



TOKON

Riket Tokon, som en gång sträckte sig över hela Drakens land, utmärktes förr inte direkt av något särskilt klimat då det sträckte sig från världshavet i söder till de molntäckta Tokonmassiven i norr. Provinsen som nu kallas Tokon, efter att successivt ha förlorat territorier till Colonan, utmärks i denna tid av djupa skogar och vidsträckta hedrar i dess nordliga och västliga delar, och av högländ i sydväst. I de djupa Draskogarna ska det finnas många stigar som leder till det mystiska Skugglandet, en värld bredvid Mundana där både drömmar och mardrömmar kan bli verklighet. På hedarna och på högländerna lever folket tokon och léaramalverna tillsammans med enstaka skuggblod eller feleänni som behandlas väl till följd av sitt band till den andra världen och gudafolket.

FOLKSLAG

Regelbokens människofolkslag kan förstås användas även i Mundana, då de är såpass lika olika människofolk från Mundanas järnålder. Till det kommer följande folkslag.

TOKON

Tokon är ett klanfolk i provinsen med samma namn. Att tygla tokons frihetsönskan verkar vara en svår uppgift även för kejsardömet, och det har ofta förekommit uppror med varierande framgång från klanernas sida jämt mot den stora fienden i väst. I likhet med Colonan utövar tokon en form av draktro, som hos tokon kallas den gamla tron, där prästerskapet utgörs av druider som besitter mystiska kunskaper och förmågor. En typisk tokon känner hedarna väl, vet hur man sköter om boskapen, ger



aldrig upp när hedern står på spel och har stor respekt för heliga väsen.

Kvinnonamn: Ailis, Brithain, Cidhain, Dewain, Eira, Fiona, Gwendeilidh, Helais, Inalaidh, Lewelleinn, Neillidh, Sìusaidh, Tailinn, Yrfhaidh

Mansnamn: Aidann, Bredainn, Ciaran, Dùweigh, Earlach, Farrach, Giereinn, Idair, Mùir, Niei, Ossain, Ruigh, Siadan, Tùirigh

Själ: 15 **Gard:** 15 **Hälsa:** 15

Påslag på färdigheter: +5T6 Gårdsmannaskap, +2T6 Stigvana, +5T6 Uthållighet, +2T6 Wyrd

COLONIER

Colonierna är de som har vuxit upp inom det väldiga Coloniska kejsardömet, som nu lyder under den unge kejsaren Cleon av den nybildade ätten med samma namn. Kejsardömet är uråldrigt och har stått emot många yttre och inre hot. Om någonting kan hindra kejsardömets tillväxt får framtiden utvisa, men som det ser ut nu kan en dag komma då solen aldrig går ner över det Coloniska kejsardömet. De colonier som är utstationerade i närheten av Drakens Land har ofta fått en gedigen utbildning för att veta sina rättigheter i förhållande till varandra och till de besegrade folken.

Kvinnonamn: Agape, Alexis, Berenice, Charmion, Chrysanthe, Demostrate, Eirene, Hypatia, Korinna, Ligeia, Melissa, Myrrine, Photine, Syntyche

Mansnamn: Alchaicus, Anacletos, Bion, Chares, Diocles, Drakon, Epiktetos, Georgios, Karpos, Loukios, Meliton, Origenes, Pantheras, Solon

Själ: 15 **Gard:** 15 **Hälsa:** 15

Påslag på färdigheter: +2T6 Lärdom, +5T6 Lagmannaskap, +2T6 Härkonst, +2T6 Husmannaskap

FELEÀNNI

Feleànni är varelser från Skugglandet som besitter en märklig förmåga att kunna leva på Mundana utan att drabbas av den glömska som många skugglandsvarelser råkar ut för utanför Skugglandet. De är i förhållande till de andra folkslagen korta och har djuriska yttre drag, och på deras hud syns ofta blåa tatueringar vars mönster vissa av token har anammat till sina krigsmålningar. En av deras egenheter när de inte har något bättre för sig är att de ofta hittar en väl dold plats och sedan lägger sig och vilar en stund. De gånger feleànni bosätter sig bland token behandlas de alltid högaktningsfullt eftersom de

tillhör gudafolket från Skugglandet. En vanlig föreställning är att deras anmoder är gudinnan Feleenna.

Kvinnonamn: Aisling, Cethlenn, Birren, Luana, Desuach, Dinas, Ernmas, Pangur, Silwynn, Eilidh, Fand, Boann, Durda, Ríoghain

Mansnamn: Coltreigh, Coren, Fintan, Glonn, Gorseadh, Leiud, Trakein, Kesair, Padraig, Tailten, Badb, Nechtan, Tobar, Venydh

Själ: 20 **Gard:** 15 **Hälsa:** 10

Påslag på färdigheter: +2T6 Gömma sig, +5T6 Wyrd, +5T6 Status

SKUGGBLOD

Skuggbloden är resultatet av en förening av ett av skugglandets folk och de dödliga folken. Många av historierna om de här kärleksaffärerna slutar med att den dödlige följer med sin älskare in i Skugglandet för att aldrig återvända, men ibland stannar den dödlige med klanen tillsammans med barnet. Flera stora hjältar i Drakens land påstås ha varit skuggblod, med märkliga egenheter som pekar ut deras ovanliga ursprung. Deras koppling till Skugglandet gör att de har lättare att vinna respekt hos token, och i den andra världens närhet har de en instinktiv förmåga att välja rätt stigar för att ta sig dit de vill.

Namn: Se förslag från token eller feleànni.

Själ: 15 **Gard:** 15 **Hälsa:** 15

Påslag på färdigheter: +5T6 Skaldekonst, +2T6 Status, +2T6 Wyrd, +5T6 Stigvana

LÉARAM

Léaramalverna sägs ha lämnat sina forna fränder i länderna i väster för länge sedan under ett av de stora krigen som alvsläktet deltog i. Idag är de bosatta i Drakens land, och den stora drakens ande verkar ha stärkt deras förmåga och vilja att hantera sina oerhört långa liv. I många fall lever de i sina egna klaner, men undantag finns där de har anslutit sig till tokonska klaner. Många av léaramalverna har liksom token en stor respekt för den gamla tron. Léaramalverna är skickliga på att upptäcka ljud i sin omgivning tack vare sina öron som de kan vinkla i olika riktningar. De talar både sitt eget alviska språk, felya alarina, och token. För övrigt kan en del män bland léaramalverna skaffa ett ordentligt skägg, till skillnad från sina släktingar i väst. Detta kan förklaras av att en del léaramalver har tokenblod i sig.



Kvinnonamn: Avani, Cecona, Derani, Ecrana, Jikiri, Kaela, Kiyona, Lasai, Mederi, Nyne, Scéa, Sinase, Treni, Vilia

Mansnamn: Alean, Alurin, Conon, Elesaid, Fian, Geal, Kelmon, Naranek, Obhinn, Rowan, Sodan, Tenev, Ulian, Vir

Själ: 15 **Gard:** 15 **Hälsa:** 15

Påslag på färdigheter: +5T6 Spana, +5T6 språk, +2T6 Träverk, +2T6 Svärdskamp

RAUNER

Raunerna är ett starkt folk som är härdat av de stora slätternas hårda klimat och faror. Hur många rauner som rör sig över de stora slätterna är det ingen som vet, men alla sydlänningar gör klokt i att frukta den dag då horderna enas under en stark ledare. Raunerna utför sporadiska räder in mot områden i Coloniska kejsardömet och de har under årens lopp varit ett gissel för Tokons klaner.

Kvinnonamn: Anasi, Berea, Denga, Esa, Gillarne, Ina, Kuya, Lavi, Luma, Mira, Nonne, Payene, Shera, Tamis

Mansnamn: Arog, Bars, Dov, Entor, Gamad, Ikan, Karan, Koblab, Lors, Nevas, Oron, Roke, Tarin, Udes

Själ: 15 **Gard:** 15 **Hälsa:** 15

Påslag på färdigheter: +5T6 Rida, +2T6 Bågskytte, +5T6 Stigvana, +2T6 Husmannaskap

WYRD, SEJD OCH FYLGJA

Skepnadsskiftare är sällsynta i Mundana, särskilt bland de dödliga folken. Därför får spelarna åtta extra tärningar att fördela ut vid fördelningen av valfria tärningar istället för att få välja en själsform.

Wyrd är trots avsaknaden av själsform en värdefull färdighet i Drakens land där det övernaturliga ofta gör sig påmint och det är en outhärlig färdighet för de visa druiderna. När druiderna frambesvärjer gudarnas makt genom sina ceremonier, utgå från receptet »Blota till gudarna« (se regelboken sidan 61), istället för resultatet som anges i receptet använder du reglerna för sejd på sidorna 81-83. Använd en ande som motsvarar guden som blotas till.

I Mundana är det få som besitter färdigheterna *Sejd* och *Fylgja*. Hos de stäpplevande raunerna, som upprepade gånger angripit både Coloniska kejsardömet och Drakens land, är dessa färdigheter vanligast. Den mest kända och fruktade nu levande schamanen är Jadén khan Khanaga, som ryktas ha demoner i sin tjänst.

GUDARNAS SKARA

Ubheanaidh, den stora Draken, är själen i Drakens land. Draken är källan till magi, och förenar de högre draksläkterna. Det är drakens barn, Gudafolket, som räddade världen genom att ena de dödliga folkslagen mot fienden och driva ut fienden i havet.

Om Draken är landets själ är **Gudinnan** landets kropp. Som **Modern Ilana** födde hon landet och de andra gudarna, och ger liv åt världens grödor. Som **Systemn Sulami** ger hon värme och skydd, och står upp för att skydda klanerna, men utmanar dem med sina upptåg. Som **Älskarinnan Eyleri** leker hon i skogar och ängar, med passion, inspiration och begär.

Och det finns andra gudar.

Lorach är en död gud, som en gång var en mäktig krigarpoet och den som förgjorde Tirach Förrädaren. För länge sedan var han Eyleris älskare, och hans passion till gudinnan gav honom skaldekonstens gåva och gjorde honom till den skickligaste bard som världen någonsin skådat. Hans ord lever fortfarande och har makt, för en bard dör aldrig så länge dennes sånger sjungs.

I likhet med Gudinnan har **Debheann** tre aspekter, **Fadern Debheann Utanni** som bevarar liv och ger skydd, **Läraren Debheann Theassi** som samlar och skänker kunskap, och som en gång gav skriftspråket till Tokon, och **Brodern Debheann Bhann** som hjälper de övergivna i nödens stund när de är omringade av illvilja.

Den tvåkönade **Tod Sach** är en upptågsmakare, som en gång gav liv åt Tirach Förrädaren. Han skapade dvärgarnas släkte. Hans avsikter är ibland mindre välvilliga, och ibland lämnar han gudafolket och lever bland dvärgar och människor.

Felenna är en av Moderns döttrar och dotter till en räv. Hon lärde upp de dödliga i magins konst, vilket väckte Lorachs och Debheanns vrede. Hon flydde från gudarnas skara och gömdes av Draken. Hon blev urmoder till alver och feleänni. Till slut visade gudarna nåd och lät henne återkomma till deras skara.

Bland de mest tillbedda av gudafolkets skara märks Gudinnan, Lorach, Debheann, Tod Sach och Felenna. De olika gudomarna förknippas med olika företeelser och de har olika domäner som de överser, även om vissa gudars domäner till viss del överlappar varandra.

I avlägsna byar tillbeds andra medlemmar av gudafolket. Uråldriga drakar viskar ibland hemligheter till utvalda invånare i Drakens land, och mäktiga

skugglandsvarer har makten att få en plats att blomstra eller snabbt tyna bort beroende på dess välvilja.

Bortom synhåll för de dödliga folken, i de mörka djupen, försöker Tirach slita sig loss från den döde Lorachs bojar. Ett litet fåtal som svurit sig till Fien-den väntar på hans återkomst. En del söker efter ett sätt att befria honom från hans fängelse.

ATT DYRKA GUDARNA

Vem som helst kan be till gudarna och offra till dem. En vanlig metod att blidka gudafolket för icke-druid-er är att ropa ut deras namn i strid.

Att tolka gudarnas vilja och kanalisera deras kraft är dock en druids uppgift, och de får gärna utföra offer till dem.

NYTT VÄRV: DRUIDER

Druider är de prästmagiker som är utvalda att utföra offer till gudarna, kanalisera gudarnas kraft, ge religiös rådgivning, och medla mellan klanerna som neutrala parter. Trots att de ska vara neutrala parter lever de ofta i närheten av vissa klaner av praktiska skäl, och bygger då även upp relationer med klanens medlemmar. Då de egentligen inte är medlemmar i klanerna och eftersom deras uppgifter som druider inte ska åsidosättas för deras plikt mot familjen får de inte gifta sig.

Färdigheter: Husmannaskap, Leta, Lagmannaskap, Ledarskap, Läkekonst, Lärdom, Skaldekonst, Status, Uthållighet, Wyrd, Yxkamp

Stordåd: En förfader fick för länge sedan ta emot kunskap om en dold plats, en ceremoni för att blidka gudarna eller en annan hemlighet från en av gudafolket som sedan har gått i arv till rollpersonen. Vad var kunskapen och vad händer om hemligheten kommer ut?

Bonusval: Uthållighet, Lagmannaskap, Lärdom, Läkekonst

KLANEN IRANANN

Klanen Iranann styrde en gång i tiden över staden Nimia. När staden föll kunde Colonan införliva hela Drakens land som en provins i deras rike. De coloniska erövrarna statuerade exempel med klanens ledare för att visa vad det innebar att gå emot kejsardömets vilja.

En liten skara av klanen överlevde massavrättningarna genom att fly ut i de djupa Draskkogarna. Med tiden har klanen vuxit sig större igen genom att bryta mot vissa av tokons traditioner och införliva icke-tokon i sin klan. Den brokiga skaran med familjer representerar enligt dem själva drakens land bättre än någon annan klan (det stämmer ganska väl då de inte är helt fria från inre konflikter). Andra klaner litar inte helt på Iranann på grund av deras många ingiften utifrån. Men handlingar talar starkare än ord och snart kanske klanen kan bevisa sin heder.

Klanens territorium ligger inte längre vid staden Nimia, utan nu lever de längre norrut i byn Numain, nordväst om draskkogarna nära myren Dergach. I myren har de funnit den stora drakens vördade blod, järnmalm, som de smider sina vapen med. I myren vilar järnet oformat, i väntan på att få sin avsedda skepnad genom klanernas händer och på den dagen då det ska bli ett redskap för klanernas frihet, eller undergång. Ibland återbördas järnet till Draken genom högtidliga offer.

KLANHÖVDINGEN LIA DALRIADA SIOL IRANANN

♠ (Tokon) Vis, Stark

Lia har upplevt många motgångar, men trots tröttheten i hennes ögon så verkar hon aldrig ge vika i sin strävan att ge klanen Iranann återupprättelse. Det värsta hon vet är att dra förhastade beslut, och när möjligheten finns försöker hon vinna tid för att förstå de olika sidorna av ett dilemma så väl hon kan. Hennes eftertänksamhet verkar ha tjänat klanen väl än så länge och kommer förhoppningsvis göra det även i framtiden, tills hennes dotter är redo att leda klanen som deras hövding.

På sin vänstra arm bär Lia tatueringen av en vit drake, en symbol som visa och eftertänksamma klanhövdingar bär. När klanerna möts vid Cuimh-nigh-kampen råkar hon ofta i luven med klanhövdingen Morcant Galchobar siol Neillí, vilken bär en tatuering av den röda draken på sin arm och som

har en tendens att snabbt tappa humöret, men aldrig tvekar att fatta svåra beslut.

HÖVDINGAGEMÅL GABRAÍN DALRIADA SÌOL IRANANN

♠ (Skuggblod) Listig, Bildskön.

Gabraín är en väldigt iögonfallande person med sitt kalkvita hår och sitt strålande leende som på ett ögonblick kan förvridas till en skräckinjagande grimas. Hövdinggemålens mor var en av varelserna från Skugglandets stolta hov och hans far var en herde som råkade bege sig väldigt långt hemifrån. Herden återvände tillsammans med sonen Gabraín och fann till sin förfäran att 40 år hade gått under hans frånvaro.

Gabraín har inga minnen kvar från Skugglandet vilket inte verkar besvära honom särskilt mycket. Däremot upptar klanpolitiken, dottern och att ge goda råd till sin hövding och hustru Lia en stor del av hans vakna tid. En del av klanens mer skrockfulla medlemmar visar en stor lojalitet gentemot Gabraín, vilket grundar sig såväl på hans ursprung som hans förmåga att agera rådgivare åt klanhövdingen Lia.

DRUIDEN LUCHTA

♠ (Feléanni) Manipulativ, mystisk

Den korta druiden är lätt att känna igen på hennes huggtänder, klor och snirkliga tatueringar som sträcker sig upp på halsen. Hon verkar aldrig bli förvånad över någonting, och det är svårt att bedöma om detta bara beror på ett jämnt humör eller att hon helt enkelt är så insatt i vad som händer i hennes omgivning att ingenting överraskar henne. Luchtas kontakter sträcker sig bortom Mundanas gränser och hon har i hemlighet anförtrotts vissa kunskaper av den mäktige draken Yhn Vortharsh.

SMEDEN OBHINN TARALIN SÌOL IRANANN

♠ (Léaramalv) Frånvarande, Altruistisk.

För somliga är odödligheten en tung börda att bära. Rustsmeden Obhinn är sonen till en léaramalv och en människa. Han bär på alvernas förbannelse som skyddar hans ungdom från tidens tand, men till priset att all vänskap förr eller senare blir aska. Han har levt tillsammans med klanen i minst sju generationer, men inte ens han var född då klanen styrde över staden Nimia.

Under sin levnad har Obhinn spenderat mycket tid vid myrarna och verkar nästan kunna höra drakens blod kalla till honom från våtmarkerna. Det händer att klanmedlemmar får gå ut för att hämta honom när han drömmer sig bort under sitt sökande efter järnmalmen. De som känner rustsmeden väl vet att han fortfarande sörjer sin tvillingsyster som föddes utan alvernas förbannelse och som dog för länge sedan. Som smed är Obhinn legendarisk, och han framställer både vackra och dödliga ting med järnmalmens hjälp.



INTRESSANTA PLATSER

NIMIAS RUINER

Nimias ruiner, för ungefär 12 generationer sedan föll landet Tokon för det Coloniska kejsardömet's trupper. Det var den sista staden att falla, med höga torn och storslagna eklundar som en gång i tiden uppfördes med gudafolkets hjälp.

Nu har tornen fallit och eklundarna skändats av de coloniska erövrarna, och kvar i stadsruinerna vilar en påtaglig känsla av förtvivlan. Nätter då månen inte lyser går det ibland att se ljus som rör sig inne i ruinstaden, kanske minnen från dagen då Nimia föll och stadens gator färgades röda med de fallnas blod.

En av de förlorade skatter som Colonan inte verkar ha lyckats hitta var en av Tokons riksregalier, armbandet Falias som skänker sin rättmätiga bärare en utstrålning av makt. Trots dess makt är det få som vågar genomsöka ruinerna efter Falias, eftersom man då måste trotsa de döda.

Varje år hålls cuimhnigh-kampen inom synhåll från ruinerna. Under cuimhnigh-kampen minns de och hedrar de döda från motståndskampen mot det coloniska imperiet. De tävlar i olika grenar, och trots att det är en minneshögtid brukar stämningen bli hög efter de inledande minnesceremonierna, då de levande får chansen att visa vad de går för. Det är en chans att vinna ära både för sig själv och för sin klan. Ibland händer det att människor försvinner under cuimhnigh-kampen, kanske för att de beslutade sig för att träda in i den gamla stadens ruiner, men trots detta fortsätter tokon att hålla sina festligheter utanför staden för att hedra de döda.

EYLERIS BÄDD

Eyleris bädd är en vacker plats med en stencirkel ute på Tokons hedar. Under större delen av året, även sommar och höst, sveps marken kring stencirkeln in av färgrika blommor, som även under vintertid ger en känsla av liv och kraft. En och annan romantisk invånare i Drakens land har haft passionerade möten omgivna av de väldoftande blommorna, vilket om de blir påkomna kan resultera i hårda ord och repressalier från druiderna.

Platsen är helig för den gamla tron och enligt berättelserna ska det ha varit på den här platsen som gudinnan Eyleri en gång föddes. Skalder uppsöker emellanåt platsen för att få inspiration.

En gång i tiden sägs det ha funnits ett uråldrigt skugglandsväsen där som hade makten att uppfylla din innersta önskan om rätt offer frambringades.

Vart detta skugglandsväsen har tagit vägen, eller om det ens har funnits, verkar inte ens druiderna veta med säkerhet.

BAL TUATH-RAVINEN

De som beger sig långt in i draskkogarna och har en oerhörd otur kan i draskkogens djup finna en mörk ravin vars klippiga kanter bär konturerna av nednötta ansikten. I närheten av ravinen verkar en klagosång höras från mörkret nedanför, som nästan tycks komma från stenansiktena.

Den som trotsar de här illavarslande tecknen och ändå beger sig ner i ravinen står snart framför en gigantisk, rund port som leder in i klippväggen. Stensulpturer och inristningar som föreställer en drake som reser sig över ett slagfält omger porten.

Bortom porten ligger de tusen statyernas tempel, och här vilar Seratah omgiven av sina statyer och tjänare av sten. Den som en gång var den främste av dessa tjänare, druiden Aonghas, är nu fångad i ett fångelse av sten och magi i Seratahs boning och han lär vara den enda, med undantag av Seratah själv, som vet det sanna namnet på Glas Gortach.



GUDARNAS EDER

Själens juvel är en av Ubheannis fyra skatter. För andra än token är den mer känd som Andens sten, och var en gång en del av coloniska kejsardömetts rikregalier. Druider viskar i hemlighet att den stals från Kejsarstaven när Mamarce Obidarhon II mördades av häxmästaren Jadén khan Khanaga med Fiendens hjälp.

Om juvelen skulle hamna i en av klanernas händer hade en ny högkonung, Ard righ, kunnat utses med den stora drakens och gudarnas välsignelse. Alla tidigare högkungar och högdrottningar har kunnat härleda sin rätt till makten genom Kröningsstenen, vilken tystnade efter Ard Righ Dubhar Cuilin síol Kieron samarbete med den demoniska Fienden och khan Khanaga.

Därmed skulle klanerna inte bara kunna enas igen, utan kanske även frigöra sig från Colonan.

PROFETIAN OM DRAKLANDETS HÄR

Själens juvel i Fiendens hand
Svältande och ohelig bortom Drakens Land
Mellan himmel och jord vi gudafolk skåda
Seratahs tjänare åter ska råda
Dömda att falla vid Méaskogens bryn
Reser sig starka inför Ubheannis syn
Uttala namnet förseglat i sten
Befria skattens förmörkade sken
Utför det offer som Draken begär
Obrutna folk blir draklandets här

LUCHTAS KOMMENTARER

Själens juvel är en skatt som för länge sedan tillhörde gudinnan Sulami, vilken anförtrorde skatten till riket Colonan innan hon återvände till gudarnas rike. När kejsaren Mamarce Obidarhon mördades föll stenen i Fiendens händer.

Den svältande oheliga är Glas Gortach, den evigt hungerande, en av Fiendens främsta förkämpar. Om Glas Gortach har hållit sig gömd i vår värld sedan den stora striden för oräkneliga mansåldrar sedan, eller åkallats till vår värld genom häxmästaren khan Khanaga vet vi inte.

»Mellan himmel och jord« bör åsyfta Blaveinn, bergstoppen där vi kan stå inför gudarna och svära eder med Draken som vårt vittne.

Seratah är en helig men fruktansvärd drake, även kallad Stendrottningen. Tjänaren kan vara en av hennes närmaste druider. Resten av profetian verkar tala om Fiendens nerderlag och återupprättelse för folket av Drakens land. Den exakta betydelsen får framtiden utvisa.

Den raunländske häxmästaren Själens juvel till ett förvridet väsen som betalning för förbjuden kunskap om onda andar och väsen. Ett fåtal av tokons druider känner väsenet som tog emot juvelen under namnet Glas Gortach, ”den evigt hungrande”. Enligt draken Yhn Vortarsh försöker Glas Gortach nu stilla sin hunger med hjälp av skattens andliga utstrålning i en övergiven colonisk utpost i närheten av Méaskogen i nordost, på andra sidan Tokonmassivet.

För att klanerna ska kunna återvinna gudarnas gunst har druiden Luchta beslutat sig för att agera. Hennes plan är att vända gudarnas blickar mot klanerna igen med hjälp av klanmedlemmar som kan vallfärda till en helig plats för att svära heliga eder i gudarnas åsyn.

ATT STARTA ÄVENTYRET

Inledningsvis kan spelarna och spelledaren lära känna byn och invånarna. Rollpersonerna bör få tillfälle att använda olika färdigheter som behövs för deras liv i klanen innan äventyret tar sin början.

EN ÖDESMÄTTAD SAMLING

En kväll begär klanhövdingen Lia att klanmedlemmarna ska samlas mitt i byn, där något viktigt ska meddelas. Druiden Luchta har framfört en begäran till klanmedlemmarna om att de behöver en grupp som tar sig till bergstoppen Blaveinn för att svära sina eder till gudarna.

Druiden berättar att en profetia som kan innebära räddningen för Drakens Land en dag kan komma att uppfyllas om ederna svärs inför gudarnas åsyn. Exakt vad ederna är och vad de aspirerande Edsvurna vill verkar Luchta inte placera någon större betydelse vid. Huvudsaken enligt henne är att den heliga resan utförs och att de sedan återvänder till klanen.

Personer som lyckas med slag mot Skaldekonst eller Lärdom kan dra sig till minnes utdrag av texten nedan om Blaveinn, ju bättre slag desto mer information kan lämnas ut. Om någon av rollpersonerna står Luchta nära, om de lägger fram väldigt bra argument för att få veta mer, eller om de besegrar henne i en vänskaplig konflikt (s. 53 regelboken) så kan hon berätta profetian nedan med små förklaringar. Därefter kan rollpersonerna göra sig redo för att bege sig mot Tokonmassiven i nordost under de närmsta dagarna.

Anknyt till rollpersonernas öde så att just de ska bege sig till Blaveinn. En rollperson som aspirerar efter att uppnå en position som klanhövding kan genom pilgrimsfärden vinna förtroende och status

· P F E J X · P F C X I V R N · P I R F · I J O · M F E R J · O X F · P F H · U Y F X N I C O F E L · U Y O R M F H · I X I

i klanen. En annan rollperson kanske eftersträvar hämnd mot Colonans styrande och vill svära en mäktig ed om hämnd inför själva gudarna. Om en rollperson är en kompetent krigare eller vildmarksman, men inte har något intresse av att svära någon ed inför gudarna, kan dessa eventuellt ändå lockas med på resan dit som guider och livvakter för de som vill svära eden, i utbyte mot tjänster från de som ska bege sig till Blaveinn. Luchta skulle också vara beredd att betala en sådan person med hemligheter eller löften om framtida tjänster.

Några motiv för rollpersonerna skulle alltså kunna vara:

- ♣ Behovet av att vinna anseende i klanen, för de med politiska aspirationer eller som behöver vinna förtroende då de kanske inte föddes in i klanen.
- ♣ Behovet av att själv möta gudarna för att få svar, för de som verkar ha minnen av forna liv eller som tror sig ha mött gudarna i världen tidigare.
- ♣ En brinnande önskan om att uppfylla något under sin levnad, en ed svuren till gudarna har en märklig förmåga att uppfyllas, vare sig det rör hämnd, kärlek eller något annat.
- ♣ Behovet av att komma på de andra aspirerande edsvurnas, eller Luchtas, goda sida

BLAVEINN

Blaveinn sägs vara den punkt i världen där alla gudarna och den stora Draken ser en. Därför kallas platsen också för Drakens öga.

Längs med de branta sidorna på bergstoppen tycks ibland olika symboler kunna skymtas för att sedan försvinna.

De modiga eller dumdristiga som klättrar upp för bergstoppen kan svära mäktiga eder med gudarna som vittne, vilket verkar ge den edsvurne stor makt att forma sitt öde så länge denne håller sin ed. Gudarna ställer dock villkor till eden som måste upprätthållas, som till exempel berättelsen om Siath Wendynn varnar om.

TIRAKERNA

Frakktirakerna rör sig ofta i bergen i Tokonmassivet. Då och då rör de sig ner mot mer civiliserade trakter för härjning och plundringståg. Deras krigare känner ingen fruktan för döden då de vet att deras mörka moder kommer att välkomna dem om de faller i strid, och frakktirakernas bärsärkar är med rätta fruktade för sin styrka.

BERÄTTELSEN OM SIATH WENDYNN

En tragisk berättelse där detta verkar ha varit avgörande för hjälten var berättelsen om Siath Wendynn av klanen Crinolach, vars ed var att dräpa klanhövdingen av klanen Shórn. Gudarna godtog eden med tillägget att Siath aldrig skulle neka en inbjudan till en måltid. Så kom det sig att klanhövdingen fick höra detta och bjöd in Siath på en bjudning, säker på att inte ens hennes hatade fiende skulle dräpa henne under den fred som rådde mellan gäst och värd. Siath dök blind av raseri upp på bjudningen och utmanade omedelbart klanhövdingen på duell, vilken Siath förlorade tillsammans med sitt liv.

Om hjälten först hade intagit en måltid hos sin fiende kanske utgången hade varit en annan. Berättelsen om Siath är en varning om att de som bryter mot eden oundvikligen kommer drabbas av en plötslig död utan att ha lyckats uppfylla sin ed. Samtidigt kan den listige kanske hitta kryphål i villkoren gudafolket ger en.

SPELVÄRDEN FÖR TIRAKER

Använd vildtrollens värden (se sidan 98 i regelboken) för gürderna, gråtrollens värden (sidan 97 i regelboken) för tiraker och trukker. Ge trukkerna 30 i Hälsa.

Frakktirakernas samhällen är utspridda i mindre stammar som styrs av en trocka. Stammens schaman har kontakt med andarna och den mörka gudinnan Maktah. Frakktirakerna kommer i olika storlekar, från de små gürderna, via tirakerna som är lika stora som människor till de massiva trukkerna.

Om rollpersonerna är alerta under resan kan de upptäcka fotavtryck som leder till en grotta i bergssidan. Där vilar de nattaktiva tirakerna på väg hem till stammen med byte som de har plundrat från dvärgarna. Om tirakerna inte upptäcks finns det en risk att de angriper rollpersonerna när natten anländer.

Tillfångatagen hos dem finns en dvärg, Dherhk klan Ghor, fången. Han kommer från det närliggande halvfärdiga fästet Zhath-Renk-Ghor, som inte kan mäta sig med hans vackra ursprungliga hem i det storslagna fästet Narekh-Renk-Ghor. Han talar enbart coloniska och dvärgarnas språk rukh. Om han räddas slår han följe med rollpersonerna och försöker leda dem till fästet.

GHOR

Ghordvärgarna har med den förre kejsarens tillåtelse fått tillstånd att bygga ett provisoriskt fäste, Zhath-Renk-Ghor, i Tokonmassiven för att leta efter metaller som kan tjäna den Coloniska armén. Än så länge har detta tillstånd inte upphävts av den nya kejsardynastin.

Fästet är fortfarande inte färdigbyggt, och rollpersonerna kommer inte släppas in. Utanför fästets portar finns ett litet utkikstorn där vakter spanar över omgivningen. Området vid fästet ser ut som en byggplats, med halvt färdighuggna stenar, stora högar med schaktmassor och mängder med material som till exempel timmer till byggnadsställningen.

Om rollpersonerna inte kan tala med Dherkh finns det en dvärg, Tugh klan Ghor, som kan tolka.

Om rollpersonerna hjälper Dherkh till fästet, eller visar att de är hedersamma, blir dvärgarna vänligt inställda och kan bjuda på touk-öl eller uisge-beatha. Det kan även bli tal om hjälp eller framtida handel.

Blir det bråk kan du använda värden för kungarikets knektar (se regelboken sidan 95).

Uppför Tokonmassivet

Två saker händer i början av uppstigningen. Dels passerar rollpersonerna en tirakhåla. Dels kan de passera det halvfärdiga fästet Zath-Renk-Ghor.

Bergsbestigningen hanteras bäst som en eller flera utmaningar. Använd receptet för Resor (regelboken sidan 63). Komplikationer från utmaningarna skulle kunna vara:

- ⚔ Stenras som kräver Styrkeprov att ta sig förbi.
- ⚔ En hjord med renar som vaktas av istrollet Zil (värden som en frostjätte, regelboken sidan 102).
- ⚔ En glaciär med sprucken och hal is med många skrevor.
- ⚔ En plötslig snöstorm.

Så småningom når rollpersonerna förhoppningsvis fram till Blaveinn. Den sista spurten är en utmaning för Manövrer, Wyrd, Skaldekonst och Stigvana. När

de når upp till bergstoppen framträder gudarnas gestalter som konstant går runt rollpersonerna i en cirkel.

GUDARNAS EDER

»En ed ska sväras.«
»Vi ser och hör dig barn av Drakens land.«
»Visa din vilja för oss så ska vi visa dig vår.«
Här väntar gudarna på rollpersonernas eder.
»Din ed är mäktig, hjälte.«
»För att eden ska uppfyllas måste följande uppfyllas.«

1. »Svär att din förstfödde ska träda i gudarnas tjänst som en druid eller gudasvuren krigare«
2. »Svär att offra det dyraste du äger vid varje skördefest så länge du lever«
3. »Svär att aldrig neka en gåva från någon«
4. »Svär att aldrig neka en inbjudan till envig«
5. »Svär att aldrig tala i strid«
6. »Svär att aldrig ta dina fallna fienders ägodelar«
7. »Svär att aldrig döda en annan medlem av Tokons klaner«
8. »Svär att aldrig utsläcka en levande flamma«
9. »Svär att aldrig äta köttet eller dricka blodet av ett fyrfota djur«
10. »Svär att återvända med Själens juvel till Blaveinn«

»Eden är svuren och vi kommer hålla dig vid den.«

På de edsvurnas kroppar dyker en symbol upp som ser ut som en liksidig triangel med tre streck som går från triangelns kanter och möts i triangeln mitt. När eden är svuren kan rollpersonerna få tillfälle att ställa en fråga till någon av gudarna innan de försvinner inför de nu edsvurnas åsyn.

Tillbakafärden använder receptet för Resor (regelboken sidan 63).

REGELEFFEKTER AV EDEN

De edsvurna kan höja resultatet av en utmaning en gång utan att förlora själ per spelmöte, om utmaningen har med eden att göra.

De edsvurna får dessutom +2T6 i Status, och folk i klanen bör bli imponerade av deras möte med gudarna.

Om eden bryts kommer rollpersonen att råka ut för ett dåligt öde, eventuellt ett som dödar denne.



JAKTEN PÅ ARGUILL

En morgon släpar sig smeden Obhinn in i byn, svårt skadad. Druiden Luchta tar hand om den skadade och lyckas stabilisera léaramalvens tillstånd med örter och märkliga brygder.

Även om han inte längre svävar i direkt livsfara fortsätter inte hans tillfrisknande och han är där- efter mycket svag och knappt vid medvetande. Om rollpersonerna hjälper till att vårda Obhinn kan de höra honom viska om en »fruktansvärd best med ögon röda av hat«, »en tagg av avgrundsmörker« och »en tagg av gyllene ben«. Med hjälp av de här ledtrådarna kan de med slag mot Lärdom eller Skaldekunst, eller genom att rådfråga Luchta, få reda på att besten är den beryktade Arguill.

LEGENDEN OM ARGUILL

Arguill var en skicklig skald som försökte stjäla drakarnas heliga blod för odödlighet och styrka. När Arguill återfanns förvandlade druiderna honom till ett odödligt svartsvin. Han fick sin önskan om styrka och odödlighet uppfylld, men priset var att han förlorade sin mänsklighet. Hans illvilja och svekfullhet samlades i en tagg på ryggen som är höljd i skugga även under dagens ljusa timmar. Hans enda svaghet var det han älskade mest utöver sin ungdom och styrka. Arguill fångslades av gudafolket och spärrades in i en bur.

En dag dök Arguill åter upp i Drakens land och spred död bland klanerna. En tapper grupp med krigare satte av för att jaga besten. Bland dem fanns krigaren Enfys som bar på den förtrollade drakbensdolken Ilefain, som gav bäraren förmågan att avslöja lögnen när den pekades mot den förmodade lögnaren. Enfys dog under jakten på svartsvinet, men inte förrän hon hade lyckats driva in dolken i bestens kropp. Arguill flydde sedan till skogs, med dolken inkörd i hullet.

SPÅR EFTER ARGUILL

Om rollpersonerna försöker spåra svartsvinet finns det inga fysiska spår. Däremot verkar skuggorna dra sig åt nordväst, oavsett varifrån ljuset faller. Dagtid är det svårt att märka det eftersom skogen är höljd i dunkel, men nattetid med någon ljusskälla är det näst intill uppenbart.

Använd receptet Resa mellan världar (regelboken sidan 63) för att följa skuggspåren.

TRÄD IN I GRÄNSLANDET

Mellan Skugglandet och Mundana ligger gränslandet. Dess gränser är flytande och otydliga. I gränslandet är det bisarra normalt. Möss kan springa förbi på två ben och träd mumla till varandra, medan solen eller månen står stilla i skyn.

När rollpersonerna följer skuggspåren framträder en tydlig stig i skogen, och de kan höra ljudet av rinnande vatten. Framför dem har en stenbro rests över en å. På bron vaktar skugglandsväsendet Gearann. Hans kropp är silverfärgad, kall och hård som sten, med armar som slutar i vassa sylar. Hans ögon är som små svarta prickar som kyligt betraktar dem som kommer nära. Hans tänder är sylvassa. Runt omkring bron finns tidigare personer som har utmanat Gearann och dött.

Gearann låter inte vem som helst gå mellan världarna. Väktaren kan låta rollpersonerna passera om de besegrar honom i en tävling. Om de kan lösa ett intrasslat garnnystan släpper han förbi dem. Gör det som ett motsatt slag mot Gearanns färdighet Nål och tråd. Rollpersonerna kan använda Styrkeprov för att slita upp det, eller Husmannaskap för att trassla upp det på ett mindre våldsamt sätt. De kan hugga sönder det, men då anklagar väktaren dem för fusk, och det krävs att de vinner ett slag för Skaldekunst eller Språk för att övertala Gearann att de följde spelets regler.

Andra sätt att ta sig förbi Gearann är att smyga förbi väktaren, simma över floden, locka bort honom från bron, eller övertala honom att de kommer från Skugglandet.

SPELDATA FÖR GEARANN

Gard: 35 **Hälsa:** 35

Färdigheter: Slåss 85 %, Manövrer 60 %, Spana 55 %, Styrkeprov 60 %, Uthållighet 60 %, Status 55 %, Nål och tråd 85 %

Sylarm, skada 3T6, Fångande, Livsstöld

Järnskinn, skydd 3T6

ZONEGENSKAPER

Den grå bron: Trång. Bron är inte särskilt bred. Så länge striden sker på bron kan bara en person strida mot Gearann med närstridsvapen.

Ån: Stark ström. Slag mot Manövrer krävs för att ta sig över utan att tappa balansen och dras med strömmen. Om de passerar uppströms från bron kommer de att hamna nere vid Den grå bron där de blir upptäckta och uppfiskade av Gearann. Om de passerar nedströms från bron kommer de som sköljs



bort att hamna i Mundana igen, eller på en plats inne i Skugglandet om det är roligare eller mer passande.

MÖTET MED SKALDEN

Bortom den grå bron väntar Arguill i en glänta. Skuggorna från de omgivande träden pekar mot svartsvinet. Så fort Arguill märker att han har sällskap rusar skuggorna mot honom och hans taggar verkar suga upp allt ljus från omgivningen. Det blänker kort från något i gräset innan skuggorna faller över gläntan.

Arguill talar till rollpersonerna med en djup stämma och hånar dem, i synnerhet om de har svurit eder uppe på Blaveinn. Hans tålmod är kort, och rollpersonerna kan inte tala länge med honom innan han anfaller.

Arguill kan inte längre ljuga till följd av dolken som har fastnat i hans odödliga kött. Han måste svara sanningsenligt på alla frågor, till och med hur man tar död på honom.

Arguills odödlighet kommer vara ett problem för rollpersonerna – han kan inte dö till följd av förbannelsen! Det enda som kan bryta förbannelsen är musik eller hjältedikter. När någon lyckas med Spelmannaskap eller Skaldekonst (deklareras som annan handling) kan man nå Arguills hjärta med ett Exceptionellt lyckat anfall, eller om man greppar dolken Ilefain som sitter i hans kött och lyckas med Slagsmål eller Knivkamp. Kom ihåg att Arguill är Stor, och anfall skadar inte alls om han inte är fasthållen.

Därmed är den forne barden tvungen att svara sanningsenligt på alla frågor denne kan, även hur man får död på honom. Hemligheten är att den forne bardens hjärta åter blir sårbart när musik framförs med hjälp av Spelmannaskap eller när sång eller sagor framförs med hjälp av Skaldekonst. Den uppmärksamme kan med ett lyckat slag mot Spana eller Leta finna en runutsmyckad flöjt på platsen.

I gräset i gläntan finns en runsmäckad flöjt. Flöjten verkar kunna framföra musik på egen hand när den förs till ens läppar. Utanför Skugglandet börjar den sakta murkna tills den slutligen blir till damm. Någon av gudafolkets skara kan stoppa detta, men det kan bli ett framtida äventyr.

När Arguills Hälsa når 0 för gott sjunker han ihop och tackar rollpersonerna med sina sista andetag. De kan ta dolken Ilefain ur Arguills kött. Dolken har egenskaperna Stordåd och Lögnavslöjare: om dolken pekas mot någon och kan denne inte yttra en lögn.

SPELDATA FÖR ARGYLL

Stor, Odödlig

Gard: 25 **Hälsa:** 55

Färdigheter: Bångstyrig 40 %, Släss 65 %, Skaldekonst 100 %, Manövrer 55 %

Mörkrets fält: Uppladdning, Yttäckande. De som träffas förblindas, vilket under den träffades påföljande handling gör att denne har -30 % på alla handlingar första rundan, -20 % andra, -10 % tredje och -5 % fjärde. Sedan kan anfallet användas igen.

Stångning: Skada 3T6, Tung

Egenskapen Odödlig innebär att varelsen läker 10 poäng Hälsa varje runda först i sin tur, även när Hälsa är nere på 0. Det går att skada varelsen, men bara tillfälligt.

