allmän form.

## KAPITEL FYRA

## SPRINGANDE RÄVEN



**D**ED BLEV PLÖTSLIGT dödyst i den Springande Rävans annars så livliga skänkrum. En man klev med självsäkra steg in mot bardisken, utan att stänga dörren efter sig. Det enda som hördes var den tunga, stålskodda staven som han demonstrativt slog ner i golvet vid varje steg han tog. Åtta par ögon följde hans väg genom skänkrummet, men han tog ingen notis om dem. Han var klädd i en tung, svart mantel och huvan var uppdragen. Under manteln kunde man skymta en svart fjällbrynja.

Jharn slutade putsa glaset han höll i händerna och gav främlingen en mörk blick. Denne skakade på huvudet, en arrogant gest som kastade tillbaka huvan och blottade ett skarpskuret ansikte med en knäckt näsa, samt ett svart hår knutit i hästsvans.

”Mitt namn är Jhallo Szarn”, sa han och log mot Jharn, som betraktade honom ytterligare ett ögonblick och sedan böjde sig framåt och spottade demonstrativt på Jhallo Szarns ena stövel.

”Vi serverar inte cirefalier här”, sa han med avsmak i rösten. Cirefaliern tog blixtnabbt tag i Jharns krage med sin lediga hand och drog honom mot bardisken tills deras ansikten endast var några få centimeter ifrån varandra.

”Lyssna noga, din feta värdshusvärd. Jag letar efter några personer, så nu tänker jag ställa några enkla frågor som du gör bäst i att svara på.” En svettdroppe började rinna längs med Jharns tinning.

”Den ena är en stor fuling med vanprydande ärr över hela kroppen. Han har en grotesk näsa och vårtor över hela ansiktet. Ja, faktum är att hans ansikte liknar de bakre delarna på en hund.”

Vid ett av borden i rummet reste sig en man med ett vrål och började springa mot cirefaliern med sin morgonstjärna i högsta hugg. Cirefaliern kastade ifrån sig värdshusvärden och vände sig om med ett kallt leende för att möta anstormningen.



# VÄRDHUSET SPRINGANDE RÄVEN

PÅ VÄGEN SOM löper mellan Camard och Tuzan Rim ligger resevärdshuset Springande Råven. Här får rollpersonerna möjlighet att vila ut sig efter resan över Ashaslätten och tillfälle att stifta bekantskap med en rad intressanta personer.

## Ett resevärdshus

Springande Råven är ett resevärdshus som ligger på vägen mellan Camard och Tuzan Rim. Det är förhållandevis stort men har inga befästningsverk, något som kanske kan ses som förvånande då det finns en hel del laglösa i området.

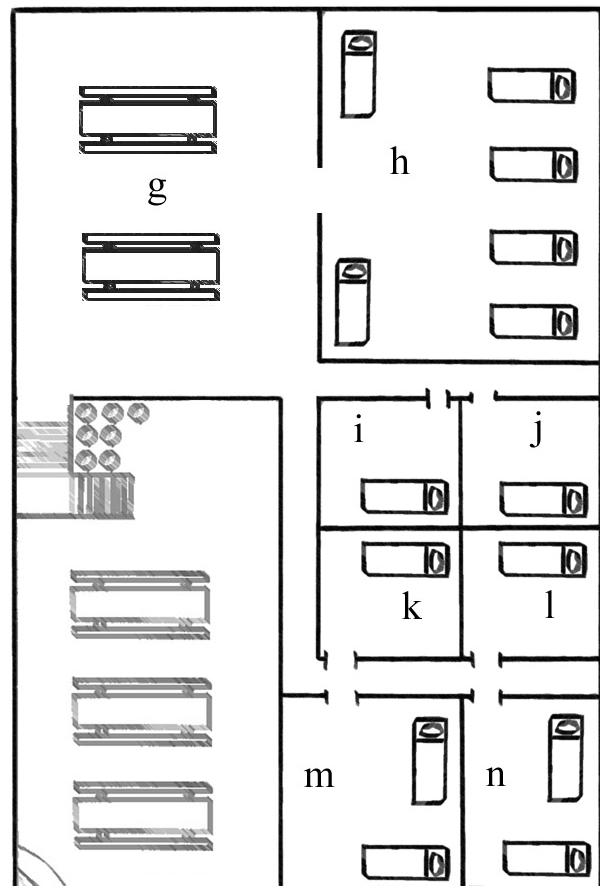
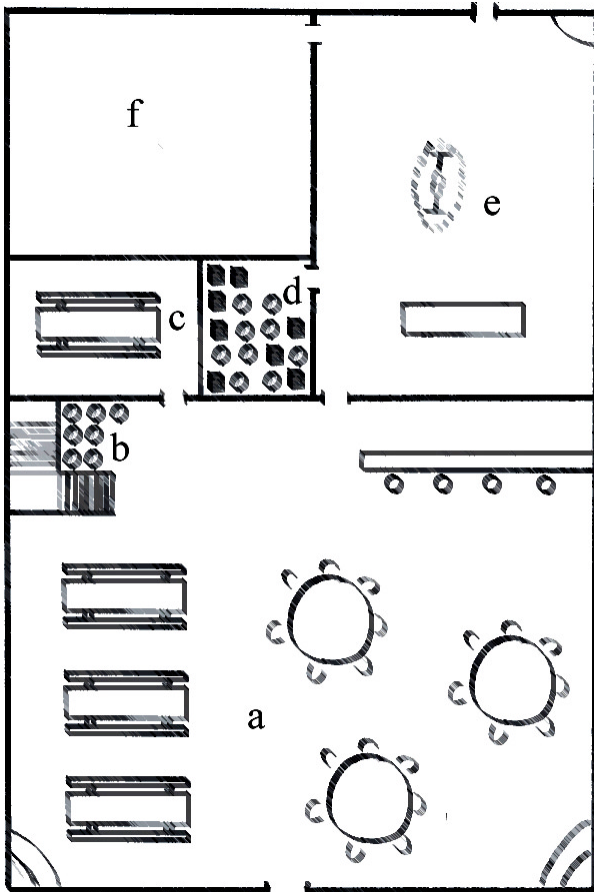
Själva värdshuset är byggt i sten och är två våningar högt. På grundplanet finns ett relativt stort skänkrum med fyra fönster - samtliga är dock igenbommade. Det finns två stora eldstäder som i princip brinner dygnet runt, bortsett från under sommaren. På väggarna hänger facklor utplacerade på strategiska platser. På bottenvåningen finns även ett kök och en enskild matsal, samt förstås familjens privata rum.

På övervåningen finns fyra enkelrum, två dubbelrum och en sovsal som rymmer tolv personer. När rollpersonerna anländer är tre av enkelrummen upptagna (läs mer om gästerna på nästa sida). I övervåningens hall står även ett par bord.

Ungefär 20 meter bakom huset finns avträdet och i närheten finns ett stall med plats för fyra hästar. Av dessa är tre upptagna när rollpersonerna anländer.

## Beskrivning av värdshuset

- a) **Skänkrum.** Jharn står själv vid bardisken.
- b) **Trappa** till övervåningen med vintunnor under.
- c) **Privat matsal.** Matsal för gäster som vill vara ifred eller som Jharn ska prata affärer med. Jharn har en nyckel till dörren som den som vill låsa kan låna.
- d) **Förråd.** Förutom olika matvaror finns här även en del av det stöldgods som Jharn köper...
- e) **Kök.** Det steks en hel del här inne och oset ligger som en tät dimma. Maten är dock god...
- f) **Privat del.** Rollpersonerna har ingenting här att göra och intrång är mindre uppskattat av Jharn och hans familj.
- g) **Gemensamt utrymme.**
- h) **Sovsal.** Ett billigt boendealternativ, men tyvärr ligger rummet ovanför köket. Det är ingen brandrisk, men röken tränger igenom golvet - efter en natt luktar man stekt gris.
- i) **Enkelrum.** För närvarande bor Efreim här.
- j) **Enkelrum.** Rummet är ledigt.
- k) **Enkelrum.** För närvarande bor Dedak här.
- l) **Enkelrum.** För närvarande bor Vomdal här.
- m) **Dubbelrum.** Ledigt.
- n) **Dubbelrum.** Ledigt.



## PERSONAL OCH BESÖKARE

**S**PRINGANDE RÄVEN ÄR inte som andra resevärdshus som tvingas skydda sig med palissader för att undkomma kringstrykande rövarband. Istället så har ägaren Jharn Theus de en överenskommelse om att han säljer mat och dryck till dem mot att de inte plundrar hans värdshus. Springande Rävén har ett gott rykte om sig att servera utsökt mat och dryck.

### Värdshusets personal

Springande Rävén ägs och drivs av Jharn Theus och hans familj. Familjen består av hans hustru, Vercia, och deras båda söner, Fherim och Nodde. Vercia lagar maten som serveras och Jharn tar hand om gästerna och sköter affärerna. Han har kontakter med några av de främsta ölbryggarna i den här delen av Asharien, vilket gjort att förbipasserande ibland stannar kvar både en och två nätter längre än nödvändigt.

Följande personer jobbar på värdshuset:

**Jharn** är en robust, brunhårig medelålders man med ett välansat skägg. Han har ägt värdshuset i stort sett hela sitt liv och har goda kontakter med de rövarband som opererar i närheten. Samarbetet går ut på att de inte plundrar hans värdshus mot att han säljer mat och öl till dem. Ibland köper han även lite av deras stöldgods.

**Vercia** är en mycket kompetent kokerska och bryr sig oftast inte om gästerna, så länge de inte skräpar ner i eller förstör värdshuset. Hon är relativt kort och har axellångt, svart hår.

**Fherim** är cirka 20 år gammal och hjälper till med allehanda sysslor, som att servera, skura av borden och liknande. Han har brunt hår efter sin far och samma kraftiga kroppsbyggnad, dock inget skägg.

**Nodde** är runt 16 år gammal och har hästarna som sitt ansvarsområde. Således sköter spenderar han stora delar av dagarna ute på gården och i stallet. Han har svart hår och är aningen kortare än sin storebror.

**Karn Tell** är värdshusets inhyrde utkastare; en storväxt orakad man med svart, stripigt hår. Han ser skräckinjagande ut, men är riktigt trevlig när man väl lärt känna honom. Karn bröt vänster arm i ett slagsmål för någon vecka sedan, så han arbetar inte så mycket utan sitter mest och dricker öl och konverserar med gästerna. Karn är beväpnad med en stålskodd träklubba.

### Besökare på värdshuset

**Dedak Åstad** är en blond köpman som arbetar för sin far och inte för sig själv. Det i kombination med hans smak för starka drycker gör att han gärna stannar till ett par dagar extra vid Jharns värdshus. Han är något kortare än medellängden och klär sig extravagant med en hel del ringar och en mycket vältrimmad mustasch.

Dedak älskar att spela olika typer av spel även om kortspelet Broggin (se sidan 94 i regelboken) är favoriten. Det viktiga för

honom är inte att vinna utan kicken han får av utav att spela. Därför fuskar han aldrig och blir givetvis heligt förbannad om någon annan gör det. För att visa sin uppskattning ser han alltid till att ta med sig ett par vintunnor som han säljer till Jharn för ett mycket lågt pris – något som har bidragit till att han och Jharn är mycket goda vänner. Dedak är beväpnad med ett stridssvärd.

**Efreim Kalisson** är en annan köpman. Han är mycket allvarligare än Dedak, men kan ändå inte motstå en riktigt bra historia. Han är brunhårig och strax över medellängd, med en skarp profil och läderkläder. Han är väl medveten om Jharns affärer med traktens laglösa, och faktum är att han köper och säljer vidare merparten av det Jharn köpt från rövarena.

Underrättelser om vad som händer i landet är oerhört viktigt för Efreim då han reser mycket. Således kommer han diskret fråga ut rollpersonerna om de trakter de hävdar att de kommer ifrån. Efreim är beväpnad med ett kortsvärd.

**Vomdal Fronnesson** är en bonde som stannat till för några dagar på Springande Rävén. Han håller på att frakta lite matvaror till Tuzan Rim och tar gärna med lite passagerare på vagnen. Det huvudsakliga anledningen till att han stannat till vid värdshuset är för att rådfråga andra köpmän om den militära konflikten i norra Asharen och om denna kan komma att få priserna på matvaror att skjuta i höjden.

### Kost & logi på Springande Rävén

#### Måltider utan dryck

|                    |                |
|--------------------|----------------|
| Enkel måltid       | 1 silverdaler  |
| Mättande måltid    | 2 silverdaler  |
| Välsmakande måltid | 5 silverdaler  |
| Festmåltid         | 10 silverdaler |

#### Dryck

|                       |               |
|-----------------------|---------------|
| Öl (ett stop)         | 1 silverdaler |
| Mjöd (ett stop)       | 2 silverdaler |
| Vin (en sejdel)       | 3 silverdaler |
| Brännvin (en jungfru) | 4 silverdaler |

#### Logi (per natt)

|           |               |
|-----------|---------------|
| Sovsal    | 1 silverdaler |
| Enkelrum  | 2 silverdaler |
| Dubbelrum | 3 silverdaler |

## TRUBBEL PÅ VÄRDHUSET

**C**IREFALIERNAS HAR UNDER rollpersonernas resa över Ashaslätten börjat söka efter de som mördade och stal de heliga relikerna från storprimas Remiz Thaz. Söderut skickades prisjägaren Jhallo Szarn som anländer med häst till värdshuset Springande Rävén för att övernatta på sin väg mot Tuzan Rim.

### En cirefalisk prisjägare

Jhallo Szarn är en mycket arrogant cirefalisk prisjägare. Han bor inte på värdshuset när rollpersonerna anländer, utan han kommer först ett par dagar senare när rollpersonerna är någorlunda återställda efter vandringen över Ashaslätten.

Han är ohövlig och arrogant och hotar i princip alla på värdshuset, för att de ska hjälpa honom att identifiera fyra skurkar. Han beskriver faktiskt rollpersonerna riktigt hyfsat, om än inte särskilt smickrande.

Därefter får han syn på rollpersonerna och attackerar dem. Om de inte attackerat honom först, förstås. Eftersom han är en cirefalie och fruktansvärt otrevlig därtill så kan rollpersonerna räkna med hjälp från de andra på värdshuset om de får problem.

Jhallo Szarn är klädd i en svart, tung mantel och under den har han en svart fjällbrynja. Hans hår är svart och knutet i

en hästsvans. Näsan är knäckt och han har kalla, blåa ögon. Han är beväpnad med den stålkodd, massiv trästav som han använder både som vandringsstav och som vapen. (Nej, han är inte en drakväktare, han vill bara se ut som en. Kallt stål biter på honom precis som normalt.)

### Vägen till Tuzan Rim

Efter den ovanstående händelsen är förmodligen rollpersonerna intresserade av att bege sig av emot Tuzan Rim och få bekymren ur världen. Har de skött sina kort väl och snackat med folk på värdshuset så får de troligen skjuts av bonden Vomdal Fronnesson som också är på väg mot staden.

Har de däremot klatrat till det (som till exempel bara "råkat" döda eller allvarligt skada Vomdal) så blir det till att gå istället. Det är en anständig väg och sträckan kan man klara av på en dag om man anstränger sig lite. Får de skjuts är restiden bara den halva, med andra ord så kommer de fram framåt middagstid samma dag - förutsatt att de reser på morgonen.

## ÄNTLIGEN FRAMME I TUZAN RIM

**N**U NÄRMAR SIG äventyret sitt slut. I Tuzan Rim möter rollpersonerna hällaren Rupert och bli givetvis lurade på hela stöldgodset. Hällarens anställda busar läser in rollpersonerna i sin källare där en oväntad slutscen väntar...

### Tuzan Rim - en storstad...

Staden Tuzan Rim har runt 2.000 invånare och är belägen alldeles nedanför en klippslutning vid en brant och djup vik. Husen är byggda i sten och tegel. Visserligen är staden omgärdad av en ordentlig stadsmur i sten, men vakterna är inte särskilt intresserade av att stoppa hederliga resenärer, utan står vid porten mest för syns skull.

Vomdal rekommenderar värdshuset Lejonet. Det är ett standardvärdshus med bra priser (likvärdiga med Springande Rävén). Egentligen är det inte alls nödvändigt att ta in på ett värdshus, då det enda de som rollpersonerna är riktigt intresserade av är att söka upp Jibbers hällare i staden, Rupert. Mest logiskt är det dock att rollpersonerna stämmer möte med hällaren i hans källarlokal på kvällen och därefter håller till på ett värdshus tills det är dags för mötet.

### Äventyret närmar sig slutet

Nu stannar äventyret upp, och för en tid håller världen andan. Nu har spelarna äntligen fått möjlighet att kasta av sig spelledarens tunga ok och välja sin egen väg. Det finns

ett antal olika sätt för spelarna att utföra äventyrets sluttamp, vilken går ut på att transportera varorna till Rupert, få mycket pengar för dem och undvika att bli blåsta på vägen. Den svåra delen för spelledaren består i att rollpersonerna ska bli lurade, men det måste samtidigt verka som att de kunde gjort någonting åt det.

Rupert vill att alla rollpersonerna ska komma till hans källarlokal på kvällen, helst med relikerna så att han kan få inspektera dem. Är det bara Jibber som kommer dit för att diskutera affären (om de andra skulle tillåta detta, de vet ju hur opålitlig Jibber är) så kräver Rupert att han skall få träffa även de andra innan det blir någon affär.

#### Ruperts källarlokal

Rupert har sitt "kontor" i en källare i stadens mindre vackra kvarter. Det är ett gammalt och mycket förfallet hus. Det leder en liten stentrappa ner till dörren som är i bastant ek. De få källarkluggar som finns är så smutsiga att man inte kan se in igenom dem.

## Nere i källarlokalen

När rollpersonerna knackar på dörren så öppnas den av en av Ruperts inhyrda män. De släpps in i ett större rum med ett bord i mitten och fyra stolar framför. Rupert sitter själv bakom bordet, men rollpersonerna hinner aldrig mer än att sätta sig innan Ruperts hantlangare stiger fram med spända armborst. Busarna är sex till antalet och välbeväpnade (lätta armborst och stridssvärd). Väljer rollpersonerna att ta till strid så har de sex yrkesmän och en lömsk hälare att ta hand om. Och om någon mot alla odds överlever så tar stadsvakten hand om honom, se nedan.

## Nedkastade i källaren

Om rollpersonerna fångas i fällan så förs de genom en lång korridor längre in i huset, och längre ner, via ett flertal trappor. Korridorerna är uppenbarligen en del av det vidsträckta nätverk av tunnlar som löper under Tuzan Rim. Väggarna är uthuggna av moder natur och har sedan förbättrade av människor eller möjligen dvärgar. Efter en mycket kort promenad kommer de fram till en liten bastant dörr som en av vakterna öppnar.

De börjar med att bokstavligen kasta Tzilan ner för den stentrappa som finns på andra sidan dörren. Därefter följer de övriga. Innan dörren brakar igen bakom dem så kastar de även ner en fackla.

## Razzia!

Långsamt börjar de komma till sans igen och smått groggy hör de skrik och stridsljud från rummet ovanför dem. Genom stridslarmet hör de någon som vrålar "STADSVAKTEN" men det är också allt man kan urskilja. Dock är det ingen som kollar dörren de blev nedkastade genom.

Stadsvakten har haft sina ögon på herr Rupert en längre tid nu, och de har gjort sig beredda att slå till. Tillslaget sker mindre än fem minuter efter det att rollpersonerna blev inlåsta.

Valde rollpersonerna att slåss mot Rupert och hans hantlangare så slår stadsvakten till och avbryter striden i dess slutskede. Rollpersonerna tas även om hand då stadsvakterna tror att de också är skurkar (vilket kanske inte är helt felaktigt).

Stadsvaktens "attackgrupp" består av tio vältränade vakter beväpnade med svärd eller spjut och iklädda hjälmar och ringbrynjur. Om någon av rollpersonerna nerifrån "källaren" försöker skrika på hjälp eller på annat sätt tillkalla stadsvaktens uppmärksamhet kommer det att dränkas av stridslarmet. Låt dem istället utforska det som Tzilan "hittat", se nedan.

## Vid Samor! Vi är rika!

När rollpersonerna kommit till sans igen så ser de att Tzilan farit rakt igenom det lilla mörka fuktiga rummet de befinner sig i och brakat igenom den borte väggen. Vid närmare undersökning ser man att det flyter en rännil av vatten som gröpt ur underlaget till väggen som nu rasat.

På andra sidan hålet öppnar sig ett större rum. Det är uppenbarligen en uråldrig gravkammare av något slag. Ett skelett ligger på en klassisk stensäng med ett uråldrigt, sönderrostat och fullständigt oanvändbart tvåhandsvärd liggandes bredvid sig. Runt omkring ligger mer guld och ädla stenar än vad rollpersonerna kan bära.

## Avslutning

Nu är det lämpligt att avsluta äventyret med att läsa upp nedanstående stämningstext, innan rollpersonerna sliter strupen av varandra över guldets.

**[Personen som bär facklan] tar ett steg framåt, guldhögarna reflekteras i hans ögon. Blodet i pannan börjar rinna ner mot ögonbrynen, och han sveper undan det med sin fria hand utan att ta ögonen ifrån guldets. De andra sprider sig snabbt i rummet, medan [namn] sliter loss blicken från den samlade rikedomerna och fäster facklan i en hållare.**

**De iakttar varandra och stämningen blir med ens hotfull, betryckt. De vet att det finns nog med guld för dem alla, men de kan samtidigt inte veta om de andra håller med. Tre par ögon betraktar Tzilan, en man som bevisat både sin skicklighet och sin hänsynslöshet många gånger om. Tre par ögon betraktar Gart med ogästvänliga blickar. Ingen av dem skulle sakna honom. Inte egentligen. Gart är en ond människa, när man tänker efter, och vad är hans liv mot några kilon guld? Gart känner på sig vad de andra tänker och tar ett par steg bakåt och höjer långsamt armarna.**

**Plötsligt rör sig Jibber. Han är snabb och innan någon hinner reagera har han kastat sig baklänges, ner i guldhögen. Den förtryckta stämningen förbyts omedelbart. De andra flinar, först skuldmedvetet, men sedan börjar de skratta, och hoppar även de ner bland guldhögarna, skrattandes som nyrika galningar. Tårarna rinner längs med Jibbers kinder. Äntligen!**

## Vad händer sedan?

Om spelarna undrar vad som händer sedan så läs upp följande:

Gart köper sig ett gods i närheten av Nada och ägnar sig åt att terrorisera lokalbefolkningen. Jibber åker till Camard och gifter sig rikt med sin trolovade. Han går en strålande framtid som bankir till mötes. Tzilan bosätter sig i en lyxvilla i Tuzan Rim och bjuder in sin familj till en festmåltid. Dagen efter hittas han död av tjänstefolket och släktingarna ärver allt. Zara skickar hem pengar till fadern och åker till Nimto för att läsa vid stadens stridslyceum. Hon blir en beryktad fåkterska.

KAPITEL FEM

---

# APPENDIX



---

APPENDIX A: SPELLEDARPERSONER

---

Sidan 21

---

APPENDIX B: HANDOUTS

---

Sidan 22

## SPELLEDARPERSONER

**D**ET FÖREKOMMER EN hel del personer i äventyret förutom rollpersonerna. Vissa kommer rollpersonerna slåss emot andra kan de dra nytta av under sina resa. Gemensamt för dem alla är att de sammanfattas med spelvärden under denna rubrik.

**Menner Niles - STY 16, TÅL 14, RÖR 12, PER 11, PSY 12, VIL 11, BIL 7, SYN 11, HÖR 10.**

Förflyttning 9 m/runda, BF 15, UK 6 rutor, Chockvärde 13, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 11, Insikt 9.

**Pålyxa** (16), ObH6T6, Bryt(10), SI(4/1). **Undvika** (11).

**Färdigheter:** Kasta 10, Krigsföring 12, Ledarskap 14, Läkekonst 6, Slagsmål 13.

**Remiz första livvakt - STY 14, TÅL 12, RÖR 13, PER 10, PSY 10, VIL 10, BIL 13, SYN 12, HÖR 10.**

Förflyttning 8 m/runda, BF 13, UK 5 rutor, Chockvärde 12, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 10, Insikt 8.

**Lätt armborst** (13), [5-35-75-175], ObS5T6, Obs4T6, Obs3T6, Obs2T6. **Kortsvärd** (2), ObH3T6, Bryt(14), SI(2/3). **Undvika** (12).

**Färdigheter:** Kasta 8, Krigsföring 11, Läkekonst 7, Rida 12, Slagsmål 12, Stridskonst: Armborststräning 13, Stridskonst: Drill med kortsvärd 12.

**Remiz andra livvakt - STY 14, TÅL 12, RÖR 13, PER 10, PSY 10, VIL 10, BIL 13, SYN 12, HÖR 10.**

Förflyttning 8 m/runda, BF 13, UK 5 rutor, Chockvärde 12, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 10, Insikt 8.

**Stridsyx**a (13), ObH5T6, Bryt(11), SI(3/2). **Undvika** (12).

**Färdigheter:** Kasta 8, Krigsföring 11, Läkekonst 7, Rida 12, Slagsmål 12, Stridskonst: Drill med stridsyx 13.

**Typisk cirefalisk soldat - STY 13, TÅL 10, RÖR 12, PER 9, PSY 12, VIL 10, BIL 8, SYN 10, HÖR 10.**

Förflyttning 8 m/runda, BF 11, UK 5 rutor, Chockvärde 11, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 7, Insikt 6.

**Stridssvärd** (12), ObH2T6+1, Bryt(14), SI(3/3). **Stor rundsköld** (11), Bryt(16). **Undvika** (11).

**Färdigheter:** Hoppa 8, Kasta 8, Krigsföring 9, Läkekonst 8, Rida 10, Slagsmål 12, Stridskonst: Drill med stridssvärd 12, Undvika 12.

**Typisk manlig bonde - STY 14, TÅL 12, RÖR 10, PER 11, PSY 9, VIL 8, BIL 6, SYN 12, HÖR 11.**

Förflyttning 8 m/runda, BF 13, UK 5 rutor, Chockvärde 11, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 5, Insikt 5.

**Vedyxa** (8), ObH3T6, Bryt (11), SI(2/2). **Slag** (10), ObK1T6+2, SI(1/2). **Undvika** (9).

**Färdigheter:** Boskapsskötsel 12, Jakt 8, Jordbruk 14, Kasta 8, Matlagning 7, Slagsmål 10, Supa 11.

**Typisk kvinnlig bonde - STY 11, TÅL 10, RÖR 11, PER 11, PSY 11, VIL 9, BIL 8, SYN 11, HÖR 12.**

Förflyttning 8 m/runda, BF 10, UK rutor, Chockvärde 10, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 5, Insikt 5.

**Slag** (8), ObK1T6, SI(1/2). **Undvika** (9).

**Färdigheter:** Boskapsskötsel 14, Jakt 7, Jordbruk 12, Kasta 6, Matlagning 10, Slagsmål 8, Supa 8.

**Typisk nomadvilde - STY 15, TÅL 14, RÖR 11, PER 9, PSY 10, VIL 11, BIL 5, SYN 13, HÖR 11.**

Förflyttning 8 m/runda, BF 14, UK 6 rutor, Chockvärde 13, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 7, Insikt 5.

**Klubba** (13), ObK2T6+1, Bryt(8), SI(2/2). **Slunga** (12), [5-10-30-60], ObK3T6+2, ObK3T6, ObK2T6+3, ObK2T6+2. **Undvika** (12).

**Färdigheter:** Hoppa 7, Kasta 9, Slagsmål 12.

**Tuc'hizar (hyggelmonster) - STY: 34, TÅL: 22, RÖR: 13, PSY: (5), VIL: 15, HÖR: 8, LUK: 15, VÄR: 12.**

Förflyttning: 12 m/runda, BF: 28, UK 9, Chockvärde 23, Skadetålighet 9 rutor, VINIT: 7, Insikt 6.

**Bett** (12), ObH4T6, SI (2/2). **Tackling** (11) (se regelboken sidan 125). **Syraspott** (10), [2-4-6-8], Ob1T6 trauma, Ob1T6 smärta i tre rundor (får bara spotta gift varannan runda).

**Tuc'hizar gör alltid motanfall!**

**Rustning:** [H9, K7, S8], Täcker allt utom ormen. [H8, K8, S7], Täcker ormen. **Generellt:** [H9, K7, S8].

Övrigt: Hyggelmonstrets blod är frätande (motsvarande koncentrerad syra på tabell 7-19 i regelboken) vilket kan skada metallvapen eller oskyddad hud. Därför får alla metallvapen som penetrerar Tuc'hizar sitt BRYT minskat med lika många poäng som antalet skador (dvs. antalet extraskador plus ett) som tillfogades. Magsyran har samma styrka som spottgiftet från ormen.

### Träfftabell för Tuc'hizar

| Norm. | Högt | Lågt | Träffområde |
|-------|------|------|-------------|
| 1-3   | 1-5  | 1    | Huvud*      |
| 4-6   | 6-8  | 2-4  | Bröstorg    |
| 7-8   | 9    | 5-7  | V. Ben      |
| 9-10  | 10   | 8-10 | H. Ben      |

\* Huvudets delområden slås på ett något avvikande sätt: 1: Orm, 2-6 Ansikte, 7-10 Skalle. Delområdet 'Orm' fungerar som en vanlig arm, med det undantaget att brytrisk- och amputationslaget är en nivå högre (+Ob1T6). Observera att det endast finns en orm på Tuc'hizars huvud.

**Jharn Theus - STY 14, TÅL 13, RÖR 10, PER 15, PSY 13, VIL 11, BIL 9, SYN 11, HÖR 11.**

Förflyttning 8 m/runda, BF 13, UK 6 rutor, Chockvärde 12, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 7, Insikt 6.

**Lätt armborst** (13), [5-35-75-175], Obs5T6, Obs4T6, Obs3T6, Obs2T6. **Undvika** (11).

**Färdigheter:** Berättarkonst 10, Matlagning 9, Skumraskaffärer 11, Spel & dobbel 12, Slagsmål 10, Supa 9, Värdera 13, Övertala 12.

**Karn Tell - STY 14, TÅL 12, RÖR 11, PER 12, PSY 9, VIL 12, BIL 8, SYN 12, HÖR 11.**

Förflyttning 8 m/runda, BF 13, UK 6 rutor, Chockvärde 12, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 8, Insikt 6.

**Slag** (11), ObK1T6+2, SI(1/2). **Stålskodd påk** (12), ObK2T6+3, Bryt(10), SI(3/3). **Undvika** (12).

**Färdigheter:** Hoppa 9, Kasta 8, Spel & dobbel 12, Rida 10, Slagsmål 11, Supa 12.

**Dedak Åstad - STY 9, TÅL 10, RÖR 11, PER 12, PSY 12, VIL 11, BIL 12, SYN 10, HÖR 10.**

Förflyttning 8 m/runda, BF 9, UK 5 rutor, Chockvärde 10, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 6, Insikt 5.

**Stridssvärd** (9), ObH3T6, Bryt(14), SI(3/3). **Undvika** (8).

**Färdigheter:** Spel & dobbel 13, Rida 12, Slagsmål 9, Supa 12, Övertala 11.

**Efreim Kalisson - STY 10, TÅL 8, RÖR 9, PER 10, PSY 13, VIL 10, BIL 13, SYN 11, HÖR 9.**

Förflyttning 8 m/runda, BF 9, UK 5 rutor, Chockvärde 9, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 5, Insikt 5.

**Kortsvärd** (7), ObH2T6+2, Bryt(14), SI(2/3). **Undvika** (9).

**Färdigheter:** Berättarkonst 11, Spel & dobbel 8, Rida 11, Slagsmål 8, Värdera 11, Övertala 14.

**Vomdal Fronesson - STY 13, TÅL 11, RÖR 11, PER 11, PSY 9, VIL 8, BIL 6, SYN 12, HÖR 11.**

Förflyttning 8 m/runda, BF 12, UK 5 rutor, Chockvärde 10, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 5, Insikt 5.

**Slag** (10), ObK1T6+2, SI(1/2). **Dolk** (8), ObS2T6, SI(1/2). **Undvika** (9).

**Färdigheter:** Boskapsskötsel 11, Jakt 9, Jordbruk 13, Slagsmål 9, Supa 10.

**Cirefalisk prisjägare - STY 17, TÅL 16, RÖR 14, PER 7, PSY 9, VIL 12, BIL 10, SYN 12, HÖR 10.**

Förflyttning 9 m/runda, BF 16, UK 6 rutor, Chockvärde 15, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 13, Insikt 9.

**Stålskodd stav** (15), ObK5T6, Bryt(12), SI(3/4). **Dolk** (13), ObS2T6+2, Bryt(5), SI(1/2). **Undvika** (13).

**Rustning:** [H10, K8, S6], Täcker 4-7, 14-18. **Generellt:** [H10, K8, S6].

### Stridskonst: Den tvåändiga vägen

**Moment:** stålskodd stav (Ob3T6).

**Besläktade vapenfärdigheter:** Stav (+Ob1T6).

**Tekniker:** Dubbelstöt, Kross\*, Kvickt anfall, Meditation, Momentspecialisering: stålskodds stav, Precisionsanfall, Rappt utfall, Utspel.

\* Redan medräknat i den cirefaliska prisjägarens skada.

**Rupert - STY 11, TÅL 12, RÖR 16, PER 11, PSY 13, VIL 12, BIL 7, SYN 14, HÖR 12.**

Förflyttning 8 m/runda, BF 11, UK 6 rutor, Chockvärde 11, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 9, Insikt 7.

**Dolk** (14), ObS2T6+2, Bryt(5), SI(1/2). **Kortsvärd** (12), ObH1T6+2, Bryt(14), SI(2/3). **Undvika** (15).

**Färdigheter:** Fingerfärdighet 13, Hoppa 11, Kasta 9, Läkekonst 12, Slagsmål 13, Skumraskaffärer 16, Värdera 14, Övertala 13.

**Typiska busar - STY 13, TÅL 12, RÖR 12, PER 9, PSY 11, VIL 11, BIL 7, SYN 11, HÖR 12.**

Förflyttning 8 m/runda, BF 11, UK 5 rutor, Chockvärde 12, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 8, Insikt 6.

**Slag** (12), ObK1T6+2, SI(1/2). **Stridssvärd** (12), ObH3T6+3, Bryt(14), SI(3/3). **Lätt armborst** (11), [5-35-75-175], ObS5T6, ObS4T6, ObS3T6, ObS2T6. **Undvika** (11).

**Rustning:** [H3, K4, S3], Täcker 4-11, 14-15, 16-26.

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

**Färdigheter:** Hoppa 8, Kasta 8, Läkekonst 8, Slagsmål 11.

**Typisk stadsvakt - STY 13, TÅL 11, RÖR 12, PER 9, PSY 11, VIL 11, BIL 8, SYN 10, HÖR 10.**

Förflyttning 8 m/runda, BF 11, UK 5 rutor, Chockvärde 11, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 8, Insikt 6.

**Slag** (11), ObK1T6+2, SI(1/2). **Stridssvärd** (13), ObH3T6+3, Bryt(14), SI(3/3). **Undvika** (12).

**Rustning:** [H5, K6, S5], Täcker 4-11, 14-15. [H3, K4, S3], Täcker 16-26. **Generellt:** [H5, K6, S5].

**Färdigheter:** Hoppa 8, Kasta 8, Läkekonst 8, Slagsmål 11, Stridskonst: Drill med stridssvärd 13.

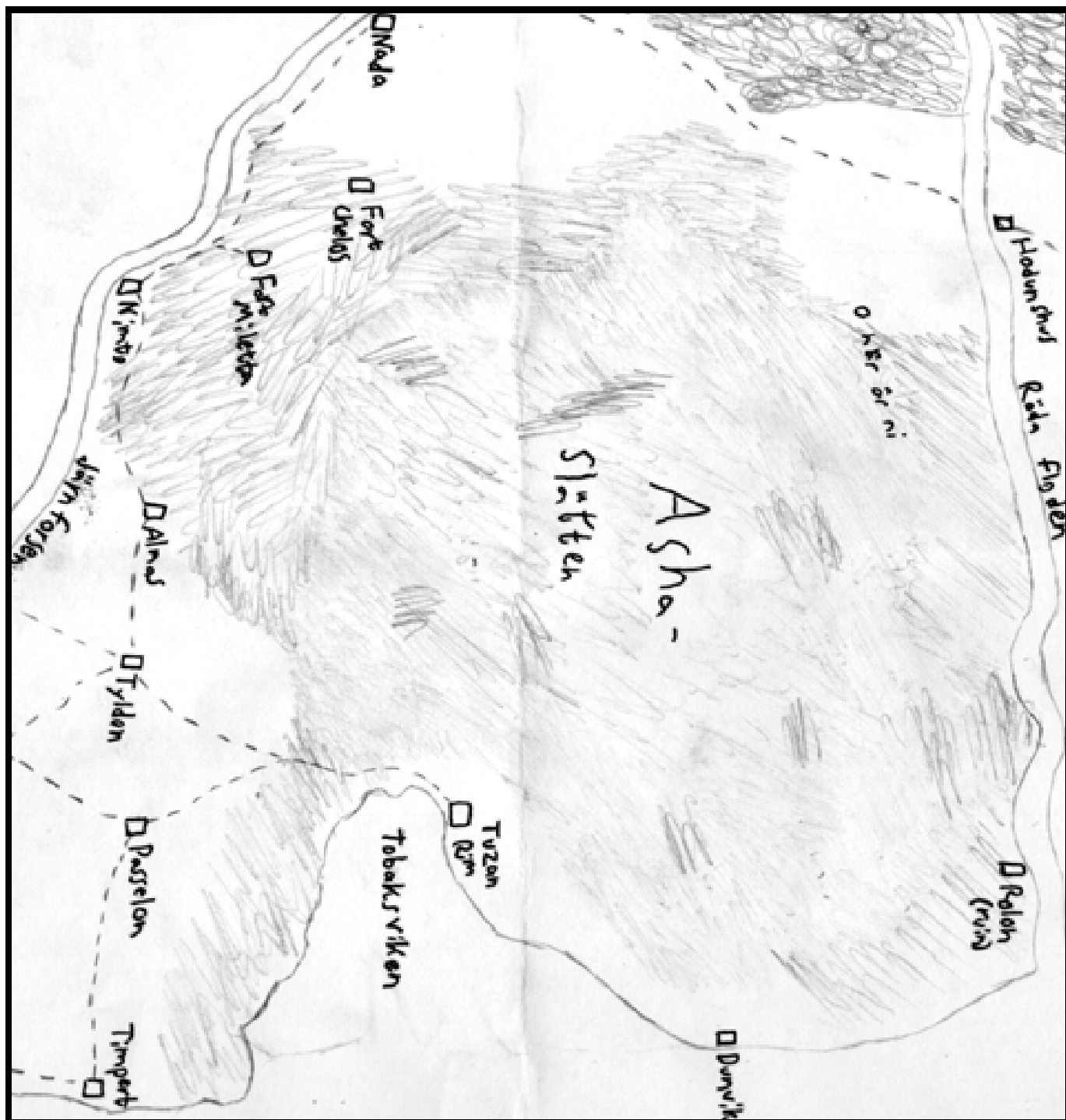
## HANDOUT

**F**ÖR ATT FÖRBÄTTRA spelupplevelsen så inkluderas ett antal handouts. Till att börja med så finns bilder på rollpersonernas grupp inom hären. Sedan finns det en karta och olika lappar som bör delas ut under spelandet. Läs våra allmänna råd om dem nedan.

Det ingår en hel del bilder i äventyret, vilka helst ska behandlas på rätt sätt för att ge den önskade effekten. Tanken med de sex bilderna på karaktärerna i rollpersonernas grupp är att du ska lägga ut dem på bordet medan du läser upp inledningstexten, så förvåning blir stor när de helt plötsligt dör... Helst ska spelarna inte ha berättat för varandra vem som spelar vem än, så de inte vet vilka som ska överleva...

Lappen med melorsvärdets nya värden ska ges till Tzilans spelare direkt efter inledningstexten. Använd Menners skadetabeller för att visa hur nära döden han verkligen är! Så fort någon söker igenom Menners tillhörigheterna hittar de kartan över Asharien. Lappen om dolken ska ges till Jibber när de är hos schamanen. Givetvis är bilderna på magikertornet och hyggelmonstret till för att illustrera hur dessa ser ut.

# MENNERS KARTA ÖVER ASHARIEN



| Minner Niles         |            |                        |            |                      |             |            |               | Svårighet | Utmattning |
|----------------------|------------|------------------------|------------|----------------------|-------------|------------|---------------|-----------|------------|
| VINIT                | 11         | Insikt                 | 9          | Chockvärde           | 13          | Stridsvana | 16            | 0         | ○○○○○○○○○○ |
| Dödslag<br>Chockslag | Trauma     | Svårighet<br>Chockslag | Smärta     | Dödslag<br>Chockslag | Blodförlust | ←          | Blödningstakt | +Ob1T6    | ○○○○○○○○○○ |
| 0                    | ○○○○○○○○○○ | 0                      | ○○○○○○○○○○ | 0                    | ○○○○○○○○○○  |            | ○○○○○○○○○○    | +Ob2T6    | ○○○○○○○○○○ |
| +Ob1T6               | ○○○○○○○○○○ | +Ob1T6                 | ○○○○○○○○○○ | +Ob1T6               | ○○○○○○○○○○  | 1/r        | ○○○○○○○○○○    | +Ob3T6    | ○○○○○○○○○○ |
| +Ob2T6               | ○○○○○○○○○○ | +Ob2T6                 | ○○○○○○○○○○ | +Ob2T6               | ○○○○○○○○○○  | 2/r        | ○○○○○○○○○○    | +Ob4T6    | ○○○○○○○○○○ |
| +Ob3T6               | ○○○○○○○○○○ | +Ob3T6                 | ○○○○○○○○○○ | +Ob3T6               | ○○○○○○○○○○  | 3/r        | ○○○○○○○○○○    | +Ob5T6    | ○○○○○○○○○○ |
| +Ob4T6               | ○○○○○○○○○○ | +Ob4T6                 | ○○○○○○○○○○ | +Ob4T6               | ○○○○○○○○○○  | 4/r        | ○○○○○○○○○○    | +Ob6T6    | ○○○○○○○○○○ |
| +Ob5T6               | ○○○○○○○○○○ | +Ob5T6                 | ○○○○○○○○○○ | +Ob5T6               | ○○○○○○○○○○  | 5/r        | ○○○○○○○○○○    |           |            |
| +Ob6T6               | ○○○○○○○○○○ | +Ob6T6                 | ○○○○○○○○○○ | +Ob6T6               | ○○○○○○○○○○  | 6/r        | ○○○○○○○○○○    |           |            |



## Den döde ryttaren

*"Tzilan svor dämpat över ryttaren han just dödat och stoppade tillbaka sitt melorsvärd i skidan" - från inledningstexten*

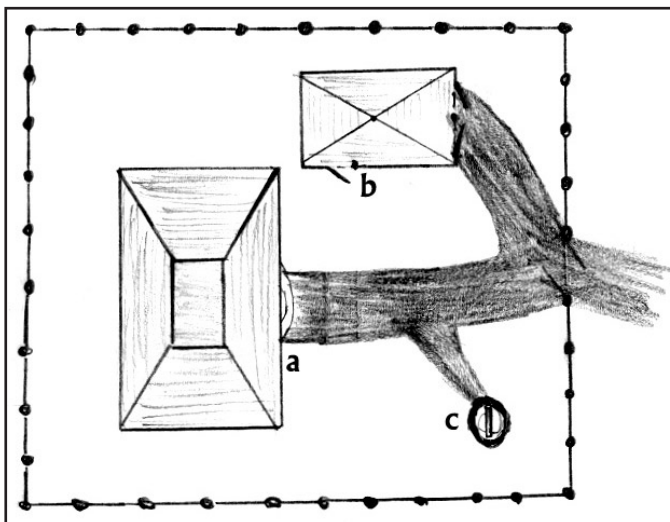
När du skulle dra ut melorsvärdet ur den döde ryttaren så gick det av och är numera bara en bråkdel av sin forna prakt. Som tur är så verkar ingen av de övriga ha märkt något - låt det förbli så!

| Namn       | Värde | Hugg  | Kross   | Stick | Fattning | BRYT | SI  | Vikt   |
|------------|-------|-------|---------|-------|----------|------|-----|--------|
| Melorsvärd | 17 *  | Ob2T6 | Ob1T6+3 | Ob2T6 | 1H       | 12   | 1/1 | 0,8 kg |

\* Kan användas med din stridskonst fast med +Ob1T6. Kan inte användas ihop med teknikerna i stridskonsten.

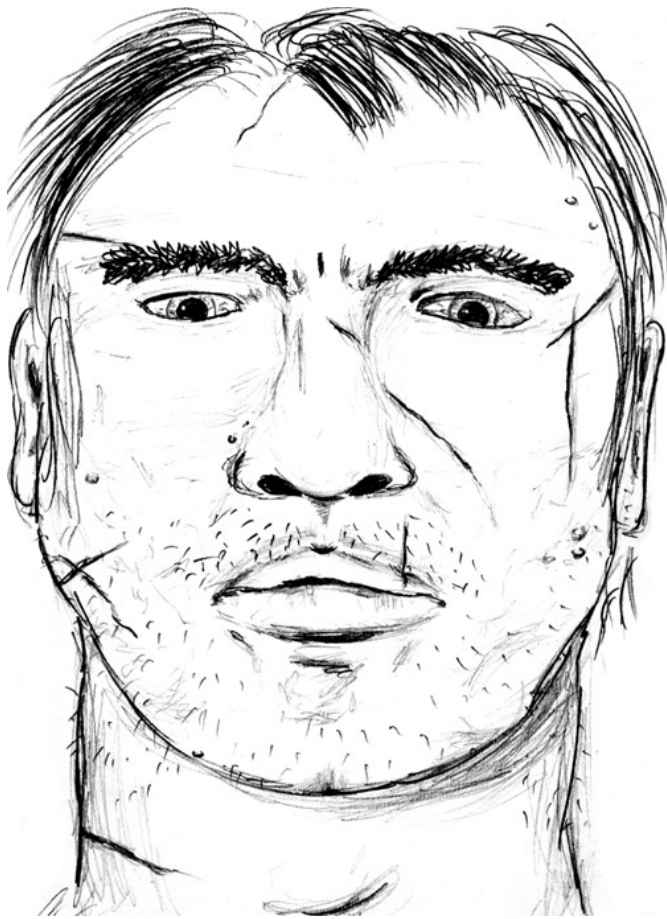
## När de tog ifrån er vapen och utrustning

Vildarna tog ifrån dig alla saker, utom dolken som sitter runt ankeln i den högra stövel. Kanske skulle det var möjligt att komma åt den om du fick tillfälle att försöka förflytta knutarna närmare varandra...

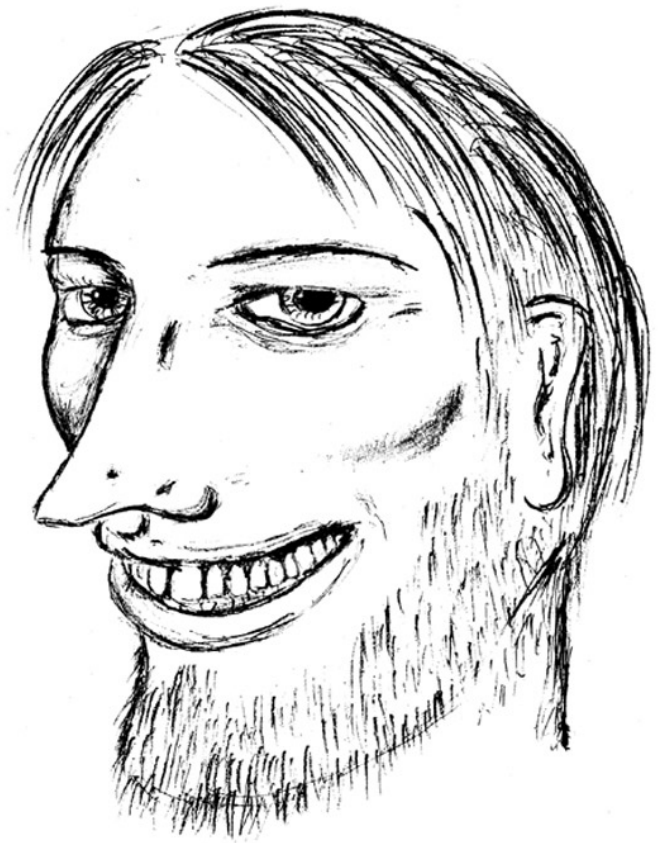


## Karta över bondgården

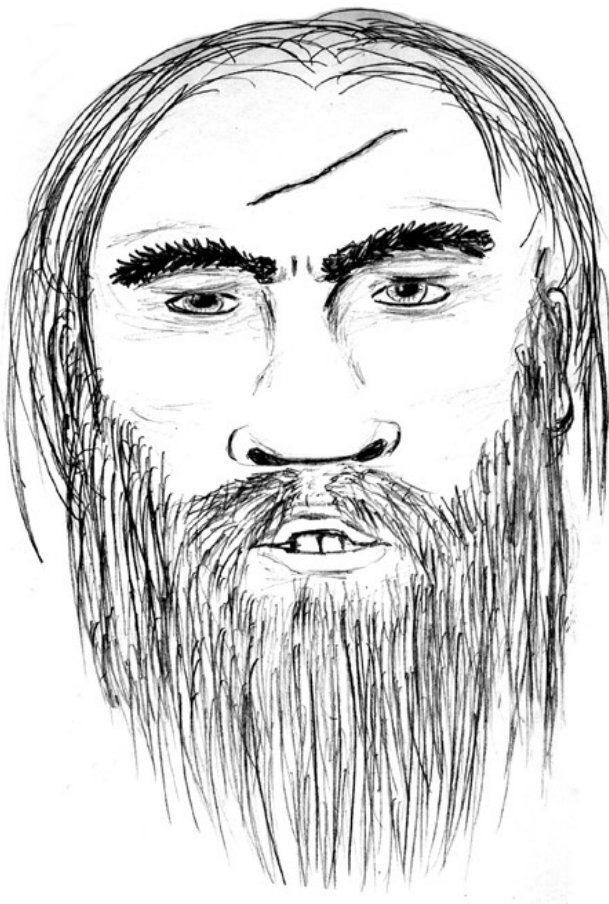
- a) Bondgårdens stora hus
- b) Verktygsbod och stall
- c) Brunn



**Gart Fule**



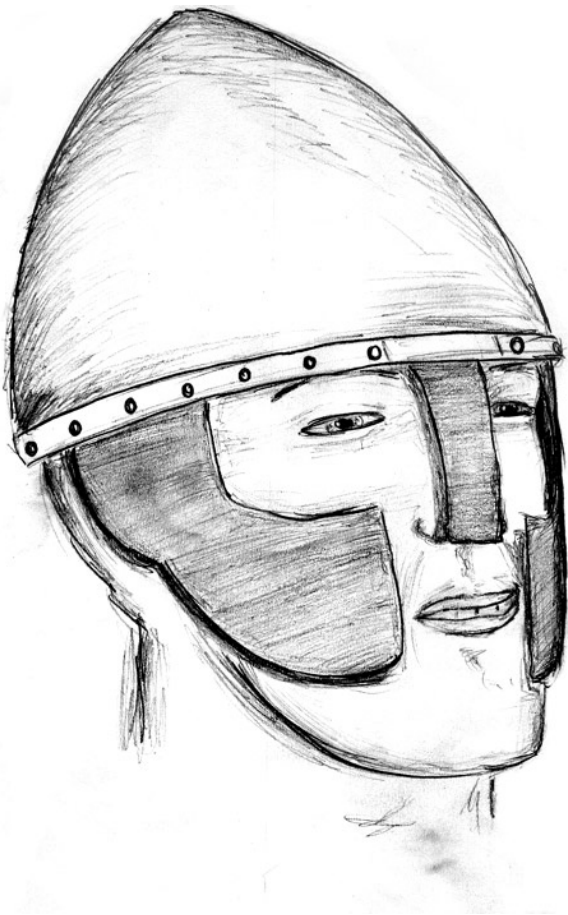
**Jibber Leijonklev**



**Menner Niles**



**Rommez Aravedus**



Tzilan



Zed Salomonsson