

SKALPJÄGAREN

ETT
DECKARÄVENTYR

I

SARTAR

AV

MIKAEL KVARNSTRÖM

&

PATRIC ANDERSSON



Skalpjägaren

Intro: För 25år sedan i en liten by på gränsen till troll land som heter Irongate levde en man vid namn Garm Gormare. Han hade mycket dåligt rykte i trakten som en otrevlig gubbjävel som skrek och gormade på alla i byn. Vad byborna inte visste var att han var mycket mer än vanligt otrevlig, han var faktiskt medlem i den fruktade och bespottade Thanatarkulten. I närheten av byn fanns och finns en dold helgedom åt Thanatar som drevs av Broo prästen Grunge Koben. En dag tröttnade Garm på att bli hunsad av Grunge, mördade honom och band hans själ i Grunges skalle. Han tog alla templets rikedomar, en del av dem använde han till att bygga sig en herrgård men det mesta grävde han ner. Många år gick, han fick tre söner och blev tillslut änkeman. Trots alla hans rikedomar lyckades han aldrig tvätta bort sitt dåliga rykte och hans söner ärvde även dom hans dåliga lynne. Sönerna gav sig iväg till främmande land som soldater och Garm blev orolig för att skatten skulle gå i graven med honom. Så han beslöt sig för att göra en karta som inte försvinner allt för lätt, så han tog tillfället i akt och tatuerade in kartan i huvudsvålen på ett av de fem barnbarnen. Nu ville det sig inte bättre än att Garms söner dog i fält och ett år senare fattade herrgården eld på ett mystiskt sätt och tillskyndande bybor lyckades bara rädda de fem barnen ur lågorna. Inga av de vuxna i gården lyckades rädda sig ut och länge spekulerades det om orsaken till den mystiska branden och varför ingen lyckades ta sig ut för egen maskin...

Barnen placerades ut i olika fosterhem och byborna beslöt att behandla barnen som sina egna och att aldrig berätta för dem om deras onda arv. Således förseglades hemligheten om kartan och Thanatars visit i byn och detta blev upptakten till vår lilla historia. För nu ville det sig inte bättre än att Angor smedlärning som vanligt en kväll efter arbetet var på väg till bäcken för att fiska. Efter ett tag blev han nödig och råkade dratta ner i det gamla övergivna Thanatar templet. När han snubblade omkring i mörkret råkade han olyckligtvis stöta till skallen där Grunges själ var bunden, den trillade ner från altaret och gick sönder. Grunge såg sin chans och vipps så var Angor besatt. Nu utrustad med en ny frisk kropp gav sig Grunge ut för att söka efter de föremål och artefakter som blivit stulna samt för att söka hämnd på Garm och hans blod. Snabbt blev han varse att Garm och hans söner var döda så han gjorde en divination för att ta reda på vad som hänt med skatten. Det kryptiska svaret han fick var "*Sök den av fem med målat huvud*". Klipsk som han trots allt är kom han fram till att Garm dött i elden på herrgården men att de fem sonsönerna räddats. Detta var inte svårt att få reda på för Angor då han bott hela sitt liv i Irongate och allmänt betecknas som mindre vetande och ofarlig (men det blir svårare för spelarna).

Efter det började Grunge söka efter de fem, men hans första gissning var fel och man hittade taktäckaren Olgir med huvudet inne i ugnen. Man förklarade händelsen som en fylleolycka i brist på annat. Men när Tago snickare, tillika lärjunge i Lhankor Mhy bara två dagar efter att man funnit Olgir död, hittar sin bror Simors fortfarande varma kropp garroterad och med skalpen bortskuren, tycker han att det är dags att mota olle i grind och kallar på hjälp från templet i Boldhome. Där anser man att tecknen på Thanatar aktivitet är så tydliga att man skickar ut de bästa man har. Scenariot kan börja...

Scenariots gång: När spelarna kommer till byn möts de av Tago, som sedan ingår i gruppen. De börjar troligen sina undersökningar med att direkt gå till Hugg Mjölaren, som är scenariots "red herring". Sedan bör de leta upp diverse ledtrådar så att de kommer på vad som hände med Garm och hans sonsöner för att sedan sluta sig till att detta har något med händelserna att göra. Detta syftar till att de skall finna kartan på Tagos huvud och med dess hjälp hitta skatten. Förhoppningsvis har de insett att detta inte är det primära utan att hitta templet och eliminera Grunge är det som gäller. När detta är gjort är det bara att runda av scenariot.

Viktiga personer

Om Garms Sonsöner: Garm hade fem sonsöner. Efter branden på herrgården placerades dessa hos olika familjer i byn. Alla i byn kom överens om att aldrig avslöja att pojkarna var barnbarn till den förskräcklige Garm Gormaren. Barnen har alltid blivit behandlade som biologiska barn i respektive familjer och ingen har någonsin nämnt för dem att de är adopterade. Tago Snickare och Simor Lhankor Mhy adept hamnade i samma familj, hos Pål vid almen, byns bagare. Jonas Bonde ärvde gården efter sina nu döda "föräldrar". Stjepan Bonde togs också om hand av en bondefamilj han sköter nu gården åt sina åldriga "föräldrar". Olgir Taktäckare togs om hand av Mondorf Taktäckare.

Om Tago: Tago är en av Garms fem sonsöner och han är, ovetandes, den som har kartan tatuerad på huvudet. Han vet inte heller att han är ett fosterbarn och tror att paret som tagit hand om honom är hans riktiga föräldrar. Han har god lokalkännedom och han känner alla i byn.

Om mordet vet han bara att han hittade Simor garotterad och skalperad. Han vet vad Simor sysslade med och att han var i luven med Hugg Mjöltnare men inte varför.

Om mordet på Olgir vet han inget mer än det som sagts i introt.

Om Jonas Bonde: Jonas är precis som de andra sonsönerna ovetande om sitt egentliga ursprung. Han har en liten gård där han bor med sin fru och sina två barn. Han vet inget om något.

Om Stjepan Bonde: Stjepan sköter om sina "föräldrars" gård då de är för gamla. Han bor på gården med sin fru och tre barn. Precis som Jonas vet han inget av vikt.

Om Grunge Koben: Grunge är död men hans själ lever vidare. Först blev han bunden i sin egen skalle i Thanatar templet av Garm. Då Angor drattade ner och förstörde skallen blev hans onda själ fri och han tog besittning av hans kropp. Dock förhåller det sig så att han bara har kontroll över Angor medan Yelm är i underjorden (natt). När han har kontroll över Angorn snokar han omkring i byn och söker efter vilka som är Garms barnbarn. Han har funnit två, Olgir och Simor...

Om Angor Smedlärning: Angor är en något efterbliven men stor och stark karl som arbetar hos smeden som lärning. Angor är en vanemänniska men på sistone har han inte uppfört sig som vanligt. En av hans vanor var att alltid fiska nere vid sonnviken på kvällen efter arbetet, men på sistone har han slutat med det då Grunge tar över hans själ när Yelm (solen) går ner. Det som Angor får veta på dagen får Grunge reda på men det som Grunge får reda på om natten vet Angor **INGET** om. Detta leder till att Angor har konstanta minnesluckor om vad han gjort på kvällen och tycker att det är pinsamt och agerar lätt förvirrat.

Don Rusig den välpumpade: Byns "riddare" enligt sig själv. Han är en välbyggd karl med mosiga kinder, röd näsa och konstant på snusen. Nu är det dock så att han faktiskt är bra på att slåss, väldigt bra till och med. Han är en Humakti runelord som efter att ha rest runt i världen och slagits har han valt att slå sig ner här i Irongate, vid ett bord på värdshuset. Ingen vet egentligen varför (kärleksproblem?). Don Rusig är även scenariots panik knapp om spelarna får för sig att gå bärsärk. Då får man låta don Rusig rycka ut och tukta dem, han är nämligen precis så bra att spelarna inte kan göra något åt honom.

Bybeskrivning

Irongate är ett litet samhälle mellan Alone och Ironspike i norra Sartar. Här bor 92 stycken själar som sliter i sitt anletes svett för brödfödan. Den huvudsakliga näringen är jordbruk men hushållen är i stort sett självförsörjande. På en kulle norr om byn ligger Gormaregården som är en ruin man i allmänhet undviker då det ryktas att den är hemsökt. Söder om byn breder ett stort, kulligt område täckt av haggtornsbuskar ut sig. Väster och öster om byn finns åkrarna som i väster nås genom en bro över det fiskrika vattendraget Kvarnströmmen. Norr om byn ligger också den gamla begravningsplatsen där man bränner sina döda. Det är här Garm grävt ner sin skatt.

Vad finns var i byn:

1. Vårdshuset "Lunkens lya".
2. Vårdshusets stall.
3. Mjöltnaren Hugg.
4. Vattenkvarnen.
5. Smeden och smedlärling Angors hem.
6. Mondorf taktäckare.
7. Stjepan Bonde.
8. Bagare Pål vid Almen.
9. Jonas Bonde.
10. Lhankor Mhy helgedom. Även helgedom för övriga lightbringers.
11. Byns brunn.
12. Tirvald mästernickare.

Viktiga personer:

Byäldsten Tirvald Mästernickare: Tirvald är en sträng man med byns bästa för ögonen. Han är den som kom upp med idén att inte berätta för Garms sonsöner att de var adopterade, det för att skydda dem från den ondska som förgjorde Garm.

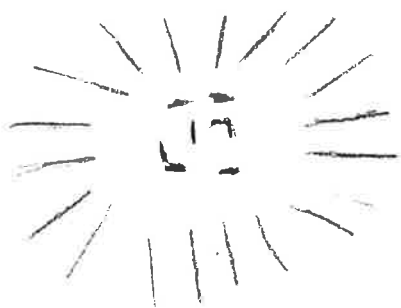
Bagare Pål vid Almen: Bror till Tirvald och medlem i byrådet. Han är en gemytlig man med rosiga kinder och ett glatt humör. Han tog hand om Simor och Tago efter branden och han älskar de båda som sina egna söner.

Mondorf taktäckare: En man med bågge fötterna på jorden och även han medlem i byrådet. Han tog hand om Olvir efter branden.

Mjöltnaren Hugg: En aggressiv och otrevlig man på alla sätt och vis, tyvärr (enligt många) är han medlem i byrådet. Han ligger i konstant träta med bagare Pål och han vakar svartsjukt över sin dotter Lorea.

Mäster: Byns smed som alla bara kallar mäster, en av de viktigaste medlemmarna i byrådet. Han är en kraftig karl med gott humör, stort hjärta och dåligt ölsinne. Han har hand om Angor, byns minst bemedlade invånare och kämpar hårt för att göra honom till en bra smed.

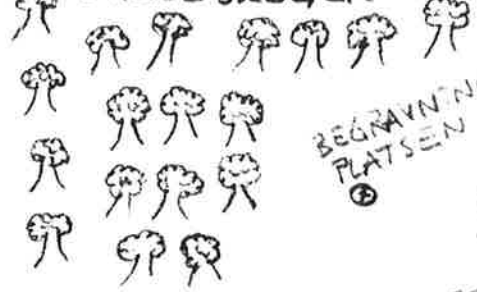
GORMAR GÅRDEN



MOT
IRON SPIKE

ERENIAS STIG

UGGLE SKOGEN



BEGRAVNINGS
PLATSEN

UTTORKADE
DAMMEN

KVARN
DAMMEN

ALMEN

FALT

KVARNSTRÖMMEN

ERENIAS STIG

ALCNE

BRON

HAGTORNSKULLARNA

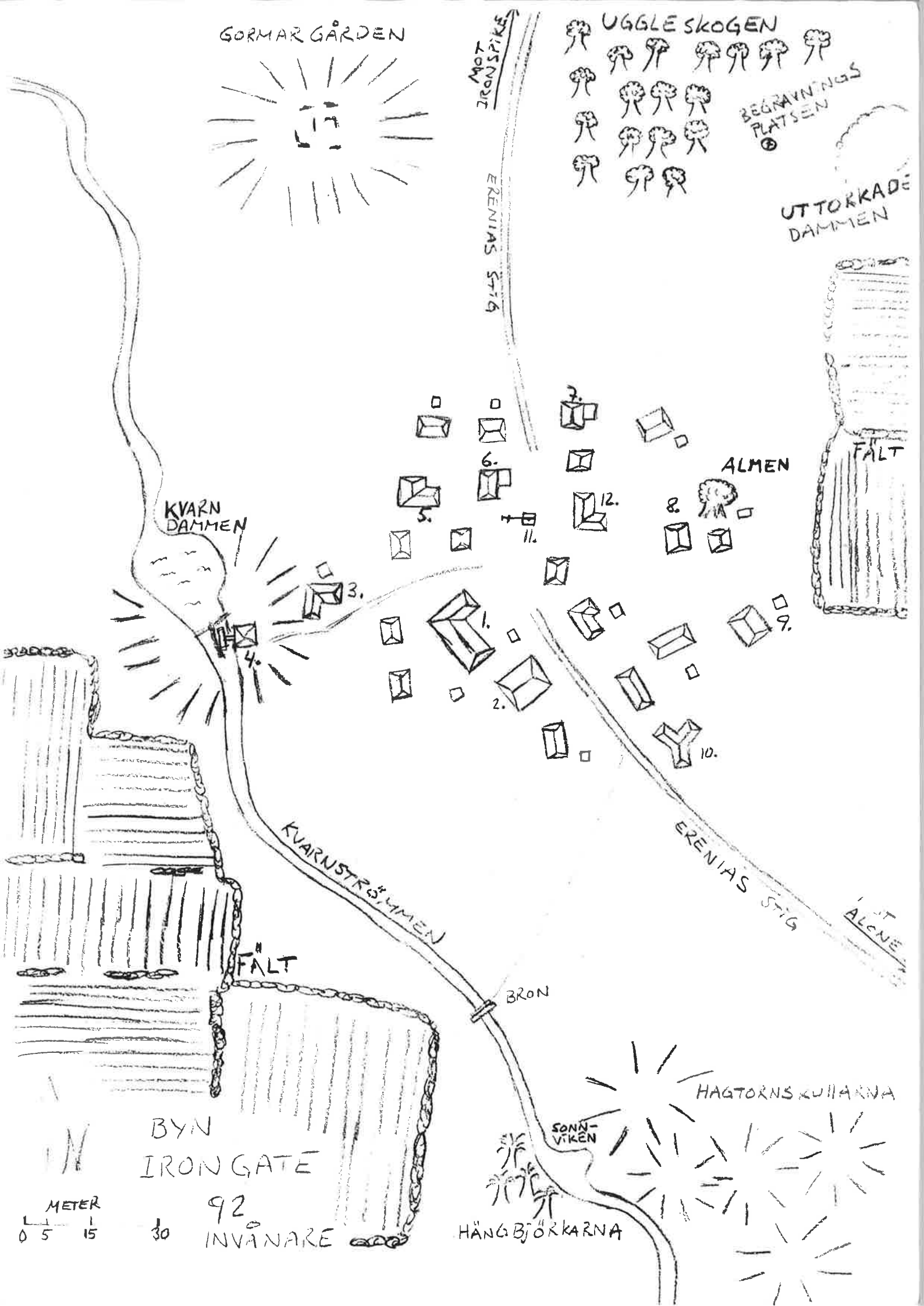
SÖNN-
VIKEN

HÄNGBJÖRKARNA

BYN
IRON GATE

METER
0 5 15

92
INVANARE



LEDTRÅDAR

Hugg Mjöltnare.

Hugg är en liten, råttaktig och aggressiv man som bor med sin fru Merion och sin vackra dotter Lorea i kvarnen utanför byn. Han är överbeskyddande mot Lorea och det var om henne bråket med Simor handlade. Detta kommer han dock svårligen att erkänna då han inte vill tala om saken.

Lorea Mjöltnaredotter

Lorea är en underskön flicka som hade en hemlig förälskelse med Simor. De brukade alltid träffas nere vid hängbjörkarna vid strömmen. Därifrån såg de Angor som alltid kom och fiskade. Lorea kan konfirmera att hon hade en kärleksaffär med Simor samt att Angor har börjat uppföra sig underligt.

Spöket på Gormargården.

När spelarna sitter på värdshuset och pratar första kvällen kommer värden fram och frågar hur det går med utredningen. Vad spelarna än svarar så kommer han att fråga om de inte kan passa på att undersöka vad spökerna håller på med uppe på Gormargården. Vid vidare utfrågning får de reda på att spökerierna, som består i att man ser ljus och hör ljud från gården, började strax innan Olvir dog. Tago kan konfirmera dessa uppgifter.

Don Rusigs berättelse.

Om spelarna slår sig i slang med Don Rusig och bjuder honom på en tunna öl eller två kan de om de frågar om Gormaregården få sig följande berättelse till livs: Ja, Garm Gormare han var en skitstövel han, elak och snål. Ja, skitstövel det var han hela livet men det var inte förrän han blev rik som det slog ut i full blom. Det var väl för sina synders skull som gården tog eld och brände upp fanskapet, de enda som kom levande från branden var hans sonsöner, sex stycken tror jag dom var.

Om spelarna frågar honom om vad som hände med sonsönerna; kan han berätta att alla i byn tiger som muren om deras öde och att han inte vet vad som hände med dom.

Om de frågar honom om hur Garm blev rik; så vet han bara att han en dag, som en blix från klar himmel hade en massa pengar och att ingen någonsin fick veta varifrån de kommit.

Intervju med Pål vid Almen.

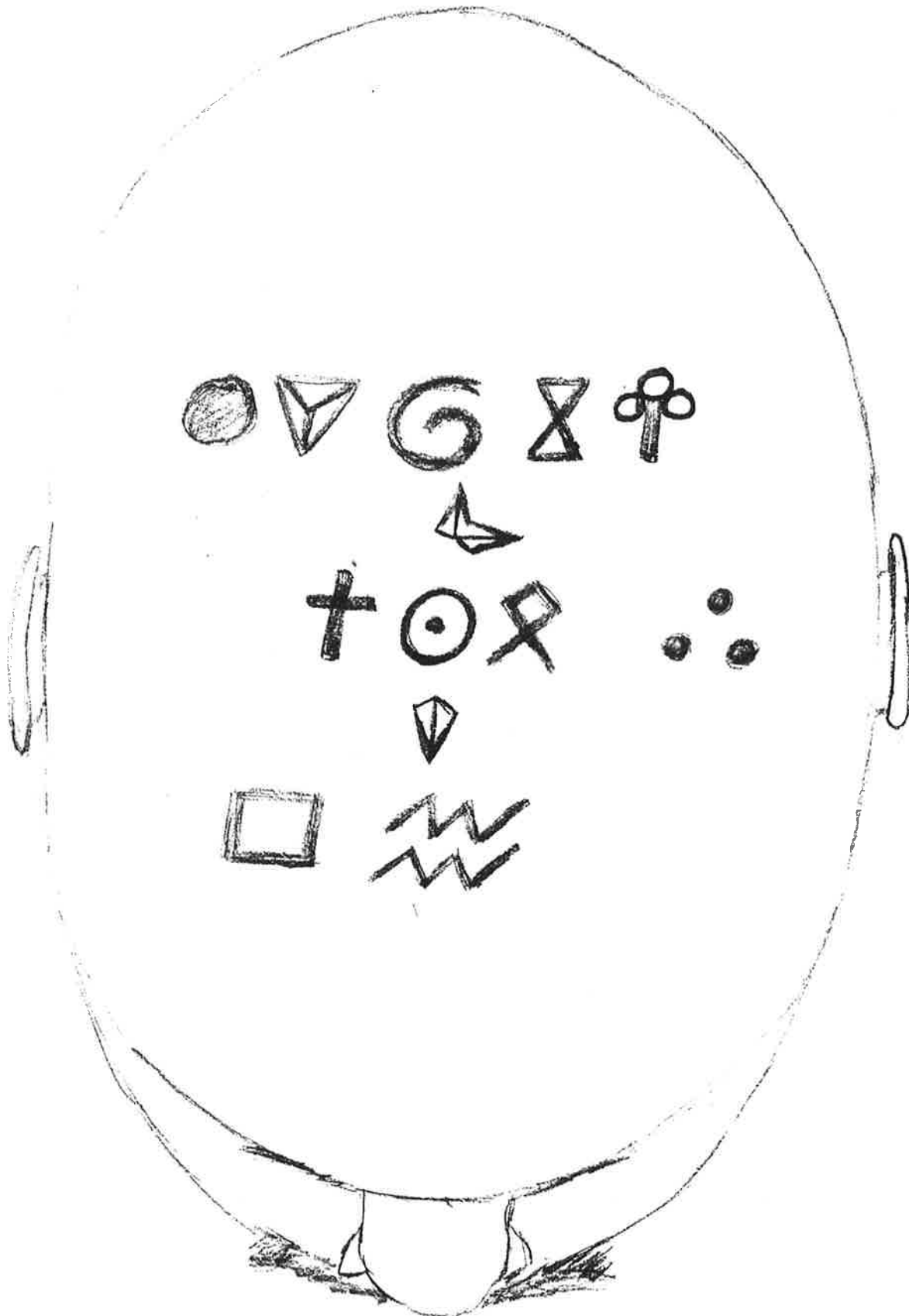
Om spelarna pratar med Pål så kommer han att erkänna att Simor inte var hans son utan en av Garms sonsöner. Han kommer dock att hålla fast vid att Tago är hans riktige son. Han kan även konfirmera att Olgir var en annan av sonsönerna. Han kommer kategoriskt att hävda att han inte vet var de andra sonsönerna finns.

Angor.

Låt spelarna stöta på Angor lite då och då. Om de möter honom på dagen så är han tillmötesgående och trevlig men om de möter honom på kvällen undviker han dom.

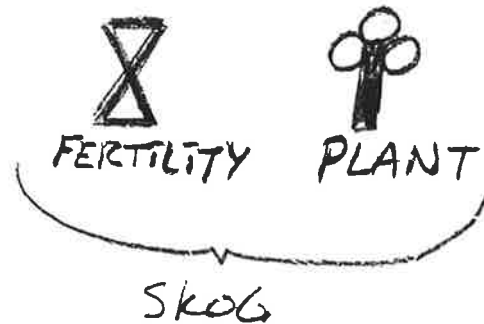
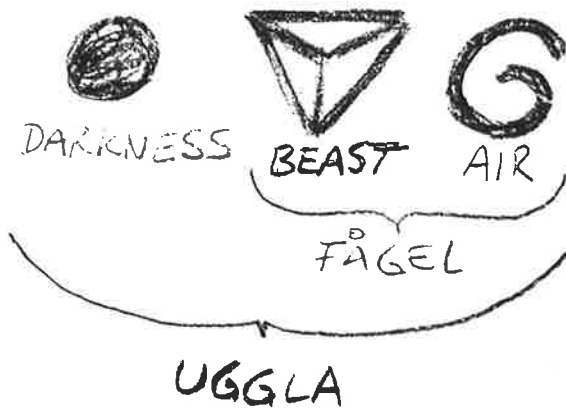
Konfronterar de honom med detta så kommer han att slingra sig med fraser typ; Ursäkta mig, jag mår inte bra eller Undviker er? Nej det måste ni ha missuppfattat (Detta säger Angor oberoende av om han för tillfället är besatt eller inte).

TATUERINGEN

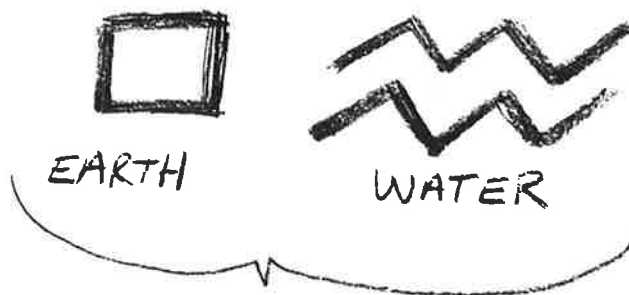
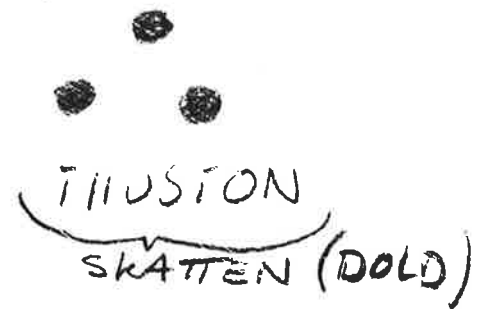
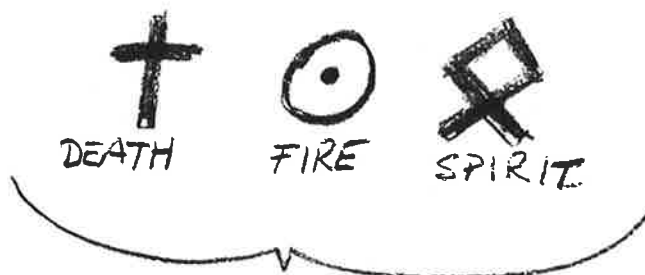


TATUERINGEN

FÖR
SL



UGGLE SKOGEN



KOMPASS
RIKTNING

Händelser

Jonas Bonde dör.

Två dagar efter att spelarna kommit till byn, hittas på morgonen Jonas Bonde garotterad och skalperad vid sin brunn. I en av hans händer (som är knuten och likstel) hittar spelarna en vacker sten som gjord till halsband, läderremmen är avsliten.

Angors bekännelse: Senare på dagen kommer Angor att gå omkring och leta efter sin lyckosten (ja, mycket riktigt stenen i Jonas hand) som han blivit av med (han kommer ju inte ihåg vad som hände). Spelarna arresterar troligen honom och under förhören kommer han att tillstå att han inte kommer ihåg något av vad som händer på kvällarna. Den sista kvällen han kommer ihåg är en kväll för två veckor sedan när han var och fiskade vid Sonnviken. Sedan kommer han bara ihåg att han slog sig och att allt var dimmigt. Han kan visa upp ett saftigt blåmärke på ena benet som "bevis". Han verkar helt knäckt och tacksam för att få berätta det för någon. Vid husransakan hos Angor, hittar de i en hörna sönderrivna kläder med haggtorns taggar i.

Grunge: När Grunge uppfattar att Angor avslöjats lämnar han Angors kropp för alltid och sticker tillbaka till templet för att planera och smida nya ränker (och för att finnas i templet när de intet ont annande spelarna kommer dit). **OBS:** Angor kommer aldrig någonsin att få tillbaka sitt minne.

Rådslaget: Samma dag som Jonas hittats död håller de äldste rådslag i byn. De kommer fram till att det nog är bäst att avslöja vilka som är Garms sonsöner för att kunna skydda dom. Det gör de genom att kalla till sig spelarna och sedan berätta för Tago att de tyvärr har tråkiga nyheter och att det berör honom. Sedan berättar de sanningen, d.v.s. att Tago och Stjepan är sonsöner till Garm. Om spelarna kollar huvudsvålarna på de två kvarvarande sonsönerna, hittar de kartan på Tagos huvud.

Kartan: Kartan är i form av runor och visar vägen till den plats där skatten som Garm stal från templet är nergrävd. Skatten är begravd under platsen där man bränner sina döda. Denna är belägen mellan Uggleskogen och den uttorkade dammen, se kartan och beskrivningen. Här kan det bli nödvändigt att delge spelarna lite extra information typ att runorna beast och air tillsammans symboliserar fågel.

Skatten: Under begravningsplatsen ligger skatten. Den består av silverbägare, silvermynt och en del järnföremål till ett värde av ca. 20000 Lunar. Här finns även sex stycken medaljonger av silver, med runor ingraverade. Barse känner igen dessa som medaljonger som skyddar folk från av attacker av Mad-Head-Ghosts. (Dessa kommer att bli användbara när spelarna hittar templet).

Thanatar templet

Uppgången är inte mer än ett hål i marken, dolt av hagtornsbuskar. Det är fem meter djupt, men där finns en murken stega.

Förrådet: Här finns några tunnor och några lårar. I dessa finns resterna efter mat och andra förnödenheter.

Templet: Templet stöds upp av fem stycken pelare och skyddas av en warding 2 spell, den som korsar en linje mellan två wardingpinnar får 2d3 i skada i en missile hit location. Här finns ett altare med en skulpterad stenskalle på. Vid sidan om altaret finns det en blodfont där man tidigare samlade blod till sina mörka ritualer. Bredvid altaret ligger en dödsskalle. Detta är det som är det enda som finns kvar av Grunge. Spelarna måste här utföra "the skull smashing ritual" för att för evigt förvisa Grunge från Glorantha.

När en spelarna kommit in i templet och fått skada, kommer de att hamna i spirit combat med två stycken Mad Head Ghosts. Om de har medaljongerna från skattgömman slipper de detta.

Mad Head Ghosts har Power = 14. Om spelaren kommer ner i Power = 0 tar spöket över kroppen och den stackars karaktären anfaller helt galet sina kamrater.

När de närmar sig altaret hamnar den med lägst power i Spirit Combat med Grunge. Han försöker ta över kroppen och om han lyckas börjar han, precis som spökena, slåss med de andra. Om kroppen dör går han in i spirit combat med den spelare som har lägst power osv.

Grunge har Power = 17

Det bästa sättet att klara av spökena och Grunge är att utföra ritualen på respektive skalle och vips så är man av med spöket.

Bakom altaret finns det en lönndörr som leder till templets inre helgedom. Det enda som finns kvar här är en stenskalle som glöder av lila flammor i mörkret (darklight).

Fångceller: In hit finns det ett galler, nyckeln hänger på väggen. Det finns tre celler, i två av dem ligger skelett. Via en lönndörr i väggen kan man komma åt en hemlig utgång som mynnar ut 150 meter från ingången.

Biblioteket: Biblioteket ger sken av att ha haft höga ambitioner men det finns bara böcker på ett par av hyllorna. De som finns är söndermögade och totalt oläsliga.

Grunges rum: Här finns en säng, ett bord, två stolar och en sönderslagen kista.

The Lhankor Mhy Head-smashing ritual: Denna ritual tar en mellee round att utföra. Den som skall krossa huvudet uttalar en snabb bön och krossar sedan det avhuggna huvudet fullständigt. För ett kranium räcker det med att trampa till ordentligt. När huvudet är krossat matchar kastaren sina magic points mot spökets. Om han lyckas försvinner det, men om han misslyckas förlorar han en magic point och får försöka igen.

Bönen för ritualen:

In the name of Full knowledge

I rip this tool from Thanatar,

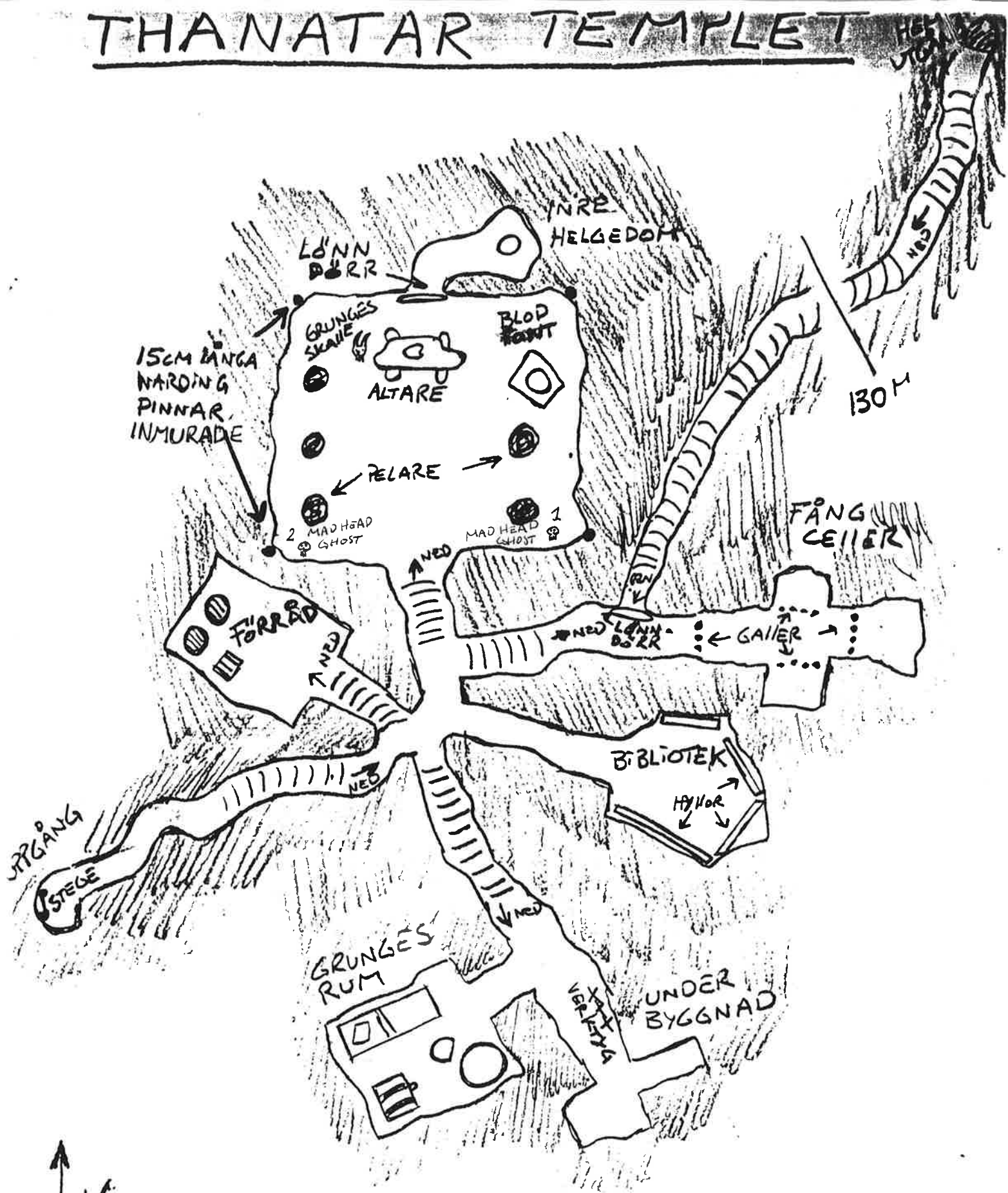
To confound his presence

In the scheme of being

And to hasten the end of chaos.

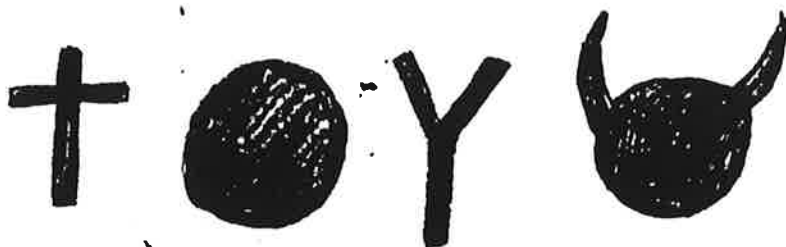
Go, spirit, to the fate of your will!

THANATAR TEMPLET



METER

0 1 2 5



Epilog

När spelarna har hittat skatten och blivit av med Grunge är scenariot avklarat. De kommer naturligtvis att bli hyllade i byn med en rejäl fest med ryggdunkningar och vackra kvinnor (Lorea?). Sedan beger de sig hem till Boldhome för att rapportera, men det är en annan saga...

Karaktärerna

Labbe Vittfarne: Labbe är gruppens ledare och en erkänt duktig präst. Han har dock inte alltid varit en lugn och belevad (nåja!) Lhankor Mhy forskare. Han är född i en liten by i södra Sartar och följde från början sin faders fotspår som hästuppfödare. Labbe tröttnade dock snabbt på detta, gav efter för sin äventyrlusta och tog värvning som legosoldat. Under sina resor kom han i kontakt med många olika kulturer och tanken att satsa på en karriär i Lhankor Mhy började gro. Han gick med i Lhankor Mhy och började skriva om sina resor och folk han träffat. Allt som tiden gick blev han mer och mer fascinerad av de saker han såg, och tillslut, efter att ha spenderat 15 år som soldat tog han steget och började forska på heltid.

Det visade sig snabbt att Labbe gjort rätt när han valde att satsa på Lhankor Mhy. Han gjorde sig snabbt outhärlig i templet i Boldhome som en hårdför och orädd fältforskare. Detta fick naturligtvis också till följd att han snabbt steg i graderna inom Lhankor Mhy, och på sin 45 års dag blev han invald som Grey Lord i Boldhome med främmande kulturer som specialitet.

Rollspelstips: Du är van att ta kommandot över alla situationer du hamnar i, det kommer liksom naturligt. Du tar inte skit från någon och är snabb med att påpeka att du minsann är Grey Lord och att man skall ha respekt för de som är äldre. När du vill ha något fixat använder du en kommenderande röst och pekar med hela handen.

Bärse (Trollis) Smygsnok: Bärse har alltid varit den som lagt näsan i blöt där den inte hör hemma, nyfiken med andra ord. Han har dock alltid haft en fasansfull tur och har inte råkat ut för något allvarligare än en bruten näsa. Med denna läggningen var det ett naturligt val att satsa på en karriär som forskare, något som de andra ungdomarna i byn retade honom för. I hans by var man nämligen krigare eller inget alls och Bärse valde inget alls. Sagt och gjort så sökte han sig blott 15 år gammal till Boldhome för att börja som lärling i Lhankor Mhy templet där. Sedan dess har han gjort ett flertal resor i landet runt Sartar, främst då i Dhagori Inkhart då han alltid varit intresserad av troll och siktar på att disputerar i ämnet. Han har också blivit mer och mer intresserad av Lhankor Mhys ärkefiender, kaoskulten Thanatar. Efter diverse efterforskningar har han blivit Boldhome templets främste expert på dessa svårsmärjda kaosdyrkare.

Rollspelstips: Du är nyfiken utav bara f...n och sticker ofta nosen i andras affärer. Du har dock lärt dig att hålla dig borta från Labbe då det kan göra ont att snoka i hans affärer.

Mejram Örtleta: Mejram är en helare och har så varit sedan hon blev gammal nog att äta gröt. Redan tidigt pysslade hon om allsköns små djur som hon hittade. När hennes mor gick ner sig i strömmen tog den gamla byhäxan Grytha sig an henne och av henne lärde hon sig allt som häxan visste om örtdekokter och dylikt. När hon var 16 år bestämmde hon sig för att gå med i helarkulten Chalana Arroy. Där tillbringade hon fyra år innan hon kom till insikt att det vore roligare att försöka hitta nya läkemedel istället för att bara använda de gamla beprövade. Det naturliga valet i denna situationen var att gå med i Lhankor Mhy, vilket hon också gjorde. Sedan dess har hon lyckats ta sig upp i hierarkin inom Lhankor Mhy och är med stormsteg på väg att bli en av de yngsta kvinnliga Grey Lordsen någonsin. Hennes huvudområde är fortfarande medicinalväxter, men ibland får hon följa med andra Lhankor Mhyer ut på forskningsuppdrag, då oftast i egenskap av helare.

Rollspelstips: Du är tuffare än man kan tro när man ser dig. Om någon får för sig att tafs på eller förolämpa dig drar du dig inte för att dela ut en lavett eller rent av en spark i

Tago Snickare: Du är född och uppvuxen i Irongate. Din far är Pål vid Almen, byns bagare. Du har dock hela sitt liv blivit uppfostrad till snickare. Din farbror Tirvald är mästernickare i byn, ja för den delen i hela bygden. Dock har du alltid närt en nyfikenhet på naturen och de lagar som styr den. Denna din hemliga vetenskapliga ådra gömde du länge, men din bror Simor fick dig att tillslut släppa fram den. På tal om Simor, han gick alltid sina egna vägar han, och det trots alla bannor från eran far. Han begav sig till Boldhome och gick i skola där på Lhankor Mhy templet. När han ibland kom hem hjälpte han dig att lära dig läsa och skriva, ja han fick dig till och med att gå med i Lhankor Mhy.

Men nu är Simor död. En kväll hittade du honom liggandes vid Lhankor Mhy helgedomen i byn, garroterad och skalperad. Du blev naturligtvis alldeles till dig och väckte upp hela byn som snabbt kom till undsättning. Byborna blev mäkta arga och konfunderade, då en annan bybo som hette Olvir hittats död för inte så länge sedan. Efter ett byråd bestämde man att nu fick det vara nog, så man gav dig i uppdrag att skaffa dit några som kunde undersöka dessa mystiska mord. Du kontaktade Lhankor Mhy templet i Boldhome för att underrätta dem om Simors död samt för att höra efter om de kanske kunde hjälpa till med undersökningen av mordet. Det kunde de förvisso, de skickade ett brev som talade om att templet skickat ut tre man för att undersöka mordet. De talade också om att det kanske kunde vara ett verk av Lhankor Mhys ärkefiender Thanatar... huga!

Rollspelstips: Du är fast besluten att hitta den som mördade din bror och tänker minsann följa med det där undersökningsteamet. Många tar dig för lite tafatt men det är för att du är lite blyg inför flickor.

Spells

Protection; Tid: 5min. Kostnad: Var. Effekt: Varje poäng ger en extra poäng pansar över hela kroppen.

Bladesharp; Tid: 5min. Kostnad: Var. Effekt: Varje poäng ger ett extra i skada samt 5% extra to hit.

Demoralize; Tid: 5min. Kostnad: 2p. Effekt: Offret tappar självförtroendet. Han försvarar sig på full chans men anfaller på halva chansen. Räckvid = 50m.

Heal; Tid: Inst. Kostnad: Var. Effekt: Helar 1 poäng skada per poäng spell. Man måste röra skadan.

Sleep; Tid: 5min. Kostnad: 3p. Effekt: Pow vs. Pow. Om man lyckas faller offret i djup sömn i fem minuter.

Heal Wound; Tid: Inst. Kostnad: 1p.RM. Effekt: Den konverterar Mp till Hp på en ett till ett basis. Obs. man kan bara få tillbaka förlorade Hp.

The Lhankor Mhy Head-smashing ritual: Denna ritual tar en mellee round att utföra. Den som skall krossa huvudet uttalar en snabb bön och krossar sedan det avhuggna huvudet fullständigt. För ett kranium räcker det med att trampa till ordentligt. När huvudet är krossat matchar kastaren sina magic points mot spökets. Om han lyckas försvinner det, men om han misslyckas förlorar han en magic point och får försöka igen.

Bönen för ritualen:

In the name of Full knowledge
I rip this tool from Thanatar,
To confound his presence
In the scheme of being
And to hasten the end of chaos.
Go, spirit, to the fate of your will!



Air

Beast

Chaos

Darkness

Death

Disorder

Dragonewt

Earth

Fertility

Fire

Harmony

Illusion

Infinity

Law

Magic

Man

Mastery

Moon

Movement

Plant

Spirit

Stasis

Truth

Water

Owner (Original): Umath, (Current): Orlanth
Meaning or Association: air, storm, violence

Owner (Original): Hykim, (Current): Hykim
Meaning or Association: animal life

Owner (Original): Primal Chaos, (Current): Primal Chaos
Meaning or Association: entropy, evil, corruption

Owner (Original): Nakala, (Current): Subere
Meaning or Association: darkness, cold

Owner (Original): Kargan Tor, (Current): Humakt
Meaning or Association: separation, conflict, death

Owner (Original): Ratslaf, (Current): Bolongo
Meaning or Association: disunity, trouble, trickery

Owner (Original): dragonewts, (Current): dragonewts
Meaning or Association: dragonewts

Owner (Original): Ga, (Current) Ernalda
Meaning or Association: earth, solids

Owner (Original): Uleria, (Current) Uleria
Meaning or Association: love, life, growth, fertility

Owner (Original): Aether, (Current) Yelm
Meaning or Association: fire, heat, sky

Owner (Original): Harana Ilor, (Current) Chalana Arroy
Meaning or Association: unity, cooperation, healing

Owner (Original): Tylenea, (Current) Eural
Meaning or Association: tricks, falsehood, concealment

Owner (Original): It, (Current) Arachne Solara
Meaning or Association: unendingness

Owner (Original): (unknown), (Current) Invisible God
Meaning or Association: unchanging, reliable

Owner (Original): (unknown), (Current) Arachne Solara
Meaning or Association: communication between worlds

Owner (Original): Grandfather Mortal, (Current) Daka Fal
Meaning or Association: humanoid life

Owner (Original): (unknown), (Current) Arachne Solara
Meaning or Association: self-knowledge and internal unity

Owner (Original): (unknown), (Current) Red Goddess
Meaning or Association: illusion, time, balance

Owner (Original): Larnste, (Current) Mastakos
Meaning or Association: change, instability

Owner (Original): Flamal, (Current) Flamal
Meaning or Association: vegetable life

Owner (Original): Horned Man, (Current) Horned Man
Meaning or Association: disincorporate beings

Owner (Original): Acos, (Current) Mostal
Meaning or Association: stability, law

Owner (Original): Orenoar, (Current) Dayzatar
Meaning or Association: truth, knowledge

Owner (Original): Zaramaka, (Current) Magasta
Meaning or Association: water, liquids

The Cult of Thanatar

The Severed God



I. Mythos and History

When the Devil entered the world, he was accompanied by the slimy hordes of chaos. The Devil's own son, the chaos god Tien, commanded the most powerful of the legions, and participated in the destruction of Genert's Garden. His legion proceeded south, continuing his terrible conquests until his forces were routed by a vastly outnumbered army using strategy devised by Lhankor Mhy. Later, a clever subterfuge delivered Lhankor Mhy into Tien's hands. The chaos fiend planned by ritual magics to suck Lhankor Mhy dry of wit and learning, but the god of knowledge escaped his captivity in Tien's black pit. After that, Tien was obsessed with the plunder and destruction of his arch enemy.

After the Spike exploded in the Greater Darkness, Tien stalked the sacred vestibules of the shattered mountain. In a golden room deep within the cosmic fortress, he came upon the shining goddess, the Mistress of the Light of Knowledge. His garrote severed her head, leaving her body to the rats of chaos and his magics sealed her soul within that head, from which Tien drew her learnings and skills. Through this grisly abduction, Tien stole all the light of previous knowledge; ignorance reigned supreme beneath the Darkness.

Then Hrothmir, the Horned Hero, son of Storm Bull, sought to destroy Tien, who fled to no avail, for all paths of the living end in Hell. Hrothmir struck Tien's head from his shoulders, shattering his magics and releasing the spirit of the Mistress of Light, but Tien's headless body enveloped Hrothmir in Darkness, and the hero was lost. Tien then took Hrothmir's head for his own. Tien's magics had been weakened, for he could not preserve Hrothmir's head, which fell into corruption. For the rest of the Darkness, the headless god-corpse, known as Than, wandered the catacombs of nameless mountains or prowled the fens of foul chaos dens, seeking other being's heads to balance upon its shoulders.

While on his Quest to Hell with the Lightbringers, Lhankor Mhy came upon the severed horned head

of Tien, but could not destroy it, though it still teemed with malevolent will and magics. Lhankor Mhy took the skull with him out of Hell and cast it into the Ocean. Appalled, water deities cast the skull from the seas upon a small island. There, seared by the hateful burning light of Yelm, the severed skull brooded for centuries upon its hatred and lust for vengeance.

The cult of Than persisted through the Three Ages in central Genertela. In the east, a traitorous priest of Lhankor Mhy discovered the skull of Tien, and having secreted it in the catacombs of an unnamed city in Kralorela, established the cult of the Horned Skull, worshipping the skull as Atyar, Devourer of Knowledge, for the awful knowledge-devouring magics it offered.

Eventually, the Atyar cult, spreading west, encountered the Than cult. And a new cult was formed, the cult of Thanatar, the worship of the Severed God, with the Than and Atyar cults remaining as subcults of the merged religions. But the reunion of the two portions of the Severed God did not reform Tien, for the joined parts remained lesser than the whole, and neither portion would sacrifice its individuality for the greater union. It is said that the skull of Tien remains on the Mundane Plane. Some say the broo hero Greegrog retrieved the skull and was made immortal for his pains. Others say the skull still lies deep beneath the rubble of that ancient Kralori city, awaiting discovery.

After death, Thanatari spirits are led to the Place of Waiting. From thence, they are drawn back to serve the living as familiars. Thus, life after death is promised to all believers. The corpses of dead cultists are turned into undead zombies or skeletons.

The cult of Than possesses the Runes of Death, Darkness, and Chaos. Atyar has Chaos and Truth. The combined cult possesses all the Runes of both cults. ("Tien" is the original form of the modern word "Than," and, as such, is occasionally encountered, particularly in reference to ancient cult practices and sites.)



II. Cult Ecology

So long as beings desire the mastery of skill and lore, yet cannot or will not seek this mastery themselves, and they care not what others may lose so long as they gain, the cult of Thanatar can exist, for Thanatar represents the covetousness of one being for the abilities of another. The cult seeks mastery over the world through knowledge and magic, and gathers such resources where it may, hoarding them jealously so that one day the full power of Tien may be restored, when Tien and his father the Devil may vie once again for dominion over Glorantha.

Many worshippers of Thanatar belong to chaos species (e.g., broos and scorpionmen), for their loyalty to Chaos is unquestioned. A few humans also practice this foul religion, but they must prove their loyalty in terrible ways to assure the security of the cult.

This cult fears, hates, hunts, and opposes almost every other cult. Lhankor Mhy and Storm Bull followers are especially detested, as are servants of Yelm and his kin. Relations are uncertain at best with even other chaos cults; it is hard to trust someone who may cut off your head tomorrow. Because of their hatred for Yelm, Thanatari never use gold, and go out of their way to defile this metal.

Darkseason is the holiest period for Thanatari. The High Holy Night falls upon Wildday of Disorder, Death, and Truth weeks of that season. In Disorder week, cultists recognize all Aspects of the Severed God. In Death week, Than is emphasized, as is Atyar in Truth week.

Each Wildday of Disorder week during the rest of the year is a holy day. Upon these days, cult members can form new cult relationships and guardians are bestowed upon newly promoted cultists.

III. The Cult in the World

Thanatari usually work alone, so this cult, with its secluded temples, wields little power even among the closed societies of chaos creatures. Non-chaotic folk hold the cult in anathema.

In the Third Age, this cult is found in Genertela. It is rare, and its gruesome temple-complexes are usually separated by hundreds of kilometers. The largest Thanatar complex known exists in the Tunneled Hills in the Chaos Wastes. Temples are also found in Kralorela, Peloria, Ralios, and Maniria.

Thanatar temples have a strict hierarchy, which is rarely altered. Almost all Thanatar worship sites are minor temples, though a few shrines and even fewer major temples exist. Most shrines are dedicated to either Than or Atyar. Than shrines teach Create Head. Atyar Shrines teach Devour Book.

There is little contact between temples. When two temples must cooperate, the eldest High Priest

of Dark Truths rules. Some temples are devoted purely to the worship of Than or Atyar only.

A full Thanatar minor temple has three branches, all presided over by a single High Priest of Dark Truths. Just beneath him is the temple's ranking Doom Lord. If a temple boasts more than one Doom Lord, the lesser Doom Lords are referred to as Doom Masters, and these rank just above the Doomed.

Next in authority come the ranking priests of the three branches of the cult: the Hand of Than, the Horn of Atyar, and the Breath of Thanatar. If a temple boasts more than one Doom Lord, the lesser Doom Lords are referred to as Doom Masters, and these rank just below the priests. Below the priests are the Doomed, who rule the Doom Seekers (initiates).

At the death of the High Priest, there is often a struggle between the factions of the three lesser priests for leadership of the temple. The Breath of Thanatar normally is groomed for the post and is backed by the Doom Lord. Sometimes the entire hierarchy of a temple may perish in a period of succession, leaving the temple hierarchy in confusion. Such times present excellent opportunities for non-cultists to intrude and cripple the temple.

Thanatar's cult metal is tarnished silver. Specially enchanted tarnished silver cannot be polished, and has the qualities of bronze.

IV. Doom Seekers (Initiates)

Necessarily secretive and paranoid, Thanatari test applicants extensively. Chaotic candidates must roll their (STR+CON+DEX) x 2 or less on 1d100. Non-chaotic candidates must roll their CHA x 3 or less. In each case, 5 percentiles are added to the chances for success for each gift of value or service performed for the cult.

Non-chaotic candidates who fail the test are slain.

Once accepted, the initiate must take a random Thanatari gift and accept a geas. He may take only one gift, with its requisite number of geases. The new Doom Seeker is then marked with a small white blemish shaped like a horned skull placed on a hidden part of his body. This mark protects the initiate from attack by the insane spirits which roam the temples. He also gains the ability to see by the cult's special Darklight spell.

The new initiate must elect one of the three aspects of the cult to serve (Than, Atyar, or Thanatar), and swears loyalty to that branch's priest. He gains one-use access to the spells of that branch of the cult.

The spells of Firearrow, Fireblade, Ignite, Light, or Lightwall are forbidden to cult members.



concealed the skull in Kralorela and founded the cult of the Horned Skull, Atyar, Destroyer of Wisdom. His cultists can sacrifice for Spell-teaching. Though he is mainly connected with the cult of Atyar, worshippers of any branch of Thanatar can worship him. He has INT 23 and POW 6d6+6 which changes with each summoning.

The Voice of Atyar

This spirit is in the form of a shimmering silver skull, with ram's horns and brightly glowing eyes. Once a year, on the Atyar High Holy Day, this spirit appears and permits the Horn of Atyar three questions, which must be answered. The ritual of the questioning follows the procedures for Divination. It also tests candidates for the priesthood, and defends the temple against attacks that day. It has SIZ 1, INT 25, POW 30, Move 30, Hit Points 18, Armor 6, knows all spirit and divine spells known to Atyar cultists, and can engage in spirit combat or cast spells if intruders are present at its annual appearance.

XI. Miscellaneous Notes

The Doom of Undying

The cult of Thanatar is rightly feared for its ability to prepare living heads severed from ritually prepared bodies. These heads can feel, think, and remember, though they have no will of their own. A head may not resist the exploitation of its abilities. Heads never learn magic or skills, nor go up in POW. Heads need no sleep nor food. They cannot speak, though they do open their mouths, grimace, open and close their eyes, etc.

No caster can maintain contact with more heads than his INT ÷ 3 (round up fractions). Excess heads are discarded. Indirect contact with additional heads through another Thanatari's head is possible (see Severed Head Generations). Heads have an ENC equal to their normal hit points. Though heads have the hit points they had in life, wounded heads cannot heal without magic. Heads whose hit points are reduced to 0 are ruined; they must be discarded. If a caster is killed, his heads die with him.

When a head dies or is discarded, it decays into a stinking mass of corruption within several days. However, even death does not free the spirit therein, which becomes an insane spirit called a "mad head ghost" which attacks any living being not protected by special Thanatari talismans or blemishes. Such ghosts cannot travel further than 20m from their heads. Thanatar cultists use such heads as boundary markers, magic wards, and guards. Masses of them are sometimes found stacked together, a sight discouraging to

inadequately protected intruders.

Three ways exist to free these head ghosts. The Ancestor Worship spell Free Ghost can do the trick. If a skull is crushed to fragments, the ghost is partially freed, and need no longer remain within 20m of its former skull. More importantly, it is no longer bound, and thus can be forced into an enchantment or captured by a shaman, then released. The third method is the Lhankor Mhy Head-Smashing Ritual.

The Lhankor Mhy Head-Smashing Ritual

All acolytes or priests of Lhankor Mhy knows this ritual. Traditionally, it is taught free to any who wish to learn. Learning the ritual properly takes 10 hours of practice and a successful Concentration roll. In performing it, the user says a brief prayer taking a full melee round. He then crushes the severed head's remains under his feet. The remains of the head must be reduced to 0 hit points before it is crushed. For skeletal remains, a hard stomp should suffice. Once the head is crushed, the caster matches his magic points vs. those of the ghost. If he succeeds, the ghost departs to the spirit world, gone forever. If he fails, he loses a magic point and may try again. Meanwhile, the ghost continues to attack.

The ritual is as follows:

*In the name of Full Knowledge
I rip this tool from Thanatar,
To confound his presence
In the scheme of being
And to hasten the end of chaos.
Go, spirit, to the fate of your will!*

Protective Talismans

Because of their special blemish, Thanatari are immune to the rotted-head ghosts. Friendly outsiders permitted entrance into the temple have special charms created for them to obtain similar protection. Each talisman is constructed from a human finger bone, a lock of hair, and a shard of tarnished silver in the form of a horned skull. A point of POW is sacrificed into the device. So long as the charm touches the wearer's body, he is safe from the ghosts.

Severed Head Generations

A Thanatari who takes the head of another Thanatari who has his own enchanted heads also gains control and access to the dead Thanatari's heads. Whenever a new high priest deposes a predecessor, he hopes to capture that predecessor alive, then take control of his head and all its associated enchanted heads. In comparatively stable Thanatar complexes, priests may have access to



The Cult of Lhankor Mhy

Y Δ Grey Sages Y Δ

I. Mythos and History

Lhankor Mhy was born before the Gods War of two members of the Celestial Court, Mostal (son of Acos Lawgiver) and Orenoar (Mistress of Truth). He lived with them upon the great Spike of Law and sang songs of Knowledge and Wisdom.

When Orlanth slew Yelm, gods and goddesses of all forms went to Hell. Among them was the goddess of the Light of Knowledge, and Lhankor Mhy was suddenly bereft of inspiration. He set out during the Darkness to find the missing goddess. Along the way he met the other Lightbringers and when the Spike exploded Lhankor Mhy joined with them to rescue the Sun.

When the Lightbringers returned from their successful quest, Lhankor Mhy married the goddess of the Light of Knowledge, and all wisdom was his forever.

While Lhankor Mhy was able to embrace all knowledge, mortals have no such opportunity, and have found ever since that all mortal wisdom is incomplete, and their truths do not always apply to the problems at hand. Yet many follow Lhankor Mhy's constant quest for truth, for the thirst for knowledge remains, and his worshippers constantly search for new truth.

These worshippers of the Seeker and the Sage remain above the quarrels of other gods, and are impartial advisors to all.

Lhankor Mhy's initiates know that they travel to his Court in the Tower of Ivory to sit at the feet of the Eternal Source of Knowledge. Their time and place in the tower depends on how well they have fulfilled their lifetime quest.

Sages prefer to be laid into stone tombs, whether natural or constructed; shaft graves are preferable. The poorer members are simply buried with a rock as a pillow. Cult rites always include long accounts of the deceased's wisdom read aloud during the services.

Lhankor Mhy's primary Rune is that of Truth, but he is also connected to Law.

II. Cult Ecology

Lhankor Mhy is the God of Knowledge. His cult provides the same service to the Material Plane as the god does for the God Plane. The Sages (as priests of the cult are called) provide information to all who pay for it, whether in money, service, or kind. They constantly seek after new information.

Lhankor Mhy is worshipped by wise men and would-be wise men. His sages range from the advisors of wild hill chieftains to sedate urban librarians.

Lhankor Mhy initiates favor their counterparts among the Lightbringer cults if all other factors are equal in a quarrel. They despise those who limit or destroy knowledge. They hate chaos, which destroyed the mythical mountain of The Spike.

Goddays of Truth week of each season is the cult holy day. The two Goddays of Sacred Time are particularly holy, and are the times of celebration of the return of the Lightbringers from Hell. The first Godday celebrates the return, the second honors the beginning of Time.

III. The Cult in the World

Like their patron, sages try to avoid political power games with other groups. They may advise the ruling body of a region, but are often not a part of that body.

This repression of involvement in outside politics seems to intensify the constant intratemple bickerings of the cult. A temple may have a number of different factions from different areas who retain their loyalties to their dozens of birthplace cities, tribes, nations, and empires, and their political in-fighting can be fierce.

His cult is not large, and sites larger than minor temples are uncommon. Shrines are rare, since the cult by its nature requires a fairly substantial support base to exist at all. The largest temple is the famous Library of Kethaela. Shrines teach Analyze Magic.

There is a well-established network of Lhankor Mhy temples. No monolithic leader wields power, although the largest temples have the greatest social clout.

Each temple is presided over by a high priest who is also the Official Chief Librarian. He has three subordinates.

Provost of Apprentices: This is usually a sage, but may (depending on the size of the temple) be an initiate. He maintains the physical grounds of the temple and arranges for room and board for the apprentices. He is responsible for collecting payment for instruction. For this he takes a 10% tithe of the payments for himself and his retinue.

Chief of Loremasters: This worthy must be a sage. He is in charge of administering all non-magical instruction in the skills of the temple and its associated cults. He is also responsible for the copying of books and scrolls and is the main librarian.

Chief Priest: The chief priest is in charge of all magical training, both spirit and Rune, and also administers the temple services in the use of Evaluate and Lores, for which he collects 10% of fees charged.

IV. Apprentice Membership

Apprentices are young people who are apprenticed to the sages to become scribes, historians, and other forms of clerks. A candidate for apprenticeship must pass a basic intelligence test (INT x 4 or less on 1d100).

An apprentice is not yet an initiate. He must devote 90% of his time to the temple, and receives in return his room and board, plus 1,000 hours of free training per year. Their time is spent in service to the cult, performing menial tasks assigned by the Provost of Apprentices.

Apprentices are instructed in Evaluate, First Aid, any Lore, Orate, Read/Write any Language, or Speak any Language. They are not taught any magic spells.



The Cult of Chalana Arroy X III Healer Cult X III

I. Mythos and History

Chalana Arroy is the daughter of Gloranthā herself. Her father is unknown. Even in the earliest myths she is always the same, already showing the depths of her character. Noted for kindness and purity, she aided Orlanth, Yelm, Hykim, Ernalda, and others in many tales. Her son Arroin, beloved by all the world, was begat by one of these gods, but the exact father varies with the myth.

When the Darkness came and the Spike exploded, Chalana Arroy met with her son in the center of the world. There they found a being they could not heal, for it was dead. Chalana Arroy decided that passivity no longer worked, though her son urged her to keep her purity for the sake of the cosmos. While they debated, they were met by Flesh Man, who was witless from seeing the death of the world even before it was over.

Arroin tried to heal the fugitive with healthy magic, but Flesh Man still fled. Chalana Arroy laid aside her passivity and acted. She left her son and followed Flesh Man to search for and heal the Wound in the cosmos. While so seeking, she became one of the Lightbringers, and went to Hell to return Emperor Yelm to power.

Arroin stayed behind, protected by every living thing that could help him, and helping everyone whenever he could. Even so, his fate was wretched, for he attracted the emptiness of Chaos to him, and each time he tried to heal Chaos his magic powers broke. He was wounded continually, and at the end lay close to death. When Chalana Arroy returned with Yelm and Orlanth to make the new world, she found and healed her son, but his powers were never the same.

Chalana Arroy's healers know that after life they will continue existence as healing spirits, continuing to comfort the torn and battered. Their corpses are buried after death. It is not uncommon for a healing plant to grow spontaneously over the grave of a holy cult member or priestess, so such individuals are often buried in temple gardens. Chalana Arroy is the prime source of the Harmony Rune and is always also associated with Fertility

II. Cult Ecology

As the goddess of healing and comfort, worship of Chalana Arroy will continue until there is no need to heal anyone again. The cult makes a show of withholding favoritism, promising to heal any who need it. Even Lord Yelm and her fellow Lightbringers are subject to this. In practice, individual healers are left to make their own decisions about who gets precedence in healing, who is healed by divine magic, and so forth.

Chalana Arroy is worshipped by surgeons, nurses, and healers of all types. Not all healers worship her, but nearly all respect her worshippers.

The theory is simple and innocent. The healers hope that treating everyone with peace will inspire everyone else to treat them peacefully. Naturally, this attitude is naive, for there are beings which care nothing for such benignity, such as broos or certain troll cults which want nothing of Chalana Arroy's and show no favor to her healers. Thus, healers often show fear when near chaos or trolls. This is not an official cult belief, though it is a common trait.

Wildday of each Fertility week are holy days of the cult. The high holy day is a week-long festival running throughout the second week of Sacred Time, celebrating the return of the goddess with Yelm and the Lightbringers from Hell.

III. The Cult in the World

Chalana Arroy's worship is extremely harsh and prohibitive. The worship of such a passive deity is a luxury which few can afford in troublesome times. Thus, her religion is restricted to the most devout individuals and most advanced civilizations.

Chalana Arroy is worshipped throughout Peloria and the Barbarian Belt. She is popular in the Pamaltelan elf jungles, as well as in Enkloso and Vralos. Her largest temple is the Grand Hospital in the Holy Country.

Great or major temples to Chalana Arroy are few, and found only in special holy or traditional spots. Shrines are found in cities. Some large cities hold minor temples or larger worship sites. Some shrines sit in the wilderness or rural lands, tended by a lone acolyte, and supported by grateful locals. The particular spell taught at a Chalana Arroy shrine varies with the culture and local needs.

Her temples are loosely organized. In each temple is a high priestess, served by a body of healers, each in turn often served by several initiates. Other than this, there is no formal organization and healers often travel from temple to temple.

IV. Initiate Membership

Anyone with a sincere wish to heal may join, and this sincerity is checked with Divination. There are no qualifications other than acceptance of the restrictive cult vows and the sacrifice of a point of POW. Even creatures of chaos have been known to join, and the Wild Healer of the Rockwoods is a broo.

An initiate must take an oath never to harm an intelligent creature or needlessly cause pain to any living thing. She must become a vegetarian and is forbidden to learn any combat skill but Dodge. An initiate must give 50% of her income to a high healer of Chalana Arroy.

Foes incapacitated by a Chalana Arroy initiate (e.g., through the use of a spell such as Befuddle or Sleep) are under her protection. She may not allow them to be harmed in any way, though they may be disarmed or captured. Chaotic foes are exempt from this protection.

Initiates of Chalana Arroy may become shamans or even sorcerers, so long as they maintain the cult vows.

