

ETT ÄVENTYR TILL
HJÄLTARNAS
— T I D — S

HAVSDRAKENS TAND

Författare

JONAS SCHIÖTT

Form och kartor

KRISTER SUNDELIN

Illustrationer

RONJA MELIN

KRISTER SUNDELIN

För

GOthCON XLI

Version 1.01, 2017-04-17

UPPSTART

För att spela det här äventyret behöver du:

- ❖ Det här häftet.
- ❖ En uppsättning tärningar (T100, sju eller fler T6). Det hjälper om spelarna också har minst en uppsättning tärningar.
- ❖ En uppsättning rollpersoner.
- ❖ En uppsättning hjälpmedel.
- ❖ Upp till sex spelare.
- ❖ Demoregler finns på sidan 8, men du kan också använda *Hjältarnas tids* grundbok.

❖ FÖRBEREDELSE

Börja med att läsa igenom äventyret här nedan och demoreglerna på sidan 8. Du bör vara påläst på dessa när det är dags att spela.

Äventyret är testat för 4-6 spelare. Om gruppen har 5 spelare, plocka bort Vassily innan du låter spelarna välja roller. Om gruppen har 4 spelare, plocka bort Nypon och Vassily. Med fler eller färre spelare får du improvisera.

Låt spelarna välja varsin rollperson av de som är kvar.

Ge sedan hjälpmedlet »Bakgrund för spelarna« till spelarna, och låt dem läsa dessa. Därefter, börja spela!

❖ GRUNDREGELN

Basen i *Hjältarnas tid* är att du slår 1T100 under eller lika med ditt färdighetssystemet. Om det är ett motsatt slag ska du slå under eller lika med färdighetsvärdet, men över motståndarens slag.

BAKGRUND FÖR SPELARNAS

Äventyret utspelar sig i en världsdal som är centrerad runt det mytomspunna Kejsarhavet. Ingen har kunnat kartlägga detta hav helt, eftersom väderleken är ovanligt oberäknelig, det finns gott om havsmonster i det, och till råga på allt pirater som seglar över det.

I denna region är Havsdrakens Kult en maktfaktor att räkna med. Dess prästerskap säger sig nämligen kunna kontrollera vädret och havets odjur. Därför offrar de flesta till Havsdraken innan en resa, för säkerhets skull. Däremot är inte särskilt många aktiva inom kulten som sådan, eftersom dess medlemmar ofta framstår som enkelspåriga och fanatiska.

Vår modiga grupp rollpersoner är när handlingen börjar inbegripna i ett långsiktigt försök att hindra piraters härjningar längs havets kuster. Den ökända Gula Ligan nöjer sig inte med att kapa fartyg till havs, utan anfaller också kustbyar där de tar fångar och säljer dem som slavar. Under sina äventyr har hjältarna fått upp spåret efter en artefakt kallad Havsdrakens Tand. Denna skall ha varit centrum för ett tempel beläget på en ö. Av oklara anledningar övergavs detta tempel för ett århundrade sedan. Fragment av text från denna tid nämner att templets sista präst »förseglade portarna och bar Nyckeln med sig till Observatoriet, från vilket han vakade över hemligheten under resten av sina dagar.«

Äventyrarna tänker att denna artefakt kanske kan ge dem en fördel mot piraterna, om den innehåller något av Havsdrakens kraft. Samtidigt vill de inte fråga kulten om hjälp, eftersom de inte är säkra på dess agenda – exempelvis kanske de trogna motsätter sig plundring av en helig plats. Alltså ger de sig av på egen hand för att spåra upp ön ifråga.

De anställer en kapten Jurgen och ger sig av i hans kutter vid namn Kråkan. Under re-

sans gång har de fått lära sig några grunder i sjöfart – vad en tamp är, vad man skall se upp för när kaptenen gör ett slag, och dylikt. Jurgen har också pekat ut några av farorna för sjöfart i dessa breddgrader, framför allt korallreven som omger många öar. När äventyret startar bör de enligt kaptenens beräkningar vara nära sitt mål, men de är inte i hamn ännu. Det är natt, det regnar, vågorna är höga, och bränningarna tyder på att det finns grund och skär omkring dem.

BAKGRUND FÖR SPELLEDAREN

Havsdrakens Kult dyrkar en uråldrig orm som i sin fysiska skepnad vilar under havets botten. Den finns i både den fysiska världen och andevärlden samtidigt. Dess ande genomsyrar hela dess domän, men den utövar oftast sitt inflytande i ett drömmande, undermedvetet tillstånd. Havsdraken kan kontrollera alla naturfenomen som har med havet, öarna i havet, eller vädret ovanför havet att göra. Alla djur inom dessa gränser kan den starkt påverka, om än inte direkt kontrollera. Den kan skänka personer kunskap om besvärjelser som fokuserar en liten del av drakens kraft på ett litet område.

För hundratals år sedan dominerades denna region av ett kejsardöme tillägnat dyrkan av Havsdraken. Detaljerna om detta, och varför kejsardömet förlorade sitt inflytande, är inte känt av särskilt många. De flesta lärda av idag känner bara till de nu existerande rikenas historia. Endast kulten har sparat skrifter om de äldre tiderna, och de är förstuds tendentiösa.

Templet på Untala kunde fortsätta sin verksamhet långt efter kejsardömet bleknat bort, eftersom det mycket riktigt besatt en artefakt som varit en del av Havsdrakens avatar, och detta lockade pilgrimer. Men till slut minskade aktiviteten så mycket att man utrymde templets mänskliga personal och lämnade enbart elementarvarer som vakta Tand. En ensam präst stannade kvar eftersom han ville fortsätta med sin kartlägg-

ning av stjärnhimlen, och det gjordes bäst från observatoriet han byggt i ett torn på den närbelägna ön Volinar. När prästen dog (för 90 år sedan), började tornet förfalla och är idag bara en ruin.

För 30 år sedan började diverse vinddrivna existenser slå sig ned på Volinar, och vid det här laget har en mindre by bildats.

Tyvärr är rollpersonerna inte ensamma om att ha funnit information om artefakten. En pirathövding är den också på spåren, och har faktiskt hunnit före dem till platsen. Karavellen Fantomen kom lastad inte bara med sin vanliga besättning utan även med slavarbetare för att göra grovjobbet i sökandet efter templet. Dessutom gjordes en råd på Volinar, där all den arbetsföra befolkningen också förslavades.

❖ GEOGRAFISK INFORMATION

Volinar är en närmast cirkulär ö med en inbuktning längs västra kusten. Det är bara denna kuststräcka som är i havsnivå, med en lång remsa sandstrand och innanför det ett område bevuxet med kokospalmer. Mitt på denna strand finns en liten by. Större delen av ön är en plåt på 100 m höjd, täckt av tät djungel, med branta klippor som bara kan bestigas på ett fåtal ställen. Den enda bygghusen här är ruinen efter observatoriet, som står på östra kanten av platan.

Untala är mer oval till formen, utsträckt i nord-sydlig riktning. Norra delen domineras av en för tillfället inaktiv vulkan. Mitt på ön finns en lagun, med ett utlopp på västra kusten. Resten är djungel. Ön omges av rev som gör det svårt att gå i land annat än via lagunen eller en liten strand på sydkusten. För tillfället är piratskeppet Fantomen ankrat vid infarten till lagunen, och piraterna har röjt upp en stig från lagunen till vulkanens södra fot, där de slagit läger runt en klyfta i bergets sida.

SCEN 1: STORMKRÅKAN

Kråkan är ett mindre segelfartyg, 12 meter från stäv till akter, med en mast mitt på däck och tre segel i en kutter-rigg – ett storsegel med en bom akter om masten, ett focksegel som är fäst i masten och stäven, samt ett klyvarsegel vilket går mellan masten och klyvarbommen (som sträcker sig ytterligare 3 meter ut från fören). När det blir strid betraktas fördäck och akterdäck som två zoner (med masten som skiljelinje), och havet är en tredje zon som rollpersonerna inte bör hamna i. Väderförhållandena skapar också problem: däckat är halt och krångrer, himlen är svart och det enda ljuset kommer från sporadiska blixtnedslag, vågor kommer ibland över relingen och stänker saltvatten i ögonen. Detta gör att alla försvarsslag, och alla anfallsslag mot ett mål i samma zon blir svåra (spärras 2 snäpp). Att istället bruka avståndsvapen eller magi mot något i en annan zon är mycket svårt (spärras 5 snäpp). Dessutom har de enda motståndarna i denna scen egenskapen Liten, vilket spärrar anfall mot dem ytterligare 2 snäpp.

Förutom stormen hotas hjältarna av ett stim blixtrockor. Dessa har förmågan att ladda upp sina kroppar med elektricitet och använda den för att skjuta sig fram genom luften. Effektivt sett bildar en anfallande rocka en ljusbåge från havet på ena sidan om båten till andra (egenskapen Snabb betyder att den kan passera alla dessa zoner på en runda). Det finns inget bestämt antal blixtrockor, slå istället en T6 för varje rollperson i början på varje stridsrunda, och på 1-3 får denne ett anfall mot sig. Det är egentligen meningslöst för rollpersonerna att slå tillbaka, det bästa de kan göra är att undvika attackerna och fokusera på att föra båten säkert i hamn, men låt dem lista ut detta själva. En rollperson som vill slå ett anfallsslag mot en rocka måste avvakta tills den agerar, och får då slå först om hen hade högre turordning (eller har avvaktat sedan föregående runda). Försvar mot rockornas anfall måste slås med *Manövrer* eller *Sköldkamp*. Efter en blixtrocka har gjort sitt anfall är den nere i havet igen och kan inte bli anfallen... såvida inte den fick ett exceptionellt misslyckande på sitt anfallsslag, då ligger den hjälplös på däck och sprattlar.

Blixtrocka

Gard: - **Hälsa:** 10
Egenskaper: Kanonmat, Liten, Snabb
Turordning: 2 högsta av 4T6
Anfall:

❖ **Blixtsprång:** 60 %, skada 5T6, Avståndsvapen, Ignorerar metallrustning

Försvar: 35 %

Färdigheter: Grund 25 %, Simma 95 %

(Kanonmat betyder att ett exceptionellt lyckat anfall automatiskt dödar den.)

Under tiden som striden pågår behöver rollpersonerna lösa problem som uppstår.

Runda 1: som nämns i äventyrets bakside-text har Kråkan för mycket segel uppe för detta väder. För att reva klyvarseglet på ett kontrollerat sätt behöver minst två rollpersonerna lyckas med Styrkeprov. I brist på detta är en nödlösning att kapa skotet så att seglet fladdrar fritt och inte fångar vinden längre – detta kräver bara ett lyck med lämplig vapenfärdighet (huggkniv, svärd eller yxa).

Runda 2: land ohoj! En ö siktas, men även klippor och korallrev. Jurgen behöver hjälp att navigera förbi dessa. Detta kräver bara ett lyckat Spana från någon som är på fördäck, men vädret gör det svårt (spärrat 2 snäpp).

Runda 3: Jurgen behöver göra ett slag för att komma på rätt kurs. Alla rollpersoner måste rulla för Manövrer så de kan hjälpa till att skifta båtens vikt och undvika att bli omkullslagna av segel och/eller bommen. Detta räknas som lyckat om minst halva gruppen lyckas.

I slutet på tredje rundan måste Jurgen slå mot *Sjömannaskap* (95 %) för att stranda båten på ett säkert sätt. För varje runda som rollpersonerna misslyckats med sina uppgifter blir detta slag spärrat 2 snäpp. Lyckas han får Kråkan bara skador som kräver en veckas reparationer, och Jurgen själv behöver ungefär lika lång tid att läka sina skador. Misslyckas han blir båten spillved och kaptenen dör.

Oavsett hur det går för båten kommer alla rollpersoner att kastas omkull, slås medvetslösa, och vakna först nästa morgon. Om Jurgens tärningslag misslyckades lider de också av 1T6 skada direkt på *Hälsa*.

SCEN 2: BYN PÅ VOLINAR

Rollpersonerna (och eventuellt Jurgen) vaknar till av solljus i ögonen. De ligger kring-

strödda på stranden och i Kråkan. En liten grupp människor står och tittar på dem.

Delea: En gammal kvinna med krökt rygg och vitt hår, men pigga blå ögon. Dålig kondition, tröttnar lätt. Spelar gärna sentimental gumma om hon tror det kan ge henne en fördel, men är i själva verket väldigt klarsynt. Har ett förflutet inom handel och köpslår knivskarpt å bybornas vägnar med besökande fartyg. Sitter på det lilla förråd av varor som inte piraterna tog. *Köpslå* 85 %

Cassi: Tolvårig flicka med smutsiga blonda lockar och solbränd hy. Vill bli upp-täcktsresande, inte fiskare. *Manövrer* 85 %, *Stigvana* 50 %, *Gömma sig* 25 % (alla öppnade 5 snäpp så länge hon är på sina hemmaöar)

Hommon: Fetlagd man som haltar på vänster ben (går med käpp). Mestadels flint, men med tunna vita polisonger. Mycket sparsam av sig. Byns skräddare, segelmakare och ansvarig för vinterförråden.

Vustan: Kort, hårig och väderbiten medelålders man. Ärrad på händer och armar, typiska sjömanstatueringar (ankare, sjöjungfrur och dylikt) på stor del av kroppen. Missnöjd med det mesta, och talar gärna om för folk vad de gör för fel. *Sjömannaskap* 85 %, *Väderkunskap* 75 %

Detta är ett tillfälle för rollspelande och förhandling. Hur ovanstående spelledarpersoner reagerar beror helt på hur spelarna betar sig. De berättar vad de vet så länge rollpersonerna ställer rätt frågor och inte är fullständigt asociala, och känner till det följande:

Om ön: Byborna vet inget om templet eller piraternas läger, men de har sett var skeppet är ankrat. De vet att det finns en ruin av ett torn, men inte dess ursprung. De kan också visa på en stig som leder upp för klipporna till platån (utan detta får rollpersonerna leta ett bra tag).

Om byns historia: Byn har funnits i cirka 30 år, där bor normalt en blandning av folk från olika kulturer som av olika skäl önskat komma ifrån sina tidigare liv. Det är kutym att inte fråga om någons förflutna här. Befolkningen uppgick som mest till två dussin.

Hur de livnär sig: Folket lever av fiske, kokosnötter, tropiska frukter, grönsaksodling på plättar skapade genom svedjebruk, och mindre husdjur (höns, grisar, några getter).

Händelser: För en vecka sedan anlände sjörövare i gryningen, som slog ihjäl de som försökte gripa till vapen (fyra nygrävda gravar vittnar om detta) och kidnappade resten. Delea och Hommon ansågs för skröpliga för att arbeta, Cassi var ute i djungeln på (olov-

ligt) »äventyr», och Vustan hade gått ut med sin fiskebåt extra tidigt. Några småbarn (mellan 2 och 5 år) lämnades också kvar.

Vandringar på ön: Om man skall upp på platån bör man hålla sig under träddäcket, så inte flygormar får syn på en.

Hjälp: Om rollpersonerna gör ett övervägande gott intryck, kommer de förutom information också få hjälp med att reparera Kråkan, samt varsin dos av en helande salva (läker 1 *Hälsa* per 10 minuter, i 1 timme).

SCEN 3: DJUNGELSTRAPATSER

Att hitta till Observatoriet bör ta ungefär en dags resa och är en utmaning för *Gömma sig*, *Spana*, *Stigvana* och *Uthållighet*. Om rollpersonerna mot förmodan inte blivit varnade för flygormarna kommer de automatiskt att misslyckas med *Gömma sig* (och alltså bara slå 3 slag). Har de inte ens fått veta åt vilket håll ruinen är, blir *Spana* och *Stigvana* dessutom spärrade 2 snäpp.

- ❖ **Undermålig kvalitet (inga lyckade):** Blir överraskade av [antalet rollpersoner]/2 flygormar. Efteråt får de slå om utmaningen, och kommer fram på natten om de då lyckas.
- ❖ **Låg kvalitet (1 lyckat):** Kommer fram till observatoriet under ett åskväder.
- ❖ **Begränsad kvalitet (2 lyckade):** Kommer fram till observatoriet under bra väderförhållanden.
- ❖ **God kvalitet (3 lyckade):** Som ovan, och lägger märke till grottöppningen.
- ❖ **Överlägsen kvalitet (4 lyckade):** Som ovan, och kan se flygormar använda grottan (utan att bli upptäckta själva)

SCEN 4: OBSERVATORIET

Det gamla tornet ligger i vad som en gång varit en glänta med odlingar – det är fortfarande trädfritt, men har gott om undervegetation. Den borte sidan av gläntan har ett stup rakt ned, detta är kanten på platån och ön. Med ett lätt (öppnat 2 snäpp) slag för *Spana* kan man se en naturlig grotta i bergssidan 10 meter ned för stupet.

Ruinen har tre våningar, varav den översta saknar tak. Varje våning är en zon när det blir strid. Dörren och fönsterluckor är borta sedan länge, och diverse djungelväxtlighet har krupit uppför väggarna och in genom alla öppningar. Inuti finns bara ännu mer växtlighet, all inredning är också borttruttad. På andra våningen finns ett veritabelt berg av lianer, mossor och löv. Trapporna mellan våningar är av sten och fortfarande stabila. En golvlucka på bottenvåningen är också av sten, med en stor järnring för att öppna

den, men inledningsvis är den osynlig under växtmassorna. Om rollpersonerna börjar rota i växtligheten, animeras det vagt humanoida monstret av grönska som ligger och vilar på andra våningen.

📖 LUNKANDE HÖG

Gard: - **Hälsa:** 60

Egenskaper: Blind, Blixtabsorberande, Flera anfall, Kamouflage, Vibrationssinne
Turordning: 1T6

Anfall:

- ❖ **Lianer:** 75 %, skada 4T6, Fångande
- ❖ **Kompostering:** 75 %, Kvävande (endast mot ett Fångat mål)

Försvär: 0 %

Skydd:

- ❖ **Seg växtmassa:** skydd 3T6 (ej mot eld)

Språk: -

Färdigheter: Grund 30 %, Gömma sig 75 %

Högen kan normalt bara uppfatta varelser i samma zon som den själv. Just här är den sammanvuxen med vegetationen så att den kan uppfatta alla tornets tre våningar samtidigt. Dess kamouflage betyder att om den legat still på en plats med naturlig vegetation i en dag, kan den bara upptäckas med ett exceptionellt slag för *Leta* eller *Spana*. Om den blir anfallen med någon form av elektricitet så gör detta ingen skada, utan läker istället så mycket *Hälsa* som det normalt hade gjort i skada.

Kompostering betyder att den drar in ett mål inuti sin kropp för att kväva det till döds. Den kan göra en attack med sina lianer per runda, och dessutom försöka kompostera någon som fångats under en tidigare runda, men den får bara plats med en rollperson inuti sin kropp.

(Fångande betyder i det här fallet bara att högen kan försöka med sin andra attack. Kvävande betyder att ett mål som blir komposterat måste slå mot *Uthållighet* i början av sin tur varje runda, och slaget spärras med 1 för varje runda efter den första. Misslyckande leder till medvetslöshet och förlust av 1T6 *Hälsa* per runda därefter.)

Om gruppen innehåller 5 eller 6 rollpersoner, ge högen en extra attack per runda med lianerna och höj dess *Hälsa* till 70.

Luckan leder till en trappa nedåt. Under tornet finns två rum skrovligt uthuggna ur berggrunden – de har fått väggar och tak av planade och golv av träplankor lagda. Från det andra rummet (laboratoriet) leder en tunnel som är extra grov och inte tillfixad på det viset. Följer man den hamnar man i ormgrötan, som är helt naturlig.

Det första rummet innehåller ett skrivbord och en stol, samt mängder av bokhyl-

lor i trä, som klarat åren ganska bra. På bordet finns skrivdon som däremot torkat eller vittrat bort. På hyllorna står fullt med anteckningsböcker som håller på att falla sönder, och tar upp en massa saker i ingen särskild ordning – mest astronomiska iakttagelser. Fyra rollpersoner kan slå varsitt slag för antingen *Lärdom* eller *Språk* i en utmaning för att hitta något relevant. De viktigaste ledtrådarna är automatiska, så de erhålls även om ingen lyckas.

- ❖ **Undermålig kvalitet (inga lyckade):** »Jag lämnade templet i trygg förvisning om att endast bärare av Tecknet kan inträda.« »Mina husdjur kommer att vaka över Nyckeln när jag är borta.« »Håll klotet i vänster hand, tänk på drakeld, och säg THARUNDON.«
- ❖ **Låg kvalitet (1 lyckat):** »Lavans barn räds inte järnet, men skyr djupens köld och väta.«
- ❖ **Begränsad kvalitet (2 lyckade):** »Mitt gula elixir besegras av eld, men det bruna slukar flammorna.«
- ❖ **God kvalitet (3 lyckade):** »Under drakkejsarens styre var havet människornas vän.«
- ❖ **Överlägsen kvalitet (4 lyckade):** »I begynnelsen var kaos, hav och land i uppror.«

Det andra rummet har varit ett alkemiskt laboratorium. Här finns gott om krossat glas och förvridna metalltingestar. På väggarna finns små fläckar med mögel i gult och brunt.

Gult mögel avger sporer som är ett halucinogent gift med Giftstyrka 75. Den som förlorar ett motsatt slag med *Uthållighet* mot detta får alla slag spärrade 3 snäpp under resten av scenen. Detta mögel förintas av solljus eller eld.

Brunt mögel utstrålar kyla, som formeln *Vintergrepp* med 60 i färdighet. Det är immunt mot eld, och växer till och med för att omge en eventuell eldkälla, men förintas av köldmagi.

Bland bråten i labbet finns några små flaskor med gul eller brun vätska. Om dessa krossas leder det till att en stor del av en zon täcks med mögel av motsvarande färg. Rollpersonerna hittar automatiskt 1 flaska av varje sort, och varje rollperson som lyckas med *Leta* finner en flaska till, av slumpvis typ.

I grottan finns [antalet rollpersoner – 1] flygormar. De är relativt lätta att skrämra bort (med stenkastning, höga ljud, rök, och så vidare) eftersom de inte vill slåss i grottans trånga utrymmen, men de kommer då att flyga upp och kretsa kring tornet i vän-

tan på mål att anfalla. Rollpersonerna får då löpa gatlopp för att ta sig in i tät djungel - flygormarna förföljer inte under trädtäcket. Alternativt kan man kura i tornet och vänta ut ormarna, de flyger inte om natten.

FLYGORM

Gard: 20 **Hälsa:** 20

Egenskaper: Flygande

Turordning: 2 högsta av 3T6

Anfall:

- ❖ **Bett:** 60 %, skada 3T6, Giftig
- ❖ **Omslingring:** 60 %, skada 1T6, Snärjande

Försvar: 40 %

Skydd:

- ❖ **Ormfjäll:** skydd 1T6

Språk: -

Färdigheter: Grund 40 %, Flyga 75 %, Gömma sig 65 %, Spana 65 %

Snärjande betyder att målet inte kan förflytta sig, och alla dess anfall eller försvar blir spärrade 2 snäpp. Giftig betyder att om bettet penetrerar hud (gör någon skada på *Hälsa*), slå ett motsatt slag för giftets styrka (60) mot *Uthållighet* - vinner giftet så gör det 1T6 direkt mot *Hälsa* varje runda i 1T6 rundor.

Ormarna har två bon med ägg, och i ett av dem ligger något som inte är ett ägg. »Nyckeln« är ett klot, 20 cm i diameter, till synes av glas med en gulgrön, mjölkaktig vätska inuti, men helt okrossbart utan magisk hjälp. Om någon följer instruktionerna från anteckningsböckerna, pulserar klotet med plötslig hetta och blir rött till färgen i några sekunder. Efter detta har personen som höll klotet en magisk tatuering i sin handflata: ett drakhuvud med en ormkropp. Detta är förstås »Tecknet«.

SCEN 5: MELLANSPEL

Resan tillbaka till byn är problemfri. Nästa svårighet är att ta sig över till Untala utan upptäckt. Det optimala vore om någon som känner dessa vatten kunde ta med rollpersonerna i en fiskebåt under skydd av mörkret. Vustan går att övertala om de lovar att hjälpa de kidnappade byborna. Jurgen känner inte vattnen, och tycker sig i vilket fall inte ha betalt för att tampas med pirater. Det finns flera båtar som är lämpliga för att ta sig förbi reven (Kråkan är något för stor).

Får rollpersonerna hjälp är detta steg automatiskt, men om spelarna lyckat sumpas alla relationer till spelardarpersoner får du improvisera någon Utmaning.

SCEN 6: PIRATLÄGRET

Gula Ligans pirater har hittat en klyfta i bergssidan som de med rätta tror leder till templets ingång. Deras slavarbetskraft är sysselsatt med att bygga ställningar och trappor för att komma ned till klyftans botten. Det är ungefär 40 meter dit, och de har kommit halvvägs. Lägre har lövhyddor till piraterna och pålar som slavarna kedjas fast vid på natten.

Rollpersonernas mål i denna situation bör främst vara att ta sig förbi piraterna på något sätt. Gör klart för spelarna att här behövs en gemensam ansträngning - låt dem inte börja slå individuella slag för ditt eller datt. Tvinga dem att presentera en fullständig plan, skraddarsy sedan en utmaning efter den. De kommer oavsett strategi att behöva smyga fram, så *Gömma sig* och *Spana* ingår alltid. Om de vill försöka befria slavar, lägg till *Fingerfärdighet*. Om de vill sabotera piraternas anläggning på något vis, lägg till *Härkonst*. Fyll ut färdigheterna i utmaningen med *Manövrer* och/eller *Wyrd* beroende på deras beskrivning så att du har fyra stycken färdigheter totalt.

- ❖ **Udermålign kvalitet (inga lyckade):** Tillfångatagna. Nästa dag sätts de i arbete, och måste tänka ut någon ny plan för att fly.
- ❖ **Låg kvalitet (1 lyckat):** Måste slå sig förbi 1 erfaren och [antal rollpersoner] vanliga pirater på 3 rundor, annars som ovan.
- ❖ **Begränsad kvalitet (2 lyckade):** Måste slå sig förbi [antal rollpersoner -1] vanliga pirater på 2 rundor, annars kommer förstärkningar som ovan.
- ❖ **God kvalitet (3 lyckade):** Behöver inte slå sig förbi någon, men är jagade.
- ❖ **Överlägsen kvalitet (4 lyckade):** Kommer förbi helt oupptäckta.

Improvisera en dramatisk beskrivning, beroende på exakt vad rollpersonerna försökte göra och vilka slag som lyckades. Sannolikt rusar de utför stegarna ned i klyftan under skydd av mörkret, och... kommer till synes till vägs ände. Piraterna klättrar inte efter, de tror att det är en återvändsgränd och att de bara behöver vänta ut rollpersonerna.

Alla som bär Tecknet kommer att börja känna värme från det när de kommer ned i klyftan, och om de då tittar på det kommer de för ett ögonblick att känna sig som om en varm vind från bergets djup lyfter dem i sin famn. Har de modet att kasta sig ut i luften kommer de mycket riktigt att sväva ned till klyftans botten utan att lida någon som helst skada. Alternativt kan man förstås knyta ihop rep och klättra ned den vägen.

VANLIG PIRAT

Gard: - **Hälsa:** 10

Egenskaper: Kanonmat

Turordning: 2 högsta av 3T6

Anfall:

- ❖ **Huggare:** 45 %, skada 4T6
- ❖ **Märbspik:** 45 %, skada 3T6

Försvar: 35 %

Skydd:

- ❖ **Läderharnesk:** skydd 1T6, Lätt rustning

Språk: Allröna

Färdigheter: Grund 25 %, Följa order 50 %, Sjömannaskap 50 %

ERFAREN PIRAT

Gard: 15 **Hälsa:** 20

Egenskaper: -

Turordning: 2 högsta av 3T6

Anfall:

- ❖ **Huggare:** 75 %, skada 4T6
- ❖ **Märbspik:** 75 %, skada 3T6

Försvar: 55 %

Skydd:

- ❖ **Läderharnesk:** skydd 1T6, Lätt rustning

Språk: Allröna

Färdigheter: Grund 55 %, Hänle hotfullt 75 %, Sjömannaskap 75 %

PIRATHÖVDING

Gard: 50 **Hälsa:** 35

Egenskaper: Flera anfall (ett per vapen)

Turordning: 2 högsta av 3T6

Anfall:

- ❖ **Värja:** 95 %, skada 4T6
- ❖ **Parerdolk:** 95 %, skada 3T6

Försvar: 95 %

Skydd:

- ❖ **Läderharnesk:** skydd 1T6, Lätt rustning

Språk: Allröna

Färdigheter: Grund 65 %, Skrika order 90 %, Sjömannaskap 90 %

Pirathövdingens värden finns med ifall att spelarna gör något dumdrigt. Om hela lägret väcks finns där 1 hövding, 3 erfarna och 20 vanliga pirater. 1 erfaren och 5 vanliga pirater håller vakt på skeppet.

SCEN 7: TEMPLET

Templets ingång är genom en del av bergväggen som blir immateriell och genomskinlig när någon som bär Tecknet kommer inom 5 meter (tatueringen känns varm när detta händer).

Väggar och tak inne i templet är huggna ur mörkgrå sten, med rödmålad puts på väggarna och blå på taket, som har börjat

TEMPO!

Eftersom äventyrets slut är nära bör du hålla tempot uppe genom att ganska översiktligt beskriva hur rollpersonerna letar genom templets salar.

KARTFÖRKLARING

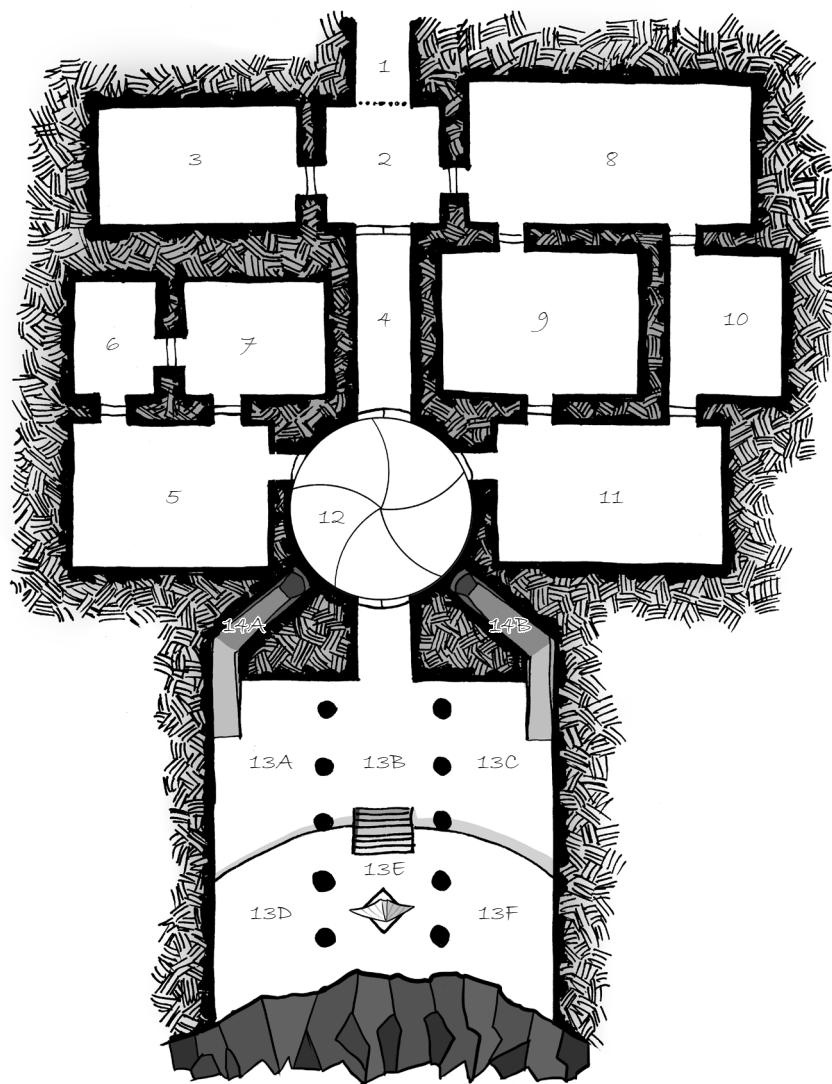
- 1: Ingång
- 2: Vaktpostering
- 3: Gästkvarter
- 4: Korridor
- 5: Matsal
- 6: Tjänstefolkets kvarter
- 7: Kök
- 8: Soldatbaracker
- 9: Träningslokal
- 10: Bibliotek
- 11: Prästernas kvarter (ledtråd här)
- 12: Freskrummet
- 13: Tempelsalen (sex zoner, 13a-13f)
- 14: Ramp ner (två zoner, 14a och 14b)
- 15: Nedre kammaren (under freskrummet, ej i bild)

flagna. Golvet är satt med kvadratiske svarta stenplattor. Det är förvånansvärt varmt för att vara under jorden, så inga andra värmekällor behövs. Det är bara i köket som det finns redskap för »extra« eld.

De har blivit utrymda planenligt, så det finns inte så mycket kvar att hitta – möbler, men inga persedlar. Exempelvis har biblioteket hyllor, men inga böcker. Det är uppenbart att det viktigaste här är Fresksalen: ett hemisfäriskt rum med en magiskt förseglad bronsport. Porten har inga handtag, nyckelhål eller annat, och kan inte öppnas med muskelkraft. Det enda som syns på den är en symbol som ser ut precis som Tecknet, fast spegelvänd.

❖ LEDTRÅDEN

Ledtrådar för dörren finns i en historiebok som hittas i prästernas kvarter (11). Den är skriven ur synvinkeln att Drakkejsarens rike var det bästa någonsin. Jämfört med anteckningsböckerna tidigare i äventyret så är denna skriven i tydlig kronologisk ordning, men olikt dem är den skriven på fornröna, vilket inte alla rollpersonerna förstår. Berättelsen går ut på att dyrkan av Havsdraaken började eftersom folket var rädda för naturens krafter, med denna religion följde en mer tekniskt avancerad civilisation som kunde betvinga andra stammar med vapenmakt, och när kejsardömet etablerat kulturn tillräckligt brett kom naturkrafterna också under dess kontroll. Här följer några typiska citat (i kronologisk ordning, som sagt):



»I begynnelsen stred krafterna mot varandra, men Draken förenade dem, och det var gott.«

»Folket förskräcktes av naturens raseri, men de kloka tillbedde Draken.«

»Draken gör sina trogna starka i strid.«

»De fäkunniga och otrogna övertygades med bronsets hemlighet.«

»I Kejsarens rike tjänar elementen människorna, såsom människorna tjänar Kejsaren.«

Du kan ge spelarna Hjälpmedel 2.

❖ FRESKSALEN

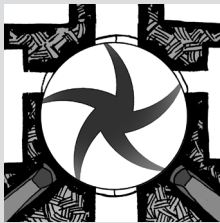
På väggarna i Fresksalen finns – ja just det – 6 fresker med ett ord under varje. Orden måste sägas högt, av någon som håller en vänsterhand med Tecknet mot porten, och i rätt ordning för att öppna dörren. Varje gång ett ord sägs i rätt ordning hörs ett ljud som av en avlägsen gongong och ordet på väggen lyser tillfälligt upp.

Om däremot ett ord sägs i fel ordning avbyts sekvensen. Istället hörs ett skrapande av sten mot sten och marken rör sig under rollpersonernas fötter. Golvet består av fem skivor som glider in i väggen och gradvis avtäckar ett djupt hål som värmeångor stiger upp ur. Det första misslyckandet leder också till att gången bakom dem förseglas av en stenmur. (Se »Golvet öppnas«.)

Fyra misslyckade försök lämnar inget golv kvar – vilket gör att rollpersonerna kanar ned till en kammare under fresksalen. Där får de utkämpa samma slutstrid som annars, men farligare eftersom rollpersonerna börjar i Liggande tillstånd, och lavabarnen är där redan från runda 1. Det finns två tempelsalen (14a och 14b) som leder upp till tempelsalen – de har ingen chans att springa ifrån monstren uppför den, men den kan användas som en särskild zon.

Ordningen freskerna är placerade: 5 1 6 6 dörr 2 4 3. Hjälpmedel 3 har freskerna i denna ordning, sett uppifrån och ner. Rätt ordning är som följer:

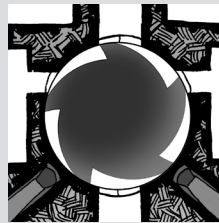
GOLVET ÖPPNAS!



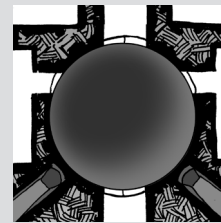
- ❖ Första misslyckandet. Alla dörrar stängs.



- ❖ Andra misslyckandet.



- ❖ Tredje misslyckandet. Förflyttning mellan skivorna kräver ett slag för *Manövrer*.



- ❖ Fjärde misslyckandet. »Aaaaah!« Rollpersonerna ramlar ner i Nedre kammaren (zon 15).

- 1: En virlande malström bestående av de fyra elementen. I stormens öga ett drakhuvud. »Hesod«
- 2: Ett hav med höga vågor. I mitten en ö med en vulkan som just får ett utbrott. »Jev«
- 3: En grupp enkelt klädda människor på en strand, som knäfaller mot havet med händerna uppsträckta. »Qun«
- 4: Ett skepp för fulla segel. På däck står rader av krigare i fjällpansar, hjälmar med plymer, och spjut. »Nohar«
- 5: Medlemmar av olika folkslag bugar sig mot en upphöjd tron där det sitter en man i fjällpansar och en hjälm i form av ett drakhuvud. Han håller något i handen som kan vara en kurvad dolk. »Devol«
- 6: Ett lugnt hav med en sol i himlen. En ö med en stor befäst stad på. »Jot«

Rätt kommando är alltså »Hesod Jev Qun Nohar Devol Jot«, och om detta sägs öppnas dörrarna. Fällan går också tillbaka till utgångsläget ifall den börjat aktiveras.

❖ TEMPELSALEN

Tempelsalen innehåller Havsdrakens Tand på ett stenaltare på en plattform. Bakre delen saknar vägg, den är öppen mot vulkanens innanmäte – ett långt fall ner mot en sjö av lava.

Tempelsalen delas in i sex zoner, 13a till 13f. Det är en avsats mellan 13a och 13d som gör att förflyttningar mellan dessa zoner kräver ett slag för *Manövrer*. Samma gäller mellan 13c och 13f. Mellan 13b och 13e finns en trappa.

Framför altaret (13e) står en salamander, en eldröd elementarvarelse med en människoliknande men fjällbeklädd överkropp, ett demoniskt ansikte, och en gigantisk orms underkropp, som håller en brinnande treudd.

📖 SALAMANDER

Gard: 20 **Hälsa:** 50

Egenskaper: Eldfängd, Flera anfall (ett per vapen), Köldsvag, Simmande

Turordning: 2 högsta av 3T6

Anfall:

- ❖ **Treudd:** 80 %, skada 5T6, Brinnande, Fångande
- ❖ **Svans:** 80 %, skada 6T6, Brinnande

Försvar: 80 %

Skydd:

- ❖ **Tjocka fjäll:** skydd 2T6

Språk: Ignis, Allröna

Färdigheter: Grund 50 %, Wyrd 75 %

Salamandrar kan inte skadas av eld, men misslyckas alltid med sina slag mot Vintergrepp eller andra köldeffekter.

Brinnande betyder här att om vapnet gör skada mot *Hälsa*, bränner det också för 1T6 extra skada. Fångande betyder att målet blir spetsat på treudden och måste slå mot någon lämplig färdighet för att komma loss – annars kommer alla anfall i fortsättningen att göra skada direkt mot *Hälsa* som om de vore exceptionella.

När rollpersonerna har kommit i strid med den dyker dess förstärkningar upp under runda 2: lika många lavabarn som det finns rollpersoner kommer lunkande från ramperna 14a och 14b, samt klättrar upp från lavasjön till 13d-f.

Lavabarnen är små seniga humanoider med rosa-röd hud och ansikten som en galen mänsklig bebis, fast med alldeles för breda munnar fyllda med sylvassa tänder. De har även svarta klor på fingrarna, och kan hosta upp en näve magma som de sedan kastar på en fiende.

📖 LAVABARN

Gard: 10 **Hälsa:** 25

Egenskaper: Eldimmun, Jordsimmande, Köld- och vattensvag, Metallimmun

Turordning: 2 högsta av 4T6

Anfall:

- ❖ **Klor:** 65 %, skada 3T6, Brinnande
- ❖ **Magaboll:** 65 %, skada 3T6, Brinnande, Avståndsvapen

Försvar: 45 %

Språk: Ignis, Allröna

Färdigheter: Grund 35 %, Spana 65 %, Stigvana 65 %

Lavabarn kan inte skadas av eld, men vatten får deras hud att stelna och spricka (1T6 skada mot *Hälsa* per liter vatten som de träffas av). De misslyckas alltid med sina slag mot Vintergrepp eller andra köldeffekter. Vapen av metall (svärd, dolkar, yxor) passerar harmlöst genom deras kroppar, och spjut eller pilar gör 1T6 mindre skada än normalt. Däremot kan vapen av trä (klubbor, stavar, sköldar) träffa dem. De kan förflytta sig genom jord och sten som om det vore vatten.

Havsdrakens tand är jättestor (1m bred vid roten, 3m hög) och står på ett altare i 13e, men om en hand med Tecknet på rör vid den krymper den ned till lagom storlek för att greppas i den handen. Bäraren har total kontroll över naturkrafterna på ön Untala. Beroende på vad man vill göra kan det ta lite tid.

Dessutom finns ett antal salamandrar och lavabarn (utöver de som påträffats), och de kan också befallas.

Om spelarna tagit sig ända hit, låt dem beskriva ett tillfredsställande filmiskt slut på äventyret. Fråga gärna hur de tänker besegra piraterna och befria slavarna, om de inte redan gjort det.

SLUT!



DEMOREGLER FÖR HJÄLTARNAS TID

Det här är demoreglerna som gör att du kan snabbt sätta igång och prova *Hjältarnas tid* och äventyret *Havsdrakens tand*.

Vi förutsätter att du som spelleder demopaketet är bekant med rollspel sedan tidigare. Du behöver inte ha spelat *Hjältarnas tid* sedan tidigare. Det räcker med rollspelsvana.

Demoreglerna är en kort version av reglerna från *Hjältarnas tid*, avsedda att spelas som demonstration vid ett event eller för att låta dig prova *Hjältarnas tid* innan du köper det. För att minska på mängden förberedelser och förkorta uppstartstiden är reglerna förenklade och förkortade.

TÄRNINGAR

Du behöver följande tärningar:

- ❖ **T100:** Även benämnd »procenttärning«. Alla färdighetsslag sker med T100. T100 slås med två tiosidiga tärningar som skiljer sig något från varandra. Före slaget utser man den ena som tiotal och den andra som ental. Slå båda och läs resultatet som ett tal mellan 1 och 100. Dubbelnoll läses som 100.
- ❖ **T6:** T6 är vanliga sexsidiga tärningar. T6 används för slag för skada, skydd, läkning och mycket annat. Du behöver ungefär ett halvdussin. När du slår skadeslag och någon tärning blir 6, slå en extra T6 för varje sexa. Fortsätt slå tills du inte längre slår nya sexor. Summera alla tärningar. Detta kallas att skadeslaget exploderar!

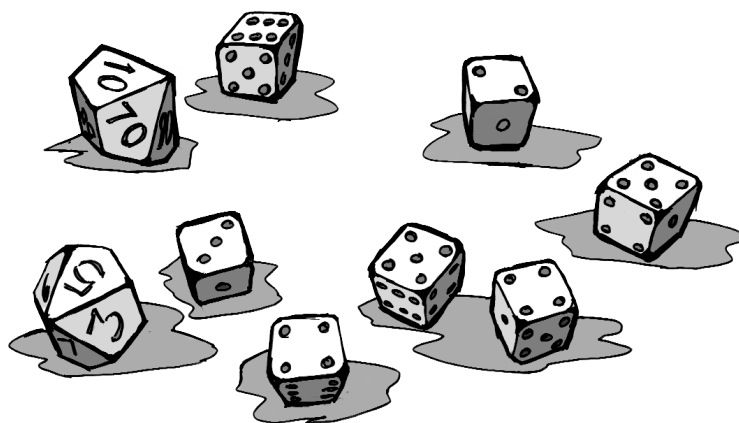
HUR DU GÖR SAKER

Den absolut mest grundläggande regeln i *Hjältarnas tid* är följande:

När en person vill göra någonting – en handling – och utgången är oklar eller viktig, leta upp en passande färdighet, slå procenttärning och jämför med färdighetens värde.

Detta kallas för »handlingslag«. Allt annat bygger på den regeln.

- ❖ **Handlingen lyckas om slaget är lägre än eller lika med färdighetsvärdet.** Då blir resultatet lika med tärningsutfallet. Resultatet används framförallt i motsatta slag. Ju högre resultat desto bättre.
- ❖ **Handlingen misslyckas om slaget är högre än färdighetsvärdet.** Om slaget misslyckas är resultatet ointressant.



EXCEPTIONELLA SLAG

Om ental och tiotal är lika (11, 22, 33... 99, 00/100) blir slaget exceptionellt. Ett misslyckat exceptionellt slag innebär att en komplikation inträffar. Ett lyckat exceptionellt slag innebär att en oförutsedd bra sak inträffar. I vissa fall finns särskilda regler för vad som händer om man får ett exceptionellt utfall, exempelvis vid anfall eller försvar. Exceptionella slag påverkar inte resultatet, utan gör bara att något annat inträffar.

SVÅRIGHETER

Om inget annat sägs så jämför man bara procentslaget med färdighetsvärdet. Man kan dock göra slag lättare eller svårare genom att öppna eller spärra slag. Man öppnar ett slag för att göra det lättare, och man spärrar ett slag för att göra det svårare. Man kan öppna eller spärra i ett eller flera snäpp. Två snäpp öppning eller spärrning brukar vara ganska lagom.

Svårighetsnivå

Mycket lätt	Öppna fem snäpp
Lätt	Öppna två snäpp
Utmanande	–
Svårt	Spärra två snäpp
Mycket svårt	Spärra fem snäpp

Tabell: svårigheter

Om slaget öppnas ett eller fler snäpp lyckas slaget om det är under eller lika med färdighetsvärdet, eller om entalet är mellan 1 och det antalet snäpp som slaget öppnas – man öppnar för att vissa ental också visar på lyckat. Om slaget lyckas så är resultatet lika med slaget, oavsett om det lyckas för att det är under färdighetsvärdet eller om det lyckas för att entalsiffran är rätt.

Om slaget spärras ett eller fler snäpp misslyckas slaget om det är över färdighetsvärdet, eller om entalet är mellan 1 och antalet snäpp som slaget spärras även om slaget är under färdighetsvärdet – man spärrar vissa ental från att räknas som lyckade.

Öppningar läggs ihop. Spärrningar läggs också ihop. Har man både öppningar och spärrningar så tar en öppning ut en spärrning.

ANDRA CHANS

Om man inte är nöjd med ett färdighetsslag så kan man få en andra chans genom att aktivera ett karaktärsdrag.

Varje karaktärsdrag kan aktiveras en gång per spelmöte. Motivera hur karaktärsdraget kan ge en andra chans. Om det inte är allt för långsökt, vänd på tärningarna i procentslaget, så att ett slag på till exempel 73 blir 37. Kryssa i kryssrutorna vid karaktärsdraget för att markera att det redan har används och inte kan användas igen.

Andra chansen måste deklarerars innan nästa moment, exempelvis att man slår skada, slår nästa slag eller beskriver resultatet av en handling.

MOTSATTA SLAG

Motsatta slag är två färdighetsslag, ett från den som försöker göra något och ett från den som försöker hindra en.

- ❖ Om båda misslyckas vinner ingen. Jämviktsslaget består.
- ❖ Om ena parten lyckas och den andra misslyckades vinner den som lyckades.
- ❖ Om båda parterna lyckades vinner den som fick högst resultat. Om resultatet är lika vinner ingen.

Exceptionella slag påverkar inte vem som vinner motsatta slag.

UTMANINGAR

Utmaningar används i situationer som är så komplexa eller breda att de kräver flera slag, där flera personer deltar, eller är så viktig att ett enda slag är för lite.

Bestäm fyra färdigheter som används i utmaningen. En färdighet kan användas flera gånger, men de bör vara olika. Slå sedan slag för färdigheterna. Slagen kan slås i vilken ordning som helst och behöver inte slås av samma person, utan kan fördelas på flera personer.

- ❖ **Inget slag lyckades:** Undermålig kvalitet. Detta är att betrakta som ett misslyckande.
- ❖ **1 slag lyckades:** Låg kvalitet. Detta är också ett misslyckande men med »tröstpris«.
- ❖ **2 slag lyckades:** Begränsad kvalitet. Man uppnår det önskade resultatet, men inte mer.
- ❖ **3 slag lyckades:** God kvalitet. Man uppnår det önskade resultatet och mer därtill.
- ❖ **4 slag lyckades:** Överlägsen kvalitet! Detta är en fullständig framgång.

STRID OCH SKADOR

Inför strid, gör följande:

- ❖ Lägg fram en karta som visar zonerna i stridsområdet, eller skissa snabbt upp den.
- ❖ Slå turordning.
- ❖ Den som har högst turordning gör sin tur. Sedan den som har näst högst, och så vidare. Vid lika gör rollpersoner sin tur före spelledarpersoner.
- ❖ När alla har gjort sin tur, börja om på högst turordning igen.

ZONER

En zon är ett sammanhängande mindre område som är någorlunda likartat. Om området inte är sammanhängande eller likartat är det en annan zon.

Du kan röra dig fritt inom zonen för att angripa mål, söka skydd eller söka bättre försvar. Det räknas som en del av ens anfalls- eller försvarshandling.

En zon sitter ihop med andra zoner, och det är via dessa vägar som förflyttning sker.

RUNDAN OCH TURORDNING

Turordning visar i vilken ordning deltagarna agerar. Varje runda utförs i turordning, uppifrån och ner. Den med högst turord-

VAD SLÅR SPELLEDARPERSONER FÖR?

Alla spelledarpersoner och odjur har färdigheten Grund. Om ingen annan färdighet passar slår du för den.

ning gör sin tur, sedan den med näst högst turordning et cetera, tills alla har gjort sin tur. Då börjar ni om från högst turordning igen.

❖ SLÅ TURORDNING

I början på striden ska alla slå för Turordning. Vad du slår beror på hur tungt rustad du är.

- ❖ **Om du inte bär rustning alls**, utan bara kläder, slår fyra T6 och lägg ihop de två högsta.
- ❖ **Om du bär en Lätt rustning**, slår tre T6 och lägg ihop de två högsta.
- ❖ **Om du bär en Medeltung rustning**, slår 2T6. Det blir din Turordning.
- ❖ **Om du bär en Tung rustning**, slår 1T6. Det blir din Turordning.

Detta markeras på rollformuläret vid Rustning med ett antal kryss: ett kryss för varje T6 du slår. Om du är spelledare slår du lämpligen ett slag för Turordning för en hel grupp likartade spelledarpersoner. Hur många tärningar du slår står vid respektive spelledarperson.

Om två eller fler kämpar har samma Turordning så agerar rollpersoner före spelledarens kämpar. Om två rollpersoner kämpar mot varandra slår båda först varsitt anfall och försvar, och därefter slås skada för de anfall som gick in. Två rollpersoner som slåss med varandra kan alltså slå ihjäl varandra på detta vis.

❖ DIN TUR

På tur kan du göra följande, i vilken ordning som helst:

- ❖ Förflytta dig.
- ❖ Göra en sidohandling.
- ❖ Göra en huvudhandling.

Förflyttningen måste ske inom samma zon eller till en närliggande zon. Ibland kan det krävas ett slag för Manövrer för att förflyttningen in i en zon (eller ut ur den du befinner dig i) ska lyckas.

Sidohandlingen måste kunna göras parallellt med förflyttningen eller huvudhandlingen, till exempel dra ett vapen, ropa en kort varning eller ett kommando, tackla igen en dörr, välta ett bord eller motsva-

rande. Det får inte vara något som du måste stanna upp för att kunna göra. Då är det en huvudhandling.

Huvudhandlingen kan vara något av följande:

- ❖ Göra ett närstridsanfall mot en fiende i samma zon.
- ❖ Göra ett avståndsanfall mot en fiende i samma eller annan zon.
- ❖ Väva en besvärjelse.

ANFALL OCH FÖRSVAR

Den grundläggande huvudhandlingen i strid är att anfalla, varvid motståndaren försvarar sig. Anfall och försvar är två sidor av samma mynt, och inträffar samtidigt. När du anfaller så försvarar målet sig också, och när den andre anfaller dig så försvarar du dig också.

Det finns två sätt att slå:

- ❖ **Bara anfallsslag.** Anfallet går igenom om anfallsslaget lyckas. Detta sätt används bara om rollpersoner anfäller en spelledarperson som har Försvar 0, eller om någon använder avståndsvapen mot någon som inte har sköld och befinner sig i en annan zon.
- ❖ **Anfallsslag mot försvarsslag som ett motsatt slag.** Anfallet går igenom om anfallsslaget vinner över försvarsslaget. Detta sätt används vid alla andra anfall.

Gör så här:

- ❖ Ange ett giltigt mål.
- ❖ Slå anfallsslag och eventuellt försvarsslag.
- ❖ Om anfallet går igenom, beräkna skada.

❖ GILTIGT MÅL

Ett giltigt mål uppfyller följande villkor:

- ❖ För att du ska kunna anfalla någon med ett närstridsvapen måste målet befina sig i samma zon.
- ❖ Ska du anfalla någon med ett avståndsvapen måste du ha en fri siktlinje till målet – siktlinjen får inte vara hindrad. Målet behöver inte befina sig i samma zon.
- ❖ Max fyra kämpar kan anfalla samma mål under en och samma runda, där efter blir det för trångt.

ANFALLSSLAG OCH FÖRSVARSSLAG

När du slår anfallsslag slår du för en stridsfärdighet för något av de vapen du har i handen, eller *Slagsmål*.

- ❖ **Om anfallsslaget lyckas exceptionellt** går skadan rakt in på *Hälsa*. Dussinmotståndare dör direkt.
- ❖ **Om anfallsslaget misslyckas exceptionellt** händer något orelaterat och dåligt.

När du slår försvarsslag slår du för en stridsfärdighet för något av de vapen du har i handen, eller *Slagsmål*. Du kan inte använda *Bågskytte* eller *Kastvapen* för försvarsslag.

- ❖ **Om försvarsslaget lyckas exceptionellt** får du tillbaka 1T6 *Gard* sist i rundan efter att skadan har markerats.
- ❖ **Om försvarsslaget misslyckas exceptionellt** får du inte slå för *Skydd*.

Om du slår försvarsslag och det lyckas exceptionellt får du tillbaka 1T6 poäng *Gard* efter att skada har markerats, även om anfallaren vann slaget.

Du kan bara använda vapnets egenskaper om du slår för vapnets stridsfärdighet.

SKADA OCH SKYDD

Om du lyckas träffa din motståndare så är det dags att beräkna skada. Du slår *Skada* med exploderande tärningar (det vill säga att du slår en extra tärning för varje sexa i slaget, tills du inte slår sexor längre).

Målet slår inte för *Skydd* om försvarsslaget misslyckades exceptionellt, men annars ska målet slå för *Skydd*. Skyddsslaget exploderar inte.

Nettoskadan är *skadeslaget minus skyddsslaget*. Strunta i att markera skada om nettoskadan är 0 eller mindre, eftersom det bara var en snuddträff som gav en klädsam skräma, rispa eller blåmärke. Om nettoskadan är större än 0 ska den bokföras.

❖ **Om anfallet var exceptionellt lyckat**, kryssa nettoskadan antalet rutor på målets *Hälsa* direkt.

❖ **Om anfallet var vanligt lyckat**, kryssa så många rutor på målets *Gard*. Om *Gard*-rutorna tar slut, kryssa resterande på *Hälsa*.

Dussinmotståndare har ingen *Gard*, utan träffar går alltid på *Hälsa* direkt, och exceptionella lyckade anfall dödar alltid en dussinmotståndare.

Om *Hälsa* går ner på 0 dör personen.

AVSTÅNDSVAPEN

Avståndsanfall sker ungefär som vanliga närstridsanfall. Den stora fördelen med avståndsvapen är att målet inte behöver befina sig i samma zon.

- ❖ **Om målet befinner sig i en annan zon** kan målet försvara sig, men bara om denne har en sköld. Skytten måste också ha en fri siktlinje till målet för att kunna anfalla.
- ❖ **Om målet befinner sig i samma zon** kan målet försvara sig även om denne inte har en sköld.

LÄKNING AV SKADOR

Så fort striden är över återställs *Gard* helt.

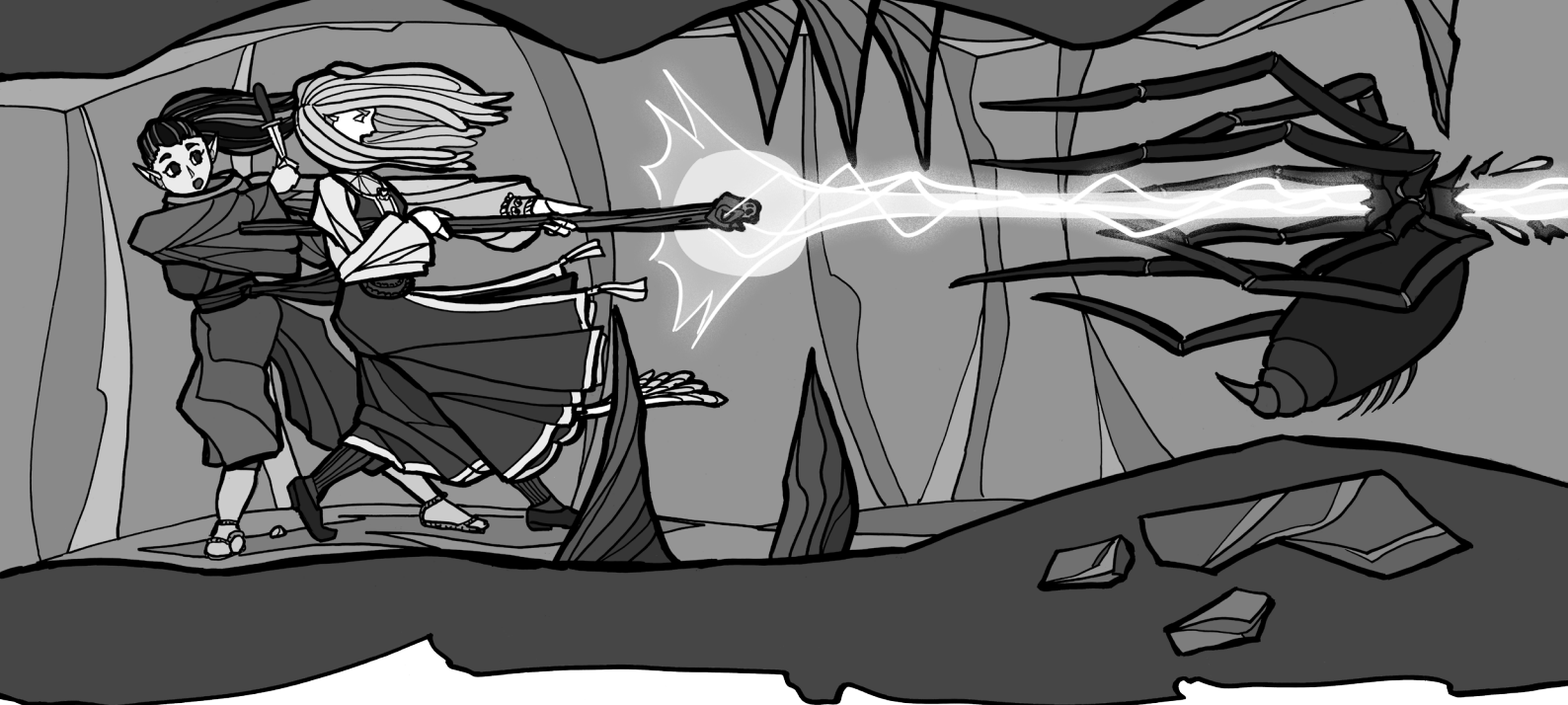
Efter striden kan man förbinda skadade. Om ett slag för *Läkekunst* lyckas får man tillbaka 1T6 poäng *Hälsa*.

Om *Hälsa* tar slut ska man slå ett slag för *Uthållighet* per dag. Misslyckas slaget så dör man.

Hälsa läks så här:

- ❖ **Normal aktivitet:** Läk 1 poäng per dag.
- ❖ **Vila:** Läk 2 poäng per dag.
- ❖ **Vila och vård:** Slå ett slag för *Läkekunst* per dag. Om slaget lyckas, läk 1T6+2 poäng *Hälsa*. Annars, läk 2 poäng *Hälsa*.





VÄVA MAGI

Rollpersonen Sigrid har några besvärjelser på sitt rollformulär som hon kan väva. Det finns tre sätt som hon använder färdigheten *Trolldom* för att väva besvärjelser:

- ❖ **Som ett enkelt slag för *Trolldom*.**
- ❖ **Som ett motsatt slag**, vanligen *Trolldom* mot *Viljestyrka* eller *Trolldom* mot *Uthållighet*. Om flera personer drabbas så slår du ett slag som sedan gäller mot alla mål.
- ❖ **Som ett anfallsslag.** Om flera personer drabbas så får var och en välja individuellt hur de försvarar sig. Du slår ett anfallsslag med *Trolldom*, som sedan gäller mot alla mål.

När du ska väva magi gör du så här:

- ❖ Välj en besvärjelse som du vill väva. Läs av *Kostnad*, *Svårighet* och *Slag*.
- ❖ Slå vad du ska slå. Hur du slår bestäms av besvärjelsens *Slag*, och kan vara ett enkelt slag, ett motsatt slag eller ett anfallsslag enligt ovan. Kom ihåg svårigheten för slaget: svårigheten gäller bara för dig, inte för eventuella mål.
- ❖ Om du lyckas påverkas målen av besvärjelsen. Följ besvärjelsens instruktioner för vad som händer.
- ❖ Därefter slår du för *Kostnad* och ökar din *Skuld* med så mycket.

SKULD

När du väver besvärjelser får du *Skuld*, eftersom trolldom river upp världsväven och gör skada på den. Den skadan blir en slags »skuld« som måste betalas tillbaka. *Skuld* ökar med tiden allt eftersom du väver besvärjelser.

Det är farligt att få för mycket *Skuld*. När *Skuld* blir högre än *Wyr*d så försvinner du ur världen. Du blir ett andeväsen på Andra sidan och får möta ett mardrömslikt skymningslandskap, befolkat av andar och gastar. Allt du ägde blir kvar på den här sidan, till och med kläder. Förhoppningsvis kan du komma tillbaka, men förmodligen inte under demospelet.

Skuld kan du bli av med genom att vila och genom rening. Det finns förmodligen inte tid för det under demospelssceneriet, men behövs det så står det på Sigrids rollformulär hur hon gör.

BESVÄRJELSER

Sigrid har följande besvärjelser:

❖ HÄXFLAMMA

Kostnad: 3T6 **Svårighet:** Utmanande
Slag: Anfallsslag, *Trolldom*
En eldstråle skjuter ut från dina händer eller din stav, med vilken du kan anfalla mål i samma zon som dig. Fördela 6T6 på målen. Träffar du gör du den fördelade mängden tärningar i skada och målet är antänt och får 1T6 i skada per runda. Lättantändliga föremål i zonen fattar också eld, vilket kan göra zonen övertänd.

❖ HÄXLJUS

Kostnad: 1T6 **Svårighet:** Lätt
Slag: *Trolldom*
Du frammanar ett fladdrande häxljus som följer med dig upp till en timme och som lyser upp i mörkret. Säger du ingenting annat följer det med dig vid sidan av dig, över ditt huvud eller på din stav. Du kan placera häxljuset var du vill i samma zon eller i en angränsande zon, men går du iväg stannar inte häxljuset där utan följer efter dig.

❖ HÄXSKÖLD

Kostnad: 1T6 **Svårighet:** Utmanande
Slag: *Trolldom*

Du använder din häxkraft för att skydda dig mot andras besvärjelser. Du gör det som en försvarshandling när de försöker besvärja dig. Om slaget lyckas påverkas du inte av besvärjelsen. Om besvärjelsen drabbar flera mål är det bara du som skyddas.

❖ LÄKESEJD

Kostnad: 3T6 **Svårighet:** Utmanande
Slag: *Trolldom*

Din beröring får sår att sluta sig och ben att läka. Målet återfår 2T6 Hälsa om besvärjelsen lyckas. För varje 2T6 extra *Kostnad* återfår målet 1T6 hälsa till.

❖ VINTERGREPP

Kostnad: 4T6 **Svårighet:** Utmanande
Slag: Motsatt, *Trolldom* mot *Uthållighet*

Välj en zon upp till två zoner bort. Zonen sveps in i frost och dimma under resten av striden och kräver att man lyckas med ett slag för *Manövrer* för att röra sig in i eller ut ur zonen. Personer i zonen måste slå ett slag mot ditt slag för *Trolldom*. Om målet vinner hindras målet inte av iskylan i zonen. Om målet lyckas men förlorar blir slag för försvar samt *Uthållighet* två snäpp svårare. Om målet misslyckas med slaget får målet dessutom 2T6 i skada. Varje runda kan målet på sin tur slå ett nytt slag för *Uthållighet* som jämförs med ditt tidigare slag. Mål som dör av besvärjelsen är genomfrusna. Om du tar skada släpper besvärjelsen, annars varar den tills striden är över. Du kan också släppa besvärjelsen när du vill. Zonen förblir frusen men de skadliga effekterna upphör. Du kan inte ha flera Vintergrepp igång samtidigt, och endast ett Vintergrepp kan vara aktiv i en och samma zon.

»Varför gick jag med på det här? Jag kommer att dö!« Vasilys ansikte skiftar mellan likblekt och grönt, vilket ger påståendet en viss tyngd. Å andra sidan lyckas han överrösta vinden med sin klagosång, så lite liv finns det kvar i honom. Båten stegrar sig över ännu en vågkam, och mer vatten spolar över däck.

»Det är ju ett riktigt äventyr!« Sigrid försöker låta lika optimistisk som vanligt, men hennes leende är påklistrat och hon håller sig krampaktigt i relingen med båda händer och svansen.

»För tusan bajtänder! Reva klyvarn innan vi kantrar!« Ingen av äventyrarna förstår egentligen kapten Jurgens sjömansspråk, men Kitsune ser vart han pekar och kan räkna ut problemet: stormvindarna tar tag i det lilla seglet längst fram och motarbetar hans försök att hålla dem på kurs. Hon fångar Abelindes och Nypons blickar, och de börjar röra sig framåt. »Förlåt, men är de där ljusen något som borde oroa oss?«

Shika pekar över relingen, ned i havet, mot vad som liknar klotblixtar men bisarrt nog under vattnet.

Jurgen kastar en blick ditåt och ser ännu bistrare ut. »Vid havsdrakens förbannade blod! Det kan aldrig vara bara en sak, va? Gör era vapen redo, flickor och pojkar...«

På sitt sökande efter artefakten känd som Havsdrakens Tand får våra hjältar veta att en viktig ledtråd står att finna på den avlägsna ön Volinar. Eftersom de inte själva förstår sig på sjöfart hyr de en saltstänkt skeppare, och hans fartyg Kråkan, för att ta dem dit. Men i de tropiska vattnen kan stormar blåsa upp utan förvarning. Någonstans i deras bakhuvuden lurar också frågan: är det Havsdraken själv som skapar hinder i deras väg?

ABELINDE, DVÄRG-STIGFINNARE

Abelinde säger inte mycket om sin bakgrund. Hon säger till exempel inte att hennes familj har väldigt hög status och att de egentligen ville gifta bort henne när hon var ung, eller att hon inte kommer överens med de där insnöade typerna i sina stora hus med mängder med tjänstefolk. Abelinde rymde hemifrån för att slippa undan allt det där.

Abelinde överlevde i vildmarken ett tag och lärde sig hur man överlevde där. Hon blev så bra på det att hon kunde hyra ut sina tjänster som stigfinnare och spanare.

Men då och då får familjen upp spåret efter henne för att hämta hem henne, med våld om så krävs. Och eftersom Abbe hellre dör än låter det ske så drar hon vidare när det krävs.

UTRUSTNING

- ❖ Dolk
- ❖ Spjut
- ❖ Armborst
- ❖ Koger med 20 skäcktor
- ❖ Läderharnesk
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ Vedyxa
- ❖ Elddon
- ❖ Fiskelina med krokar
- ❖ 10 meter rep
- ❖ Vandringsstav
- ❖ En rulle snöre
- ❖ Liten kittel med en meter kedja
- ❖ 100 silvermynt



HJÄLTARNAS TID

ROLLFORMULÄR

Namn <i>Kitsune</i>	Folkslag <i>Människa</i>
Tillnamn	Värv <i>Krigare</i>
Beskrivning <i>Stolt kvinna, mån om utseende och framförallt renhet. Långt välskött rakt hår i hästsvans. Bär alltid två krökta svärd. Lugn och stillsam men dödsföraktande i strid. vänsterhänt.</i>	
Folkslagsförmåga <i>Tillsammans är vi starka. Öppna annans slag 2 extra snäpp pga hjälp, öppna nästa slag 2 snäpp.</i>	
Värvförmåga <i>Snabba anfall. Gör ett anfall till, sänk Gard med 1T6</i>	
Språk <i>Allröna</i>	

KARAKTÄRSDRAG

<input type="checkbox"/> Beslutsam
<input type="checkbox"/> Heder
<input type="checkbox"/> Stillsam
<input type="checkbox"/> Vidrest

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.

ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

Fingerfärdighet <input type="checkbox"/> 15	Lärdom <input type="checkbox"/> 38	Status <input type="checkbox"/> 15
Gömma sig <input type="checkbox"/> 15	Manövrer <input type="checkbox"/> 68	Stigvana <input type="checkbox"/> 15
Handel <input type="checkbox"/> 15	Rida <input type="checkbox"/> 25	Styrkeprov <input type="checkbox"/> 45
Härkonst <input type="checkbox"/> 35	Sjömannaskap <input type="checkbox"/> 15	Trolldom <input type="checkbox"/> 15
Jakt <input type="checkbox"/> 15	Skaldekonst <input type="checkbox"/> 15	Uthållighet <input type="checkbox"/> 35
Lagkunskap <input type="checkbox"/> 20	Spana <input type="checkbox"/> 25	Viljestyrka <input type="checkbox"/> 34
Ledarskap <input type="checkbox"/> 25	Spel <input type="checkbox"/> 15	Väderkunskap <input type="checkbox"/> 15
Leta <input type="checkbox"/> 15	Spelmannaskap <input type="checkbox"/> 15	Vältalighet <input type="checkbox"/> 15
Läkekonst <input type="checkbox"/> 15	Språk <input type="checkbox"/> 15	Wyrd <input type="checkbox"/> 30

STRIDSFÄRDIGHETER

Bågskytte <input type="checkbox"/> 87
Kastvapen <input type="checkbox"/> 30
Knivkamp <input type="checkbox"/> 30
Sköldkamp <input type="checkbox"/> 30
Slagsmål <input type="checkbox"/> 60
Spjutkamp <input type="checkbox"/> 50
Svärdskamp <input type="checkbox"/> 90
Yxkamp <input type="checkbox"/> 30

VAPEN

Skada Egenskaper

Dolk	3T6	Vådlig
Svärd	5T6	
Kortare svärd	5T6	
Krigsbåge	5T6	Otymlig

RUSTNING

Skydd Egenskaper Tärningar för turordning (välj de två högsta)

Fjällpansar	2T6	Medeltung	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

BESVÄRJELSER

Kostnad Svårighet

Kostnad Svårighet

SKULD

Om du får mer Skuld än värdet i Wyrd så blir du ett andeväsen på Andra sidan. Minska Skuld med 1T6/h vila. Halvera Skuld med en reningsritual. Reningsritualen måste uppfylla två av följande krav: ❖ På en helig plats. ❖ Bada i rinnande klart vatten. ❖ Du bränner dina kläder.

SKADOR

Hälsa 24	Gard 26
35	35
34	34
33	33
32	32
31	31
30	30
29	29
28	28
27	27
26	26
25	25
24	24
23	23
22	22
21	21
20	20
19	19
18	18
17	17
16	16
15	15
14	14
13	13
12	12
11	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1
0 ☠	0

KITSUNE, KRIGARE

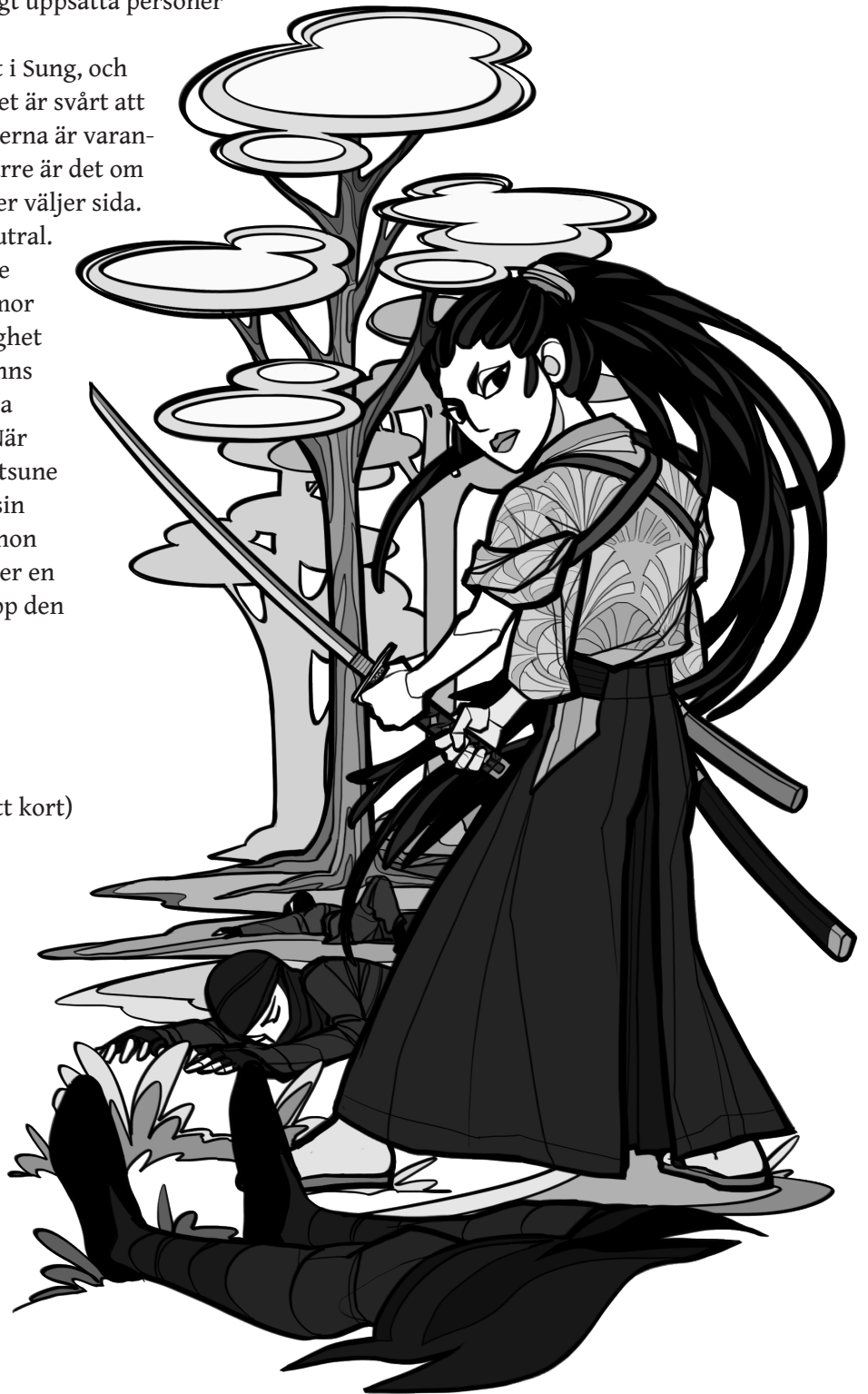
Från början var tanken att Kitsune skulle ärva sin mors fäktskola. Den vänsterhänta Kitsune tränades i fäktkonsten och blev en av de skickligaste svärdsfäktarna i riket. Skolan hade många elever som var barn till högt uppsatta personer i riket.

Sen kom det stora kriget i Sung, och alla planerna gick i kras. Det är svårt att driva en fäktskola när eleverna är varandras fiender i kriget. Än värre är det om länsherren där skolan ligger väljer sida. Då går det inte att vara neutral.

Mot sin vilja gick Kitsune ut i krig. Hon och hennes mor ansåg att deras fäktskicklighet missbrukades i krig. Det finns ingen ära på slagfältet, bara död och blod och korpar. När kriget väl var över hade Kitsune förlorat både sin mor och sin fäktskola, och nu vandrar hon runt i världen och letar efter en plats där hon kan starta upp den på nytt.

UTRUSTNING

- ❖ Dolk
- ❖ Krigsbåge
- ❖ Svärd (ett långt och ett kort)
- ❖ Fjällpansar
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ Silverspegel
- ❖ 100 silvermynt



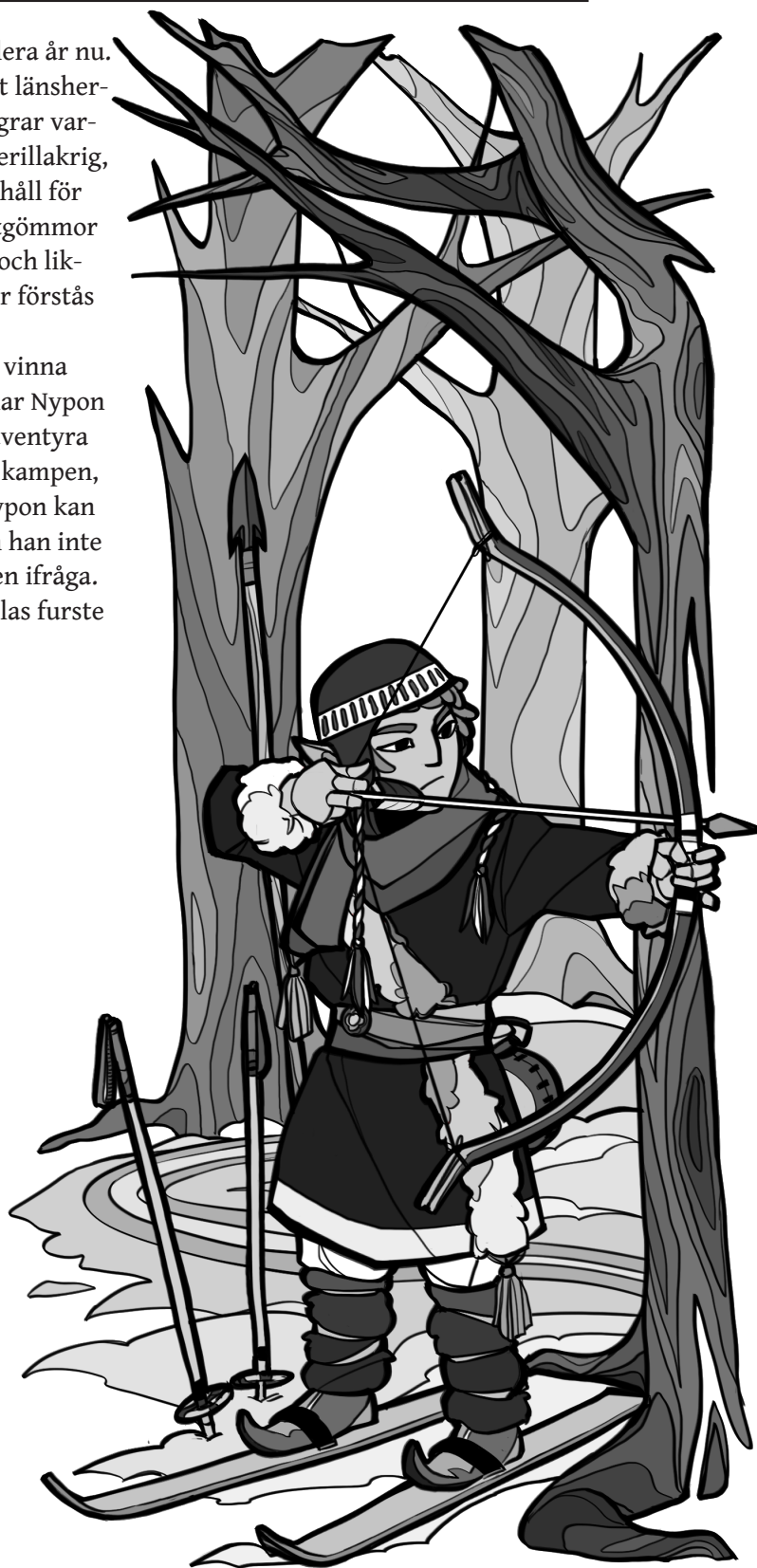
NYPON, MISSLEKTRIGARE

Nordfjalla har kämpat för sin frihet i flera år nu. Det är inte som de flesta andra krig, att länsherror samlar sina härar och går och belägrar varandras städer. Nordfjallas krig är ett gerillakrig, där fjallakarlar och -kullor ligger i bakhåll för adelsmän och fogdeknektar, stjälar skattgömmor och förråd, saboterar vägar och broar och liknande saker. Och Nordfjallas furste slår förstås tillbaka med grymma hämndaktioner.

För att skydda sin familj, och för att vinna stöd och resurser till frihetskampen, har Nypon tvingats lämna Nordfjalla ett tag. Att äventyra kan nog ge resurserna som behövs för kampen, och kanske kan kamraterna värvas. Nypon kan naturligtvis inte avslöja vad han är om han inte kan lita till hundra procent på personen ifråga. Även så här långt söderut har Nordfjallas furste kontakter.

UTRUSTNING

- ❖ Dolk
- ❖ Sköld
- ❖ Spjut
- ❖ Kort kurvad krigsbåge
- ❖ Koger med 20 pilar
- ❖ Yxa
- ❖ Vadderad vapenrock
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ 100 silvermynt



HJÄLTARNAS — TID —

ROLLFORMULÄR

Namn <i>Shika</i>	Folkslag <i>Alv</i>
Tillnamn	Värv <i>Tjuv</i>
Beskrivning <i>Spikigt svart hår med lila strimmor, långa spetsiga öron och en halsduk som snabbt kan dras upp som ninjahuva. Flydde från klanens intriger i fjärran Sung. Har garanterat aldrig gjort nåt!</i>	
Folkslagsförmåga <i>Trädens röst: kan få information från skogens träd</i>	
Värvförmåga <i>Akrobatisk. 1ggv/stid: flytta, -1TG skada, slå om Manövrer, +2turordning</i>	
Språk <i>Alviska, Allröna, Fornröna</i>	

KARAKTÄRSDRAG

<input type="checkbox"/> Oskyldig
<input type="checkbox"/> Oberoende
<input type="checkbox"/> Skarpt luktsinne
<input type="checkbox"/> Snabbtänket

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.



ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

Fingerfärdighet <input type="checkbox"/> 48	Lärdom <input type="checkbox"/> 15	Status <input type="checkbox"/> 25
Gömma sig <input type="checkbox"/> 45	Manövrer <input type="checkbox"/> 90	Stigvana <input type="checkbox"/> 15
Handel <input type="checkbox"/> 25	Rida <input type="checkbox"/> 15	Styrkeprov <input type="checkbox"/> 15
Härkonst <input type="checkbox"/> 15	Sjömannaskap <input type="checkbox"/> 15	Trolldom <input type="checkbox"/> 15
Jakt <input type="checkbox"/> 15	Skaldekonst <input type="checkbox"/> 15	Uthållighet <input type="checkbox"/> 49
Lagkunskap <input type="checkbox"/> 15	Spana <input type="checkbox"/> 66	Viljestyrka <input type="checkbox"/> 15
Ledarskap <input type="checkbox"/> 15	Spel <input type="checkbox"/> 25	Väderkunskap <input type="checkbox"/> 15
Leta <input type="checkbox"/> 42	Spelmannaskap <input type="checkbox"/> 15	Vältalighet <input type="checkbox"/> 15
Läkekonst <input type="checkbox"/> 15	Språk <input type="checkbox"/> 33	Wyrd <input type="checkbox"/> 28

VAPEN

Vapen	Skada	Egenskaper
Dolk	3TG	Vådlig
Trästav	4TG	Fällande, Bräckelig
Pilbåge	4TG	

STRIDSFÄRDIGHETER

Bågskytte <input type="checkbox"/> 45
Kastvapen <input type="checkbox"/> 30
Knivkamp <input type="checkbox"/> 80
Sköldkamp <input type="checkbox"/> 30
Slagsmål <input type="checkbox"/> 60
Spjutkamp <input type="checkbox"/> 30
Svärdskamp <input type="checkbox"/> 30
Yxkamp <input type="checkbox"/> 30

RUSTNING

Rustning	Skydd	Egenskaper	Tärningar för turordning (välj de två högsta)
Läderharnesk	1TG	Lätt	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

BESVÄRJELSER

Kostnad	Svårighet

Kostnad	Svårighet

SKULD

Om du får mer Skuld än värdet i Wyrd så blir du ett andeväsen på Andra sidan. Minska Skuld med 1TG/h vila. Halvera Skuld med en reningsritual. Reningsritualen måste uppfylla två av följande krav: ❖ På en helig plats. ❖ Bada i rinnande klart vatten. ❖ Du bränner dina kläder.

SKADOR

Hälsa	Gard
17	28
35	15
34	34
33	33
32	32
31	31
30	30
29	29
28	28
27	27
26	26
25	25
24	24
23	23
22	22
21	21
20	20
19	19
18	18
17	17
16	16
15	15
14	14
13	13
12	12
11	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1
0	0

SHIKA, ALVTJUV

Som ung kom Shika bort från sin familj, men istället adopterades hon av en klan i det fjärran Sung. Klanen specialiserade sig på spionkunskap och sabotage och lejde ut sina kunskaper till krigsherrar som behövde deras tjänster. Shika blev uppfostrad och tränad till spion.

I det stora kriget i Sung kom klanen att delas: hälften svor trohet till en länsherre, och hälften svor trohet till en annan, och när de båda länsherrarna gick från att vara allierade till att bli fiender så blev det närmast inbördeskrig i klanen. Shika valde att fly hellre än att bli fiende till hälften av sin familj.

UTRUSTNING

- ❖ 4 dolkar
- ❖ Trästav
- ❖ Pilbåge
- ❖ Koger med 20 pilar
- ❖ Läderharnesk
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ 10 meter rep med äntherhake
- ❖ En rulle snöre
- ❖ En uppsättning dyrkar, filar och metallstickor
- ❖ Mjuka tygskor
- ❖ 100 silvermynt



HJÄLTARNAS TID

SKADOR

ROLLFORMULÄR

Namn <i>Sigrid</i>	Folkslag <i>Ljuströll</i>
Tillnamn	Värv <i>Magiker</i>
Beskrivning <i>ung och gladlynt flicka med oregerligt linblont hår, fräkenar, uppnäsa och ett illmarigt leende. Under hennes busiga yttre är hon klokare än hennes ålder antyder.</i>	
Folkslagsförmåga <i>Trollsvans. Kan greppa saker men ej manipulera eller slåss</i>	
Värvförmåga <i>Kraftanfall. Staven fungerar som avståndsvapen. Använd Trolldom för anfallsslag.</i>	
Språk <i>Ljusna, Allröna, Fornröna</i>	

KARAKTÄRSDRAG

<input type="checkbox"/> Klok
<input type="checkbox"/> Smärt
<input type="checkbox"/> Busig
<input type="checkbox"/> Ung

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.

ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

Fingerfärdighet <input type="checkbox"/> 15	Lärdom <input type="checkbox"/> 56	Status <input type="checkbox"/> 15
Gömma sig <input type="checkbox"/> 15	Manövrer <input type="checkbox"/> 34	Stigvana <input type="checkbox"/> 15
Handel <input type="checkbox"/> 15	Rida <input type="checkbox"/> 15	Styrkeprov <input type="checkbox"/> 15
Härkonst <input type="checkbox"/> 15	Sjömannaskap <input type="checkbox"/> 15	Trolldom <input type="checkbox"/> 82
Jakt <input type="checkbox"/> 15	Skaldekonst <input type="checkbox"/> 15	Uthållighet <input type="checkbox"/> 35
Lagkunskap <input type="checkbox"/> 15	Spana <input type="checkbox"/> 15	Viljestyrka <input type="checkbox"/> 35
Ledarskap <input type="checkbox"/> 15	Spel <input type="checkbox"/> 15	Väderkunskap <input type="checkbox"/> 25
Leta <input type="checkbox"/> 25	Spelmannaskap <input type="checkbox"/> 35	Vältalighet <input type="checkbox"/> 25
Läkekonst <input type="checkbox"/> 57	Språk <input type="checkbox"/> 31	Wyrd <input type="checkbox"/> 73



VAPEN

Skada Egenskaper

Dolk	3T6	Vådlig
Sejdstav	4T6	Fällande, Bräckelig (avståndsvapen)

STRIDSFÄRDIGHETER

Bågskytte <input type="checkbox"/> 30
Kastvapen <input type="checkbox"/> 30
Knivkamp <input type="checkbox"/> 30
Sköldkamp <input type="checkbox"/> 30
Slagsmål <input type="checkbox"/> 38
Spjutkamp <input type="checkbox"/> 30
Svärdskamp <input type="checkbox"/> 30
Yxkamp <input type="checkbox"/> 30

RUSTNING

Skydd Egenskaper Tärningar för turordning (välj de två högsta)

Ingen		<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

BESVÄRJELSER

Kostnad Svårighet

Häxflamma	3T6	Utman.
Häxljus	1T6	Lätt
Läkesejd	3T6	Utman.
Vintergrepp	4T6	Utman.

Kostnad Svårighet

Häxsköld	1T6	Utman.

SKULD 73



Om du får mer Skuld än värdet i Wyrd så blir du ett andeväsen på Andra sidan. Minska Skuld med 1T6/h vila. Halvera Skuld med en reningsritual. Reningsritualen måste uppfylla två av följande krav: ♦ På en helig plats. ♦ Bada i rinnande klart vatten. ♦ Du bränner dina kläder.

Hälsa 25	Gard 30
35	35
34	34
33	33
32	32
31	31
30	30
29	29
28	28
27	27
26	26
25	25
24	24
23	23
22	22
21	21
20	20
19	19
18	18
17	17
16	16
15	15
14	14
13	13
12	12
11	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1
0	0

SIGRID, LJUSTROLL-MAGIKER

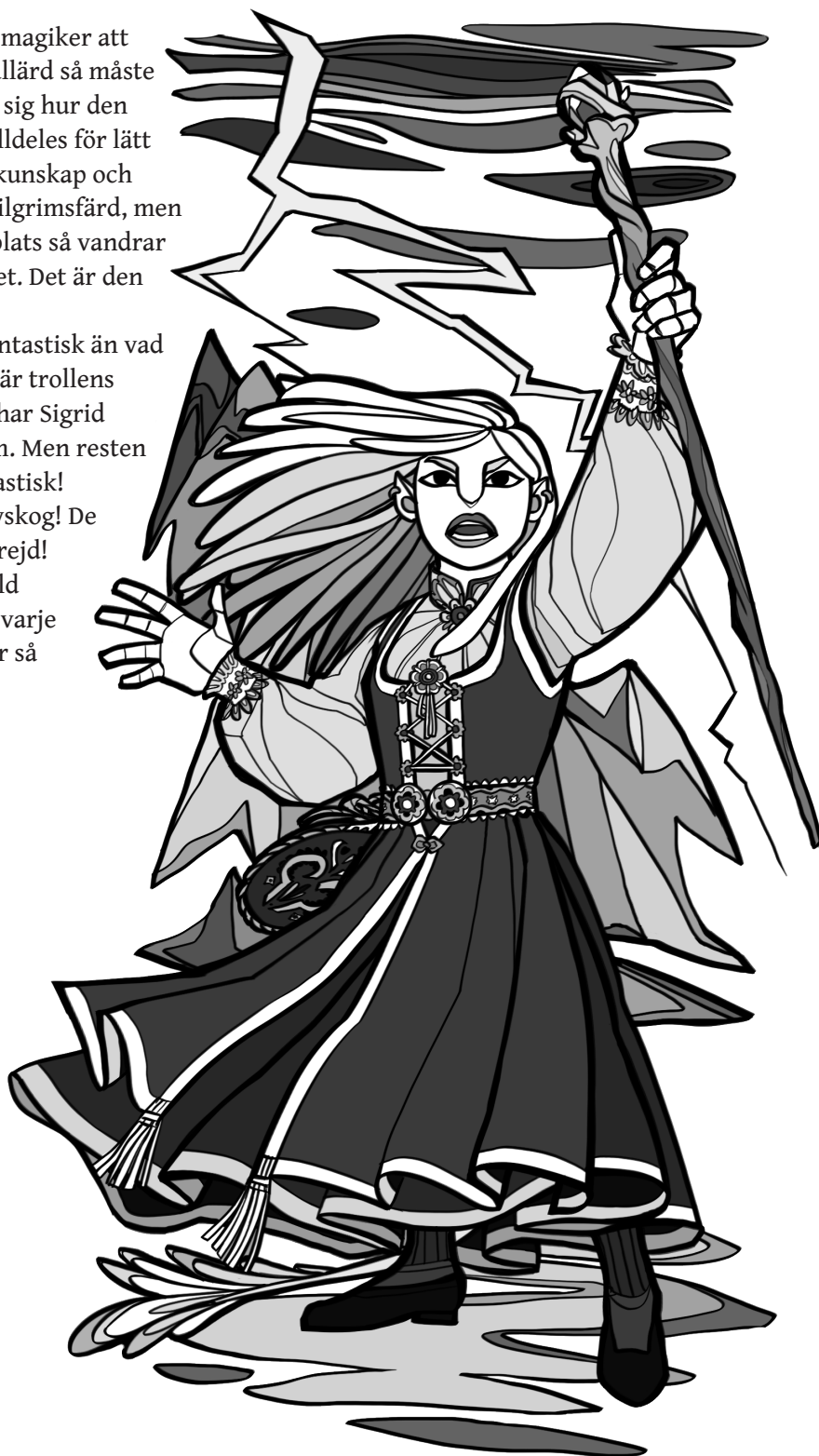
Det är tradition hos ljuströllens magiker att när en lärling håller på att bli fullärd så måste de ut och möta världen och lära sig hur den fungerar. Annars blir magiker alldeles för lätt insnöade akademiker med stor kunskap och liten visdom. Det är nästan en pilgrimsfärd, men istället för att resa till en helig plats så vandrar man omkring tills man når vishet. Det är den resan som Sigrid är ute på.

Hittills har resan varit mer fantastisk än vad Sigrid hoppades på. Visserligen är trollens hallar underverk i sig, men där har Sigrid växt upp och hon är van vid dem. Men resten av världen ... den är ju helt fantastisk! Krauklis tvillingtorn! Djupna alvskog! De sju högdvärgafamiljerna hus i Trejd!

Det är i denna fantastiska värld som Sigrid vandrar och insuper varje ögonblick. Men varför är misslor så livrädda för Sigrid?

UTRUSTNING

- ❖ Dolk
- ❖ Sejdstav
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ 100 silvermynt



HJÄLTARNAS TID

ROLLFORMULÄR

Namn	vassily petrovitj Jarislav Alexandrov	Folkslag	Människa
Tillnamn	Ryttarprinsen	Värv	Ädling
Beskrivning	Kosack-prins med lång rock, höga blanka stövlar, pälsmössa och shashka vid sidan. Stilig, lång, brunhyad, med borstig valrossmustasch. Flörtig som få.		
Folkslagsförmåga	Tillsammans är vi starka. Öppna annans slag 2 extra snäpp pga hjälp, öppna nästa slag 2 snäpp.		
Värvförmåga	Kungligt blod. Kan få härbärke hos ädlingar om status lyckas		
Språk	Allröna		

KARAKTÄRSDRAG

<input type="checkbox"/> Flörtig
<input type="checkbox"/> Stolt
<input type="checkbox"/> Nyfiken
<input type="checkbox"/> Ledare

Aktivera ett Karaktärsdrag för att vända på procenttärningen.

ÄVENTYRARFÄRDIGHETER

Fingerfärdighet	<input type="checkbox"/> 15	Lärdom	<input type="checkbox"/> 35	Status	<input type="checkbox"/> 65
Gömma sig	<input type="checkbox"/> 15	Manövrer	<input type="checkbox"/> 15	Stigvana	<input type="checkbox"/> 15
Handel	<input type="checkbox"/> 15	Rida	<input type="checkbox"/> 66	Styrkeprov	<input type="checkbox"/> 18
Härkonst	<input type="checkbox"/> 25	Sjömannaskap	<input type="checkbox"/> 15	Trolldom	<input type="checkbox"/> 15
Jakt	<input type="checkbox"/> 15	Skaldekonst	<input type="checkbox"/> 47	Uthållighet	<input type="checkbox"/> 24
Lagkunskap	<input type="checkbox"/> 23	Spana	<input type="checkbox"/> 15	Viljestyrka	<input type="checkbox"/> 22
Ledarskap	<input type="checkbox"/> 49	Spel	<input type="checkbox"/> 15	Väderkunskap	<input type="checkbox"/> 15
Leta	<input type="checkbox"/> 15	Spelmannaskap	<input type="checkbox"/> 54	Vältalighet	<input type="checkbox"/> 25
Läkekonst	<input type="checkbox"/> 15	Språk	<input type="checkbox"/> 15	Wyrd	<input type="checkbox"/> 34



VAPEN

Skada Egenskaper

Dolk	3T6	Vådlig
Svärd	5T6	
Spjut	5T6	Bräcklig, Lång
Sköld	3T6	Avståndsskydd, Skyddande

STRIDSFÄRDIGHETER

Bågskytte	<input type="checkbox"/> 50
Kastvapen	<input type="checkbox"/> 30
Knivkamp	<input type="checkbox"/> 30
Sköldkamp	<input type="checkbox"/> 30
Slagsmål	<input type="checkbox"/> 30
Spjutkamp	<input type="checkbox"/> 60
Svärdskamp	<input type="checkbox"/> 70
Yxkamp	<input type="checkbox"/> 30

RUSTNING

Skydd Egenskaper Tärningar för turordning (välj de två högsta)

Ringbrynja	2T6	Medeltung	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

BESVÄRJELSER

Kostnad Svårighet

Kostnad Svårighet

SKULD

Om du får mer Skuld än värdet i Wyrd så blir du ett andeväsen på Andra sidan. Minska Skuld med 1T6/h vila. Halvera Skuld med en reningsritual. Reningsritualen måste uppfylla två av följande krav: ♠ På en helig plats. ♠ Bada i rinnande klart vatten. ♠ Du bränner dina kläder.

SKADOR

Hälsa	Gard
24	26
35	35
34	34
33	33
32	32
31	31
30	30
29	29
28	28
27	27
26	26
25	25
24	24
23	23
22	22
21	21
20	20
19	19
18	18
17	17
16	16
15	15
14	14
13	13
12	12
11	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1
0 ☠	0

PRINS VASSILY, ÄDLING

Hans kunglig höghet prins Vassily Petrovitj Jarislav Alexandrov är inte tronarvinge. Eller snarare, det är så många som har starkare anspråk på tronen än vad han har, så att i praktiken är hans chans att bli kung i stort sett noll. Men prins är han, stilig är han och han kan uppföra sig!

Så vad gör man som arbetslös prins? Man kan sitta hemma i hovet och vara stroppig, eller så kan man resa runt i världen och leta efter ett furstendöme någonstans som råkar behöva en prins eller prinsessa just nu eftersom deras furste har dött och alla arvingar också är döda eller inkompetenta. Även om man inte lyckas så har man i alla fall något att göra.

Och det är precis det som prins Vassily gör just nu.

UTRUSTNING

- ❖ Dolk
- ❖ Svärd och sköld
- ❖ Spjut
- ❖ Ringbrynja
- ❖ Resekläder
- ❖ Stövlar
- ❖ Tjock filt
- ❖ Mantel med huva
- ❖ Bältesväska
- ❖ Axelremsväska
- ❖ Oljelampa
- ❖ Två jutesäckar
- ❖ 7 dagar färdkost
- ❖ Kniv
- ❖ Finkläder
- ❖ Luta
- ❖ Ridhäst
- ❖ En släkttavla
- ❖ 100 silvermynt



HJÄLPMEDEL 1: BAKGRUND FÖR SPELARNA

Äventyret utspelar sig i en världsdal som är centrerad runt det mytomspunna Kejsarhavet. Ingen har kunnat kartlägga detta hav helt, eftersom väderleken är ovanligt oberäknelig, det finns gott om havsmonster i det, och till råga på allt pirater som seglar över det.

I denna region är Havsdraakens Kult en maktfaktor att räkna med. Dess prästerskap säger sig nämligen kunna kontrollera vädret och havets odjur. Därför offrar de flesta till Havsdraaken innan en resa, för säkerhets skull. Däremot är inte särskilt många aktiva inom kulten som sådan, eftersom dess medlemmar ofta framstår som enkelspåriga och fanatiska.

Vår modiga grupp rollpersoner är när handlingen börjar inbegripna i ett långsiktigt försök att hindra piraters härjningar längs havets kuster. Den ökända Gula Ligan nöjer sig inte med att kapa fartyg till havs, utan anfaller också kustbyar där de tar fångar och säljer dem som slavar. Under sina äventyr har hjältarna fått upp spåret efter en artefakt kallad Havsdraakens Tand. Denna skall ha varit centrum för ett tempel beläget på en ö. Av oklara anledningar övergavs detta tempel för ett århundrade sedan.

Fragment av text från denna tid nämner att templets sista präst »förseglade portarna och bar Nyckeln med sig till Observatoriet, från vilket han vakade över hemligheten under resten av sina dagar.«

Äventyrarna tänker att denna artefakt kanske kan ge dem en fördel mot piraterna, om den innehåller något av Havsdraakens kraft. Samtidigt vill de inte fråga kulten om hjälp, eftersom de inte är säkra på dess agenda – exempelvis kanske de trogna motsätter sig plundring av en helig plats. Alltså ger de sig av på egen hand för att spåra upp ön ifråga.

De anställer en kapten Jurgen och ger sig av i hans kutter vid namn Kråkan. Under resans gång har de fått lära sig några grunder i sjöfart – vad en tamp är, vad man skall se upp för när kaptenen gör ett slag, och dyligt. Jurgen har också pekat ut några av farorna för sjöfart i dessa breddgrader, framför allt korallreven som omger många öar. När äventyret startar bör de enligt kaptenens beräkningar vara nära sitt mål, men de är inte i hamn ännu. Det är natt, det regnar, vågorna är höga, och bränningarna tyder på att det finns grund och skär omkring dem.

HJÄLPMEDEL 2: HISTORIEBOK

Historieboken är skriven i tydlig kronologisk ordning på fornröna, och har synvinkeln att Drakkejsarens rike var det bästa någonsin.

Boken går ut på att dyrkan av Havsdraaken började eftersom folket var rädda för naturens krafter.

Därefter följde en mer avancerad civilisation som kunde betvinga andra stammar med vapenmakt. När kulten var etablerad i hela kejsardömet kom också naturen under dess kontroll.

Här följer några typiska citat:

»I begynnelsen stred krafterna mot varandra, men Draken förenade dem, och det var gott.«

»Folket förskräcktes av naturens raseri, men de kloka tillbedde Draken.«

»Draken gör sina trogna starka i strid.«

»De fäkunniga och otrogna övertygades med bronsets hemlighet.«

»I Kejsarens rike tjänar elementen människorna, såsom människorna tjänar Kejsaren.«

HJÄLPMEDEL 3: FRESKERNA

