

KOPPARHAVETS HJÄLTAR

Text: Måns Broman & Leon Or
Bild: Michael Whelan, Gustav Pilesjö & Tobias Tranell

VÄLKOMMEN TILL EN NY VÄRLD!

I det nya svenska rollspelet Kopparhavets Hjältar återvänder du till Kopparhavet och andra klassiker ur svensk rollspelshistoria. Spelvärlden Athos är en uråldrig och ärrad plats full av äventyr, intriger och skatter. Det är en värld där riddare söker ära, pirater byte och besvärjare uråldriga hemligheter. Du kan besöka magikerakademien i Kandra, gå vilse bland Pendons tränga gränder och spela smickelbräde bland Karabans hängande basarer. Om du vågar kan du trotsa feliciska kapare på Joriska havet, söka efter forntidens hemligheter längs Golwyndaravinens fördömda floddalar och låta dig invigas som solriddare bland tempelstädernas ziggurater. Men vad du än gör, undvik De plockade i Andragossahavet, färdas inte österut över Dammvidderna mot Yndars utposter och Shamash hjälpe dig om du någonsin beger dig in bland Grivelas hemsökta ruiner!

Kopparhavet är en spännande men livsfarlig plats, hem åt desperata pirater, illasinnade besvärjare, rika handelsmän och uråldriga vidunder. Havet sträcker sig från Aidnebergens blånande toppar till Rabuls svettiga basargränder och Samkarnas solstekta öknar. Kejsardömen och mäktiga riken har gjort Kopparhavet till sitt spelbräde och det korsas ständigt av överfulla handelsskepp, krigsgalärer och piratflottor.

Havet bjuder på möjligheter och rikedomar. Här samlas äventyrare, sjöfarare och lycköskare från

de tre angränsande kontinenterna Soluna, Samkarna och Marakand, och från avlägsna platser som den ångande Ormsjön, Traxilmes giftöknar, Nargurs stora floder och de avlägsna Kryddöarna i väster.

Kopparhavet döljer även faror och varje år försvinner flera fartyg ner i djupet när de attackeras av monster som sjöormar och jättebläckfiskar. Dessutom hotar ständigt morelvidynska korsarer, feliciska kapare och piratankor, för att inte tala om rev, stormvindar och malströmmar. Kopparhavet sjuder av äventyr, samtidigt som faror ständigt

hotar på fjärdar och stränder. För skurkar och sjörövare är det ett innanhav fullt av möjligheter och rika byten, för handelsfurstar och kondottiärer är det en vågens högväg till profit och silver, för trollkarlar och historiker är det hem för uråldriga mysterier och forna högkulturers arv.

Kopparhavets Hjältar är ett fullständigt rollspel på 196 sidor som använder reglerna från Hjältarnas Tid. Det introducerar nya värv som riddare och sjöfarare, nya folkslag som anka, vargfolk, svartalf och minotaur, två nya magitraditioner och helt nya regler för sjöfart och sjöslag.

Spelet skrivs av Måns Broman och Leon Or. Tack vare ovärderligt stöd från rollspelsgiganter som Anders Blixt och Erik Granström kan vi återigen utforska och utveckla vad som döljer sig i Kopparhavet och längs dess kuster

Kopparhavets hjältar
finns på Kickstarter nu!



Ornaldo Mogger

Ornaldo kläcktes med silversked i näbb i Nares i Erebosiska arkipelagen. Som yngling i den mäktiga handelsätten Mogger förväntades han ta sig an köpsläendets ädla konst med allvar och beslutsamhet och färdas mellan Kopparhavets och Västerhavets handelsmetropoler för att vinna anseende och profitmarginal. Så blev det inte. I Rabul drog han på sig dyra klädvanor, i Tricilve slösade han sin tid med att segla ikapp med snabba segeljakter och i Ruhl spelade han bort det sista av sitt underhåll på smickelbräde och tabla. Förskjuten av familjen och djupt skuldsatt fanns det inte så många alternativ kvar för Ornaldo. Han begav sig till Montarkun där han lyckades stjäla den gistna men legendariska feluckan Lotans Bete och påbörjade en lukrativ karriär som pirat och äventyrare.

Han deltog i flera ökända kupper och vilda äventyr runt kopparhavet. Tillsammans med en desperat besättning av lycksökare seglade han igenom den feliciska blockaden av Colostro, och sänkte den zorakiska karracken Utus Ljus i ett sjöslag utanför Pendon. Han deltog vid solriddardispyten på den erebosiska ön Fano tillsammans med Bastiana Marol samt i en ödesdiger expedition mot orchklanerna i De röda öknarna som slutade med en flykt tillbaka till Efaros huvudstad Irbol i sällskap med orchprinsessan Rhazra.

Strax därefter togs han åter till nåder av sina släktingar, och började utföra känsliga uppdrag för ätten Moggers representant i kopparhavsmetropolen Karaban. Efter ett misslyckat trippelspel som inbegrep stadens rivaliserande krunska och efariska härskare samt Ornaldos egen ätt, tvingades han utkämpa en dödlig duell mot sin sin kusin, mästaren i fjäderfäktning Alehandro Mogger, högst upp bland Karabans hängande basarer.

Slutgiltigt utfrusen från ätten Mogger efter Alehandros död seglade Ornaldo så långt österut han kunde längs Golwyndabäckens väldiga ravin-klyftor och upprättade handelsförbindelser med Akrogals damnmomander och vargfolksstammar. Denna lönsamma period slutade i katastrof sedan Ornaldo snubblat över en konspiration ledd av en yndarisk kummelgast, och han flydde tillbaka till Kopparhavet för att undgå den odöde besvärjarens förbannelser.

Ornaldo har nu slutit ett oheligt förbund med de fruktade ankipiraterna de Plockade i korsarstaden Montarkun. Han för befäl över en liten flotta av galärer och galeaser framförda av härdade vargfolksslavar från sitt stulna flaggskepp, den feliciska galeasen Den rytande Melkart.

Ornaldo är en ärrad veteran som har utstått allt ödets gudar kastat i hans väg och överlevt.

Ornaldo Mogger

Gard: 50 **Hälsa:** 25

Turordning: 2 bästa av 4T6

Anfall:

- ❖ Huggkniv 75%, 4T6
- ❖ Hakebössa 60%, 6T6, Lunta, Högljudd, Svårladdad, Tvåhandsvapen

Försvar: 30%

Skydd: Inget

Språk: Joriska, Moreliska

Färdigheter: Svärdskamp 60%, Knivkamp 75%, Skytte 40%, Sjömannaskap 80%, Ledarskap 45%, Spel 30%, Språk 50%, Handel 40%, Väderkunskap 55%

Äventyrssuppslag

- ❖ Herat Brännaren anlitar rollpersonerna för att vinna tillbaka den feliciska galeasen Den rytande Melkart från Ornaldo. Ankan älskar hasardspel som smickelbräde och tabla. Herat är villig att riskera sitt eget skepp Hämnaren som insats, men ve rollpersonerna om de förlorar.
- ❖ Företrädare från ätten Mogger, Alehandros närmaste släktingar, har anställt rollpersonerna för att diskret röja Ornaldo ur vägen och dölja alla spår av hans inblandning i piratverksamheten, för att hålla namnet Mogger utanför konflikten utan att starta en vidare blodsfjäd inom ätten.
- ❖ Rollpersonerna kan ombes rekrytera Ornaldo å den hynsolgiska frihetskampens vägnar. Problemet blir att smuggla honom ut ur Montarkun och genom piratjägarnas blockad, för att inte tala om att de först måste övertala Ornaldo själv!
- ❖ En värdslös magiker har åkallat en vindelementar som nu löper amok och angriper folk och få längs Montarkuns labyrintgränder. Ornaldo anlitar rollpersonerna för att antingen eliminera eller kontrollera elementvarelse. Den skyldige magikern, som bara ville bidra till stadens försvar, gömmer sig i hamnens befästa fyr.
- ❖ Ornaldo samlar ihop en liten grupp tappra äventyrare för en djärv kupp. Målet är att i lönnndom ta sig i land på Nazaron, ta sig in i klippfortet och spränga de väldiga bronskanonerna.

Nya vapenegenskaper

- ❖ **Lunta:** vapnet har en brinnande lunta som tar en handling att tända. Utan tänd lunta kan vapnet inte avfyra. Det krävs tillgång till eld eller elddon för att tända luntan. En tänd lunta syns tydligt i mörker och låser slag för Gömma Sig med två snäpp om natten.
- ❖ **Högljudd:** Att använda vapnet hörs över hela grannskapet. Med »grannskap« menas ett område som är bra mycket större än en zon, men inte »för stort«. Det kan vara ett helt slott, en stadsdel, en by, en liten ö, eller inom hörhåll.
- ❖ **Svårladdad:** Att ladda vapnet tar tio stridshandlingar eller manöverhandlingar. Det kan laddas mellan strider i samband med att Gard återfås.



Bastiana Marol

Som tredje dotter till en zorakisk friherre, en hjälte från belägringen av det Svarta Tornet, stod det tidigt klart att Bastiana skulle stå arvlös och skolades därför från barnsben av banzikanmästaren och riddersmannen Marus Kapoferro. Bastiana visade sig vara en god student men med ett svärtyglat humör och skickades därför istället till ett solriddarkloster i Aidnebergen. Där blev hon snart bitter ovän med väpnarbrodern Arram. De båda tävlade i vilka överträdelser mot de stränga klosterreglerna de kunde komma undan med. Strax efter att de båda fått riddarslaget hittade ordens liktorer den förbjudna drogen opiander i hennes cell och hon uteslöts i vanära.

Hellre än att bege sig hem till faderns borg utanför Sarbon med svansen mellan benen började Bastiana livnära sig på det hon var riktigt bra på – krigföring. Hon seglade som marinsoldat och vaktbefäl i den feliciska flottan, letade skatter tillsammans med ett gäng missdådare och äventyrare på felucken Lotans Bete och jagade kung Uluraks orchspioner bland bergen norr om Kandra.

Efter en kontakt från hennes gamle rival Arram reste hon till ön Fano i den Erebosiska arkipelagen som agent för en radikal solriddarfaktion vid det stora solriddarmötet. Som alla vet slutade mötet i tumult och solriddarorden upplöstes i ett flertal fraktioner. Bastiana utkämpade en bitter duell mot Arram på stortemplets översta avsats, som de båda lämnade med djupa sår. Bastiana förlorade sitt högra öga.

Tillsammans med sina gamla kamrater på Lotans Bete seglade Bastiana därefter mellan uppdrag och äventyr bland den erebosiska arkipelagens skär och runt Tolanhavets omstridda kuster. Hon fortsatte norröver, och kämpade för både Magilre och Paratorna i de bittra svavelkrigen på isön Marjura. Som adjutant till den legendariske Kondottiären Cymba trängde hon djupt in i den vilda skogen Klagga samt härjade Ransards kuster. Till slut bildade hon ett eget kompani och tog sin gamla släktsköld som devis – den Röda Ugglan.

Hon är nu en välkänd legosoldat och härförare. Hon säljer De Röda Ugglornas tjänster till högstbjudande Kopparhavet runt, med karavellen Gryningen som bas. Hennes senaste uppdrag är att säkra fästningsön Nazaron mot Montarkuns mordiska ankipirater. Genom ödets ironi är hennes gamle vapendragare Ornaldo Mogger ledare för en av Montarkuns farligaste besättningar. Bastiana ser fram emot att mäta sig med sin gamle kamrat.

Bastiana Marols isgråa öga avslöjar hennes kyla. Hon är en pragmatisk och skoningslös härförare

som alltid hittar en lösning på de problem hon ställs inför. Oavsett vilka resurser hon har till sitt förfogande har Bastiana visat sig ha en kuslig förmåga att finna den svaga punkten hos motståndaren, oavsett om den befinner sig belägrad bakom tjocka murar, gömd i oländig terräng eller seglande på öppet hav.

Bastiana Marol

Gard: 45 **Hälsa:** 30

Turorning: 1T6

Anfall:

- ❖ Svärd 90%, 5T6
- ❖ Pälaxa 70%, 6T6, Bräcklig, Tvåhandsvapen

Försvar: Sköld 70%

Skydd: Plåtrustning 3T6

Språk: Joriska, Klavykiska

Färdigheter: Svärdskamp 90%, Sköldkamp 90%, Yxkamp 70%, Härkonst 75%, Ledarskap 90%, Rida 60%,

Äventyrssuppslag

- ❖ Efter en blöt kväll i Quorba vaknar rollpersonerna ombord på karavellen Gryningen med kurs mot Nazaron. Det verkar inte bättre än att de tvångsvärvats för att under Bastianas befäl infiltrera Montarkun!
- ❖ Bastiana anlitar rollpersonerna för att röja hamnpassagen in till Montarkun från en livsfarlig elementarvarelse som stadens försvarare har åkallat. Problemet är att elementaren har bosatt sig på ett rev i hamninloppet som är inom räckvidd för stadens kanoner och att dess kontroll över vindarna gör det omöjligt att närma sig för segel.
- ❖ Rollpersonerna anlitas av Bastiana för att ta sig till Montarkun och överlämna ett meddelande till Ornaldo. De forna vännerna konspirerar för att se om det finns ett sätt att dra nytta av den spända situationen för bådas räkning.
- ❖ Bastiana har en karta som visar vägen till en forntida minotaurfurstes gravvalv djupt under Montarkuns innersta labyrintgångar. Gravgångarna skyddas av förbannelser och fällor. Hon låter kartan ligga framme så att rollpersonerna kan komma åt den. Vårdslost eller planerat?
- ❖ Rollpersonerna anlitas av Herat

Brännaren för att stjäla de sjökort Bastiana fått av Gregorion, och som visar en säker väg genom Montarkuns hamnförsvar och rev, och förhoppningsvis andra hemligheter!

