



ÖDESVÄKTARNA

Ett fantasyrollspel om kulter och mysterier

ÖDESVÄKTARNA

Ett fantasyrollspel om kulter och mysterier

Innehåll

Förord	5
Elemin	7
Inre Elemin	10
Yttre Elemin	11
Viktiga grupper	12
Befolkningen	13
Palatset	15
Den eleminska byråkratin	18
Lag och rätt	20
Slavar i Elemin	27
Pengar	28
Mat och rusmedel	30
Kläder och utsmycknad	31
Läkekonst	32
Utanför stadsmurarna	32
Omnejd	34
Transporter	36
Rykten	37
Organisationer	39
Vävargillet	39
Maharadjan	50
Skrån	52
Hus	57
Handelshus	58
Stadsvakten och magistrater	60
Skuggorganisationer	61
Magi och mystik	69
Demoner	71
Agenter	74
Parasiter	74
Förmågor	76
Drakar	76
Ödesmagin	77
Rollpersonerna	79
Egenskaper	80
Reptider	85
Bakgrund	87
Utrustning	88
Rollpersoner med förmågor	92
Liras rollformulär	96

Regler	97
Sociala konflikter	101
Strid	101
Skador	108
Att smyga	116
Exempelstrid	118
Att bli bättre	126
Spelledande	127
Undersökande och ledtrådar	127
Äventyr	128
Förmågor, formler och föremål	141
Eldfängd	143
Vad som egentligen pågår	144
Vakterna	145
Azu-torget	147
Väveriet	148
Slakteriet	153
Fattigkvarteren	155
Ljusstöperiet	157
Hantverkarna	158
Kloakerna och sekten	161
Slutet	165
Appendix	167
Normer	167
Namn	168
Sannolikheter	169
Extrema värden	169
Dödlighet	170
Regelsammanfattningar	171
Juridisk sammanfattning	174
Vapen	178
Rustningar	179
Exempelrollpersoner	180
Register	183
Rollformulär	190

FÖRFATTARE OCH PROJEKTLEDARE

Mikael Bergström

SYSTEMDESIGNER

Mats Andersson

SPELVÄRLDS- OCH SYSTEMDESIGNER

Niklas Berg

SPELTESTARE

Kristoffer Andersson, Mats Andersson, Niklas Berg,
Mikael Bergström, Olof Dahlström, Freddie Juza,
Hugo Löfgren Sparresäter, Erik Westin, Tobbe Romu,
Joel Nilsson

REDIGERING OCH KORREKTUR

Kathrin Hagmaier

KORRLÄSNING

Magnus Bergqvist, Henrik Bergendahl, Lucas Falk,
Pontus Kjellberg, Markus Linderum, »Lochtain«,
Axel Martinsson, Nils-Erik Naucér, Lukas Sjöström

ILLUSTRATIONER

Ronja Melin – inlaga

Mikael Bergström – regler och rollformulär

Edvard Jonsson – karta

Detta verk, inklusive alla illustrationer, är licensierat under Creative Commons Erkännande 4.0-licens. Licenstexten finns i sin helhet tillgänglig på <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.sv>. Det betyder att verket och alla tillhörande texter, bilder, regler och layout/designelement är helt fria att kopiera, modifiera och sprida efter behov och tycke. Det inkluderar kommersiell användning. Det enda vi insisterar på är attribueringsrätten; alltså att du talar om varifrån materialet kommer och vem som är upphovsperson. Du får däremot inte säga att vi stödjer eller rekommenderar just din användning av materialet.

Version 1.6

Förord

– Har någon flyttat kroppen?

Lukten av ruttet kött fyllde Liras näsa, trots den parfymerade näsduken.

– Nej, väktare.

Lira suckade. Hon hade sett fram emot en lugn dag. Studier och kryddat vin. Kanske ett besök till badhuset.

– Någon som sett något?

– Eh... Ingen har sagt något...

– Men ingen av er har frågat runt alls? Nej, svara inte. Klart ni inte har.

Lira petade på kroppen med sin käpp. Den måste ha legat ostörd länge, att döma av lukten och konsistensen. Minst två veckor. Kanske en, givet den senaste tidens värmebölja. Inte kortare tid än så. Men handen som höll i medaljongen var opåverkad...

Definitivt något för Ödesväktarna.

En stor fluga klättrade ut mellan likets svullna läppar. Lira viftade bort den medan hon muttrade observationer för sig själv. Hennes lärare i tornet klagade alltid på hennes muttrande, men det hjälpte henne att lägga saker på minnet.

Kvinna, övre 40-årsåldern. Blek hy. Stora huggsår på bröstkorgen. En reptids vassa klor, kanske? Guldskimrande smink, påkostade kläder med dålig passform.

Vem var hon? Varför var hon inte anmäld saknad?

Lira gjorde försiktigt ett litet hål mellan de murgrönerankor som täckte rummets enda fönster. Som hon misstänkte: härifrån kunde man se palatset. Hur kunde ett mord ha skett på översta våningen i ett hus i Zenitområdet utan att någon märkt något? Hur kunde kroppen ha fått ligga här så länge utan att någon klagat på lukten?

Hon suckade djupt. Det skulle bli en lång dag.

Ödesväktarna är ett utredningsfokuserat fantasy-rollspel inspirerat av flodkulturer under den tidiga antiken, till exempel Mesopotamien.

Rollpersonerna är Ödesväktare – ett slags utredare som anlitats av det akademiska vävargillet i den stora staden Elemin. Väktarnas specialitet är undersökningar av det ockulta och det mystiska. De kallas in när stadens vanliga magistrater och stadsvakter går bet.

Även med vävargillet och stadens skrän i ryggen finns det många sammanhang där väktarnas status inte räcker till. Elemin är en stor stad och det är inte alla dess makthavare som uppskattar att bli granskade. För att vara riktigt effektiv i sitt arbete behöver en väktare vara listig, diplomatisk och beredd att smutsa ner händerna. Ibland kan det enda sättet att lösa ett fall vara att se mellan fingrarna med mindre brott, att sätta sig i skuld till någon eller att muta sig fram.

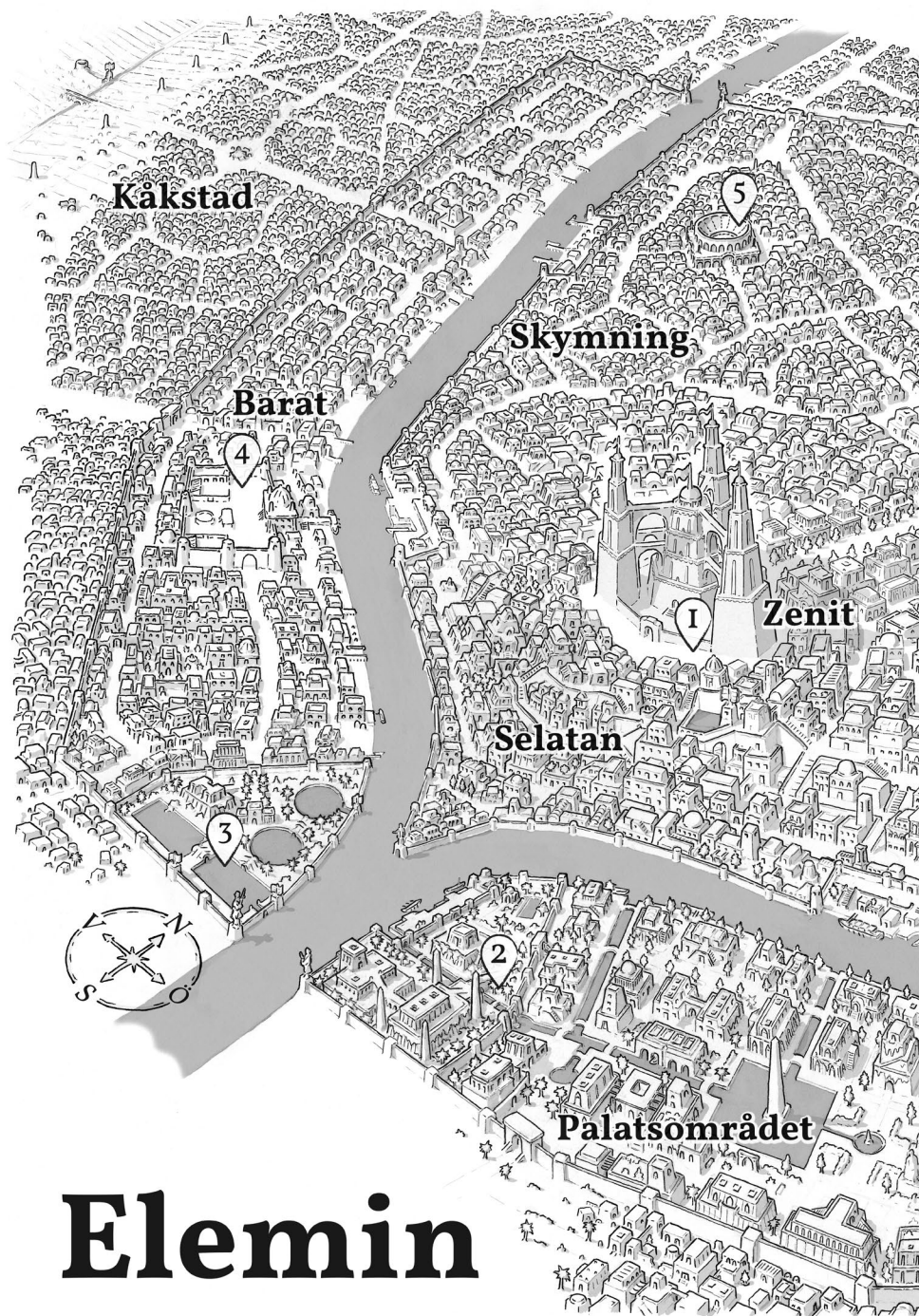
Kapitel 1

Elemin

Elemin är en stor stad som byggts där floden med samma namn förgrenar sig. Innanför de sju meter höga yttre stadsmurarna bor över en halv miljon invånare och utanför dem finns en stor kåkstad där det beräknas bo ytterligare omkring en halv miljon.

Det eleminska klimatet är subtropiskt, och de huvudsakliga årstiderna är torrperioden Emesh och regnperioden Enten.

Stadens byggnader är fyrkantiga och konstruerade av ljusbrun lera och tegel. De smalnar av mot toppen och är inte sällan två eller tre våningar höga. Det är vanligt med flera hushåll i samma hus och mellan goda grannar byggs det ofta balkonger och broar som binder samman husen. Många tak och terrasser pryds med prunkande grönska och längs väggarna klättrar murgröna och andra växter.



1. Vävargilletts torn
2. Maharadjans palats
3. Oratars reservoar
4. Slavtorget
5. Skymningsarenan
6. Gamla palatset
7. Teaterparken
8. Täckta basaren

Hålet

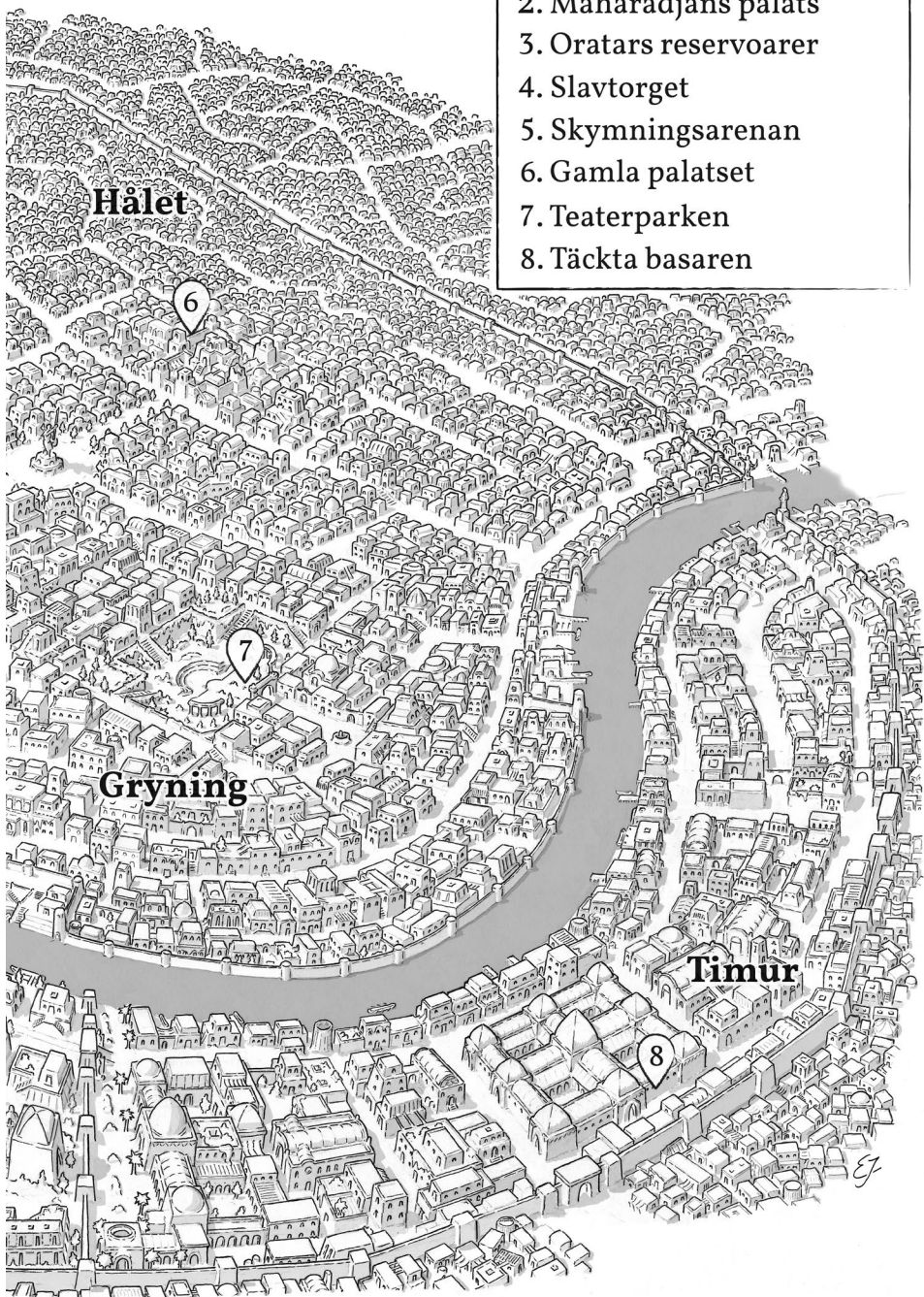
6

7

Gryning

Timur

8



Den drygt hundra meter breda Eleminfloden rinner från söder till norr och delar sig i två grenar precis innanför de yttre stadsmurarna. Ännu har ingen lyckats bygga en bro lång nog att spänna över en så bred flod, så för att korsa den behöver man åka med någon av stadens många färjebåtar.

Innan floden delar sig passerar den maharadjans palats. Det är en stor trappstegspyramid, omgiven av vackra trädgårdar dit få har tillträde. Palatset, trädgårdarna och de närliggande sydöstra kvarteren ägs och styrs av maharadjan.

På den motsatta sidan av floden ligger Oratar – ett stort muromgärdat område där ingen får bygga eller bo. Större delen av området upptas av de bassänger som utgör stadens färskvattenreserver.

Inre Elemin

Mellan flodens två grenar ligger det som brukar kallas »inre Elemin«, som i sin tur består av fyra stadsdelar: Gryningsstaden i nordöst, Skymningsstaden i nordväst, Selatan i syd och Zenit i mitten. Inre Elemin är stadens största och äldsta del.

I Selatan finns dyra och pråliga rikemanskvarter och flera hamnar. Zenit kröns av vävargilletts uråldriga torn och tävlar med palatsområdet i prestige.

Ju närmare tornen och palatset desto högre status. Kvarteren längre norrut präglas därför av lägre och enklare hus, fattigare befolkning och mer öppen kriminalitet. Stadens fattigaste område kallas i folkmun »Hålet« och ligger längst upp i norr, där Gryningsstaden och Skymningsstaden möts i ett gytter av trånga gränder och smutsiga byggnader.

En bidragande orsak till Hålets låga status, fattigdom och distinkta arom är det långa avståndet till vattnet och till stadsportarna, vilket försvårar handel och transporter för de boende. Stadens kloaksystem drivs dessutom av flodens vattenströmmar och fungerar därför sämre ju längre från floden man kommer.

Det inre Elemin omges av en äldre stadsmur, som ursprungligen byggdes längs med flodens armar för att skydda staden. Denna inre mur utgör idag en andra försvarslinje.

Vävargilletts fyra mäktiga torn reser sig högt ovan all annan bebyggelse. Ett centralt, bredare torn omges av tre betydligt högre kusiner och de binds alla samman via strävbågar och broar. Alla fyra torn är sexkantiga och byggda av stora stenblock. Metoden som användes för att sammanfoga blocken och bygga så högt har sedan länge gått förlorad. Det sägs att tornen funnits sedan tidernas gryning, eller åtminstone sedan innan staden grundades.

Yttre Elemin

Yttre Elemin – den del av staden som ligger mellan de inre och de yttre stadsmurarna – består av Barat på den västra flodbanken samt Timur på den östra. Barat har lägre status och domineras av fattiga hantverkare och fiskare. Timur – framför allt de södra delarna – har något högre status, tack vare sin närhet till palatsområdet.

Viktiga grupper

Det finns sex stora maktfaktorer i staden: vävargillet, akademiker, arméns överbefälhavare maharadjan, släkterna som tjäna honom, de markägande husen, handelshuset och skrämästarna.

- VÄVARGILLET är Elemins äldsta organisation. De sköter stadsplaneringen och större delen av byråkratin. Det är också till dem man vänder sig för att få olika tillstånd. Den officiella förklaringen till deras namn är att de väver kunskap och struktur. Det är också vävargillet som skapat organisationen Ödesväktarna för att utreda ockulta och övernaturliga företeelser i staden.
- MAHARADJAN tillsattes ursprungligen för att styra armén på vävargillet uppdrag. Med tiden har dock maharadjorna arbetat för att utöka ämbetets makt. Den som innehar titeln kan nu också påverka delar av byråkratin, framför allt stadsplaneringen och grundandet av nya skrän.
- SLÄKTERNA är Maharadjans närmaste; hans familj och trognaste byråkrater. De bor inne på palatsområdet.
- HUSEN består av de släkter som lyckats förhandla sig till markrättigheter innanför stadsmurarna. De hyr sedan ut marken och kan därmed inkassera goda pengar utan att själva behöva göra speciellt mycket.
- HANDELSHUSEN skickar flottor och karavaner till stadsstater och andra bosättningar för att byta varor, slavar, kultur och teknik.



- SKRÅMÄSTARNA organiserar och representerar hantverkare, torghandlare, läkare och andra yrkesgrupper som lever och verkar i staden. Det är också skråna som finansierar och organiserar stadsvakten och dess magistrater.

Religiösa organisationer existerar, men har svårt att växa sig speciellt starka eller mäktiga. För mer information om stadsbornas tro, se s. 78.

Befolkningen

Elemin är en smältdegel där befolkningen består av såväl bleka människor från norr som mörkt bruna och svarta människor från söder. Här bor även humanoida ödlor som kallas »reptider«.

Den största folkgruppen – som innefattar lite mer än hälften av stadens invånare – är det eleminska urfolket.

De har bott här åtminstone så länge staden funnits, kanske till och med lika länge som vävargillet's torn stått här.

Innanför stadsmurarna försörjer sig de flesta fria män och kvinnor genom handel eller hantverk. En betydande del av befolkningen är slavar som sköter de flesta slitsamma arbeten.

Befolkningen innanför murarna – människor och reptider inräknade – är uppdelad enligt följande:

- 1% akademiker, byråkrater och tjänstemän inom vävargillet.
- 4% husens släkter och tjänstemän.
- 65% skråanslutna hantverkare och handelsmän, varav 2–3% är tillräckligt rika och mäktiga för att konkurrera med husen. Många sitter på båda stolarna; de är ursprungligen medlemmar i något skrå, men har senare lyckats köpa mark och delvis börjat räknas som del av samma klass som husen.
- 20% slavar (s. 27).
- 10% daglönare, fattiga och yrkeskriminella. Stadsvakten har varit väldigt bra på att avhysa oönskade element så att de istället bosätter sig i kåkstaden utanför murarna.

Reptider

Reptiderna är ungefär lika långa som människor, men de är starkare och tåligare. Deras fjälliga skinn är oftast grönt eller brunt, men det finns också kolsvarta, kritvita, grå och röda reptider. Många är tvåfärgade, med mönster eller stora fläckar som ger dem ett distinkt utseende.

De har fyra fingrar per hand och fyra tåklor, varav en på hälen. Den tjocka svansen hjälper dem att hålla balansen och ger dem en distinkt framåtlutad gångstil. De har ofta hornutväxter längs med nos och ryggrad.

Deras ursprung ligger söderut, i kontinentens tjocka urskogar. Omkring två tredjedelar av de elemiska reptiderna är slavar. Fria reptider innehar sällan någon högre maktposition eller ämbete och de är i allmänhet illa ansedda. De betraktas som lite lata, ointelligenta och våldsamma.

Palatset

Maharadjans palats omges av vackra trädgårdar dit bara maharadjan själv och hans gäster, tjänstemän, vakter och slavar har tillträde. Palatset är byggt i ljusbrun sten och dekoreras av gröna rankor och hängande terrassträdgårdar. Arkitekturen är överdådig och utformad för att imponera på besökare.

Tjänstemännen i palatset är i regel släktingar till maharadjan och tjänarna är slavar.

Bortom palatsträdgårdarna ligger »palatsområdet« – en muravgränsad stadsdel som kontrolleras av maharadjan själv. Här bor högt uppsatta byråkrater, släktingar till maharadjan och officerare ur maharadjans armé. Bostäderna tenderar att gå i arv, varför man ofta talar om de boende som »släkterna«.

Lamasserna

Ordningen upprätthålls av »lamasserna«, vilka är en militär vaktkår direkt underställd tronen. Varken stadsvakter eller ödesväktare har några befogenheter i palatsområdet, men lamasserna brukar samarbeta – så länge maharadjan och släkterna inte missgynnas.

Lamassernas uppgift är att hålla fred, inte att utreda brott. Inom palatsområdet sköts istället sådant av privata utredare som anställs av de drabbade. Släkterna är mycket måna om sin självständighet från stadens övriga byråkrati.

När lamasserna stöter på någon som inte tycks höra hemma inne på palatsområdet så gäller följande:

- Obehöriga som har draget vapen blir anfallna och dödade. Lamasserna tar sitt uppdrag att hålla ordningen på stort allvar. Ofta ger man personen en chans att släppa vapnet innan man anfaller.
- Obehöriga som bär vapen eller stöldgoods tas in för förvaring och utredning av någon av lamassernas officerare. Som allra minst brukar detta sluta med att den gripne blir av med stöldgodset, misshandlas och kastas ut. Officerarna har befogenhet att utdela betydligt värre straff.
- Obeväpnade obehöriga straffas med lätt misshandel och kastas därefter ut.

När två personer som bor på området råkar i slagsmål eller stör ordningen på annat sätt blir det mer komplicerat. Lamasserna på plats kommer då prioritera att sära på de inblandade och förhindra osanktionerat våld inne på palatsområdet. Därefter avgör de om någon behöver gripas och om det hela ska utredas, något som i så fall görs av en högrankad officerare.

I de flesta fall går det inte så långt. Istället nöjer sig lamasserna med att ha hållit freden. De informerar sedan respektive släkts överhuvud, och tanken är att släkterna gör upp om eventuella straff och gottgörelser internt eller genom samråd mellan släkternas ledare.



I extremt ovanliga fall händer det att släkterna inte kan komma överens, och då faller det på maharadjan att vara den slutgiltige domaren. Det brukar man försöka undvika, då han tenderar att döma på ett sätt som uppmuntrar släkterna att lösa saker själva. Han kan till exempel helt enkelt konfiskera omstridd mark istället för att ge den till någon av de som gör anspråk på den.

Ödesväktare vars undersökningar för dem in i palatsområdet kommer att behöva gå mycket försiktigt fram. Det är svårt att få gehör för anklagelser mot någon som bor i palatsområdet – framför allt om det handlar om en medlem av någon av släkterna. I den mån undersökningar alls tillåts sker det på släkternas nåder. Även om ödesväktarna kan lägga in formella protester till maharadjan leder sådana nästan aldrig till några konsekvenser.

Den eleminska byråkratin

Elemin har en väl utbyggd byråkrati som huvudsakligen styrs av Via-emin – vävargilletts verkställande organisation. När man söker någon form av tillstånd krävs ofta godkännande från flera parter, till exempel skråmästarna och maharadjan. Nedan finns en lista med exempel på hur olika tillstånd fungerar.

- För att få skapa ett nytt skrå krävs ett »privilegiebrev«, som utfärdas av Via-emin och sedan skrivs under av maharadjan. Det är också mycket svårt att etablera ett nytt skrå utan godkännande från tongivande skråmästare.
- Ägandebevis för mark inom stadens murar utfärdas av Via-emin och även här krävs maharadjans underskrift. Nya ägandebevis är mycket sällsynta, då all mark inom stadens gränser redan är uppstyckad.
- Bygglov ansöker man om både hos markägaren och hos Via-emin. Ansökningar godkänns nästan alltid, även om gillet ibland kräver att ändringar görs i planerna. Det kan till exempel handla om att en våning behöver läggas till, att rumsproportionerna justeras eller att vinkeln mellan två väggar ändras. Någon motivation till kraven ges sällan. I enstaka fall händer det att ansökningar avslås av politiska skäl. Medlemmar av husen och en del skråmästare brukar till exempel vilja förhindra bygglov som innebär att deras hus – bildligt eller bokstavligt – hamnar i någon annan byggnads skugga.

- Inom stadsmurarna krävs näringstillstånd för den som vill tjäna sitt levebröd genom yrkesarbete. Om det finns ett passande skrå är det de som utfärdar tillstånden, annars har Via-emin ansvaret.
- Laglydiga och väl ansedda medborgare kan ansöka hos Via-emin om att få bära ett bronsband kring huvudet, vilket ger dem rätt att bära svärd innanför stadsmurarna. När byråkraterna beaktar en persons ansökan om att få bära brons tar de hänsyn till personens anseende i staden, eventuella tidigare begångna brott och om det finns någon som går i god för personen. En bronsbärares ord väger tyngre än andra medborgares. De förväntas också hjälpa till att hålla ordningen i staden och assistera stadsvakten vid behov. Om det brinner är det också bronsbärare som tar kommandot och ansvarar för att elden släcks, om ingen stadsvakt finns i närheten. Den som missbrukar förtroendet kan bli av med rätten att bära bandet. Att bära bronsband utan tillåtelse betraktas som ett allvarligt brott och bestraffas med brännmärkning. Vid misstanke om sådana brott är det Via-emin som ska informeras och som samordnar en utredning.

Byråkrater tillåts inte att fatta beslut som gäller deras egna intressen. Den som inte informerar sina överordnade om en sådan intressekonflikt innan beslut fattas bestraffas med brännmärkning. Beslutet rivs då upp och hamnar på någon annan byråkrats bord.

I utbyte mot att de får äga mark inom stadens gränser åläggs husen att varje halvår betala skatt till maharadjan – som finansierar armén – och till skråmästarna – som finansierar stadsvakten. De betalar också skatt till vävargillet för att finansiera byråkratin.

Skatterna bygger i första hand på en värdering av den mark de äger.

Även förmögna medborgare som inte äger mark kan beskattas utifrån en värdering av deras ägodelar.

Näringsidkare betalar dels hyra till den som äger marken de nyttjar, dels en medlemsavgift till sitt skrå i utbyte mot representation, skydd och närings-tillstånd. De skrán som sköter handeln i staden tar också ut stadstullar för de som reser in i staden för att sälja sina varor på något av dess marknadstorg.

Lag och rätt

Stadsvakten upprätthåller den allmänna ordningen i staden. De förhindrar upplopp, fångar ficktjuvar och avhyser lösdrivande luffare. De kan dela ut lättare spöstraff på plats och tillfälligt låsa in bråkstakar tills de lugnat ner sig.

Grövre brott – såsom mord, utpressning, kidnappning och grov misshandel – utreds av magistraterna. Om de efter en framgångsrik utredning har en huvudmisstänkt och bevis för dennes skuld, lämnas fallet vidare till en domare som håller i en rättegång där straffet bestäms.

Det finns en nedskriven lagbok som alla domare och magistrater förväntas kunna utantill och utgå ifrån. Straff är ofta hårda, eftersom deras legitimitet bygger på att de fungerar som ersättning för äldre traditioner med blodshämnd och vendettor.

Stadsvaktens, magistraternas och domarnas auktoritet slutar vid de yttre stadsmurarna. Den omfattar inte heller palatset eller palatsområdet. Där är det istället lamasserna – maharadjans egen milis – som upprätthåller ordningen (s. 15).

Familjerätt

I Elemin gör byråkratin och lagen ingen skillnad på om ett giftermål ingåtts via någon särskild ceremoni eller ej – äktenskapet ingås formellt genom att två fria vuxna personer registrerar sig som äkta makar hos Via-emin. Registreringen betyder att de inblandade får möjlighet att ärva från varandra ifall det inte finns några barn i familjen. Varje medborgare får bara vara en del av ett enskilt äkta par i lagens mening, men ingen vikt fästs vid de inblandades kön och det finns inga juridiska hinder för människor att ingå äktenskap med reptider.

När det gäller arv är det i regel Via-emens byråkrater som avgör vad som händer med kvarlåtenskapen från någon som dör inom stadens murar. I första hand är det den avlidnes äldsta myndiga barn som ärver, i andra hand omyndiga barn, i tredje hand äkta makar. För omyndiga barn som ärver utser vävargillet en förmyndare, ofta någon som redan står barnet nära.

Om det inte finns någon familjemedlem som kan ärva utvidgas cirkeln till att inkludera föräldrar, syskon och kusiner. Om ingen arvinge kan identifieras tillfaller kvarlåtenskapen vävargillet. De är inte speciellt intresserade av att samla på allsköns bråte, så det händer att de skickar ut budbärare och hyrsvärd på långväga resor i jakten på någon som kan ärva.

Rika människor ser generellt till att skriva egna, specifika äktenskapskontrakt och ordentliga testamenten som reglerar arvsordningen mer i detalj.

Eftersom Via-emin behöver känna till släktförhållandena för att kunna avgöra arvsfrågor registreras även barn i deras rullar.

En del är misstänksamma mot att Via-emin samlar in och skriver ner så mycket information om alla medborgare, men de flesta accepterar byråkratin som en del av vardagen.

Registreringen brukar ske inom några dagar från det att barnet fötts – eller direkt på plats om någon notarie skulle finnas i närheten. Normalt passar då båda föräldrarna på att registrera barnet som sitt. Barn kan även registreras i efterhand; det som krävs då är att både barnet och föräldern är närvarande vid registreringen.

Lagen ger ingen vikt åt blodsband, bevisade eller ej – det är bokstäverna i rullorna som räknas, inte blodet som rinner i ådrorna. Med andra ord särbehandlas inte adopterade barn eller barn födda utom äktenskapet – om de registrerats som barn i Via-amins rullor är de också fullvärdiga arvingar. Därmed gäller samma regler som för barn som föds inom äktenskapet.

Det finns ingen juridisk gräns för hur många man får vara registrerad som barn och arvinge till.

Brott och straff

När det gäller straff är grundprincipen »öga för öga, tand för tand« – straffet ska motsvara den skada som åsamkats. Vid misshandel utdöms motsvarande kroppsstraff och vid mord dödsstraff.

När det gäller kontraktsbrott, stöld eller förstörelse av egendom innebär det nästan alltid att brottslingen tvingas utföra arbete åt offret, till ett värde som motsvarar det som förlorats. Det finns inget stöd i lagen för att beslagta brottslingens egendom.

Bedrägerier, förräderi, lögner och förtal leder till att brottslingen brännmärks. Varje domare i staden

har sitt personliga märke som sätts i den skyldiges handflata, på bröstkorgen eller i ansiktet beroende på brottets allvarlighet och omfattning. Den som brännmärkts får inte vittna i domstol och betraktas som opålitlig.

Den som blivit alltför berusad och oregerlig kan spärras in av stadsvakten för att få sova ruset av sig, men förvaring finns inte i straffskalan.

Falskt vittnesmål i domstol eller till magistrat bestraffas dels med brännmärkning och dels med att lögnaren får det straff den anklagade fått, om lögnen ledde till en fällande dom.

Prostitution är illegalt. Skammen ligger i första hand hos köparen, som får sitt namn och brott offentliggjort och uppsatt på tavlor runt om i staden. I många fall innebär ett besök hos en prostituerad också ett brott mot ens äktenskapskontrakt. Både köparen och den prostituerade tillmäts även kroppsstraff.

Lagen tar stor hänsyn till uppsåt – olyckshändelser bestraffas mildare eller inte alls. Inom yrkesutövning accepteras däremot varken underlåtenhet eller oskicklighet som försvar, utan utgör snarare skäl för högre straff.

Om brottet bedöms som grovt – till exempel genom att rikta sig mot maharadjan eller mot vävargillet – kan straffet mångfaldigas. Brottsslingen kan exempelvis dömas att utföra dubbelt eller fyra gånger så mycket arbete som motsvarar det förlorade värdet.

Domare, magistrater, stadsvakter och bronsbärare har å ena sidan ett starkare skydd i lagen – brott mot dem betraktas som värre än övriga – men å andra sidan döms de hårdare om de själva begår brott. Förtroendet för rättsväsendet och dess strukturer måste upprätthållas.

I lagens mening blir människor straffmyndiga och vuxna vid 14 års ålder, reptider vid 20. När det gäller brottslingar som bedöms vara yngre än så, straffas normalt den som är registrerad som förälder. Om ingen sådan finns, bjuds brottslingen i första hand ut till försäljning på slavmarknaden. Om hen då inte säljs blir hen istället utkastad ur staden.

Rättegångar

Rättegångar kan sammankallas av lagkunniga domare som utses av vävargillet. Domarna kommer nästan uteslutande från rika och inflytelserika familjer. De genomgår en grundlig undervisning i juridik, följt av några års lärlingsskap under en äldre domare, innan de får sin titel.

Under rättegången kallar domaren in vittnen och experter. Utifrån deras samlade beskrivningar vad som hänt gör hen sedan en bedömning ifall ett brott begåtts – och i så fall vilket. Det är inte reglerat i lag att den anklagade ges tillfälle att ge sin version, men det är mycket vanligt.

För att någon ska kunna dömas för ett brott måste hens skuld bevisas. Det räcker inte med indicier och karaktärsvittnen; magistraten som utrett fallet måste ha konkret bevisning som gör det tydligt att den anklagade personen är skyldig, samt ha en sammanhängande och trovärdig berättelse som förklarar alla konstaterade fakta i fallet. Vanliga bevis inkluderar förhørsprotokoll, ögonvittnesuppgifter, expertvittnens utlåtanden och fysiska, påtagliga bevis. Det är i första hand sakförhållandena som ska utredas och ligga till grund för domen.

När domaren avgjort skuld är det upp till en jury – bestående av fem väl ansedda medborgare – att avgöra straffet inom ramarna för vad lagen anger för det brott som begåtts.

När en dom fallit har den som befunnits skyldig tre alternativ: hen kan acceptera sitt straff, överklaga domen eller ansöka om nåd inför maharadjan.

För att överklaga domen författar den dömde en ansökan, vilken lämnas in till en byråkrat med titeln »skrivare«, som också sköter domstolsprotokoll och annat pappersarbete i relation till domstolarna. Om skrivaren bedömer att det finns anledning att tro att en annan domare skulle döma fallet annorlunda – eller om hen ser några oegentligheter eller tveksamheter i domarens hantering av fallet – kommer en annan domare att ges i uppdrag att sammankalla en ny rättegång. Det här kan inte göras fler gånger; den andra rättegångens utfall är definitivt och kan inte överklagas. Genom att överklaga ger också den dömde upp rätten att ansöka om nåd.

Det händer också att jurymedlemmar ansöker om omprövning ifall de anser att domaren gjort en felaktig bedömning. Även i det fallet förlorar den dömde sin rätt att ansöka om nåd.

Den som vill ansöka om maharadjans nåd måste först övertyga någon med kontakter inom hovet att ansöka om detta. För att maharadjan ska kunna benåda någon krävs att brottsoffret först blidkats på något sätt och att hen godkänner att en sådan ansökan framställs.

Maharadjan kan också välja att omvandla straffet till en tvångsrekrytering till armén, via slavkontrakt. Kontrakttiden brukar då stå i proportion till domen.

Att bära vapen

De eleminska lagarna tillåter medborgare att bära dolkar och andra civila vapen innanför stadsmurarna. Däremot kan markägare sätta egna begränsningar för vad som tillåts på deras mark och har rätt att kasta ut den som bryter mot de begränsningarna.

Bronsbärare är de enda som får bära svärd öppet – alla andra måste packa ner sina militära vapen ordentligt, så att de inte är alltför lättillgängliga. Skråmedlemmar får bära med sig de verktyg – såsom yxor och släggor – som krävs för deras yrke. Stadsvakten gör bedömningar från fall till fall.

Se vapenlistorna på s. 178 för exempel på civila respektive militära vapen.

Ödesväktarna och lagen

Ödesväktarna som organisation fokuserar visserligen på utredningar av fall med ockulta inslag, men många av deras fall tangerar också vanlig brottslighet. Magi kan till exempel användas för att dölja eller underlätta brottslighet. Det finns också de som försöker dra uppmärksamheten från sina brott genom att skapa intrycket av att något magiskt eller mystiskt varit inblandat.

Därmed behöver ödesväktare ha kunskap om lagstiftning såväl som det ockulta. De kommer till exempel att behöva samarbeta med stadsvakter och lamasser, samla in bevis som håller i domstol och veta vilka skyldigheter en bronsbärare har.

Slavar i Elemin

I Elemin är alla slavar bundna av ett kontrakt som de ingått med sina ägare. Kontraktet är ofta tidsbegränsat och innebär att slaven förlorar många av sina rättigheter, men i utbyte får hen mat och husrum.

Slavägaren får kräva att slaven utför arbete motsvarande ett dagsverke per dag – vad som räknas som en slavs dagsverke varierar med yrket och bestäms av respektive skrå. I de flesta kontrakt ingår inte arbete som innebär direkt livsfara, till exempel att fungera som livvakt eller soldat.

En slav får inte ha egendom eller genomföra affärer för egen räkning. När kontraktet skrivs under tillfaller slavens egendom slavägaren. En slav som säljer något utan att ha fått sin ägares tillåtelse anses juridiskt sett ha stulit från ägaren.

I gengäld måste slavägaren erbjuda tak att sova under, samt förse slaven med kläder, mat och vid behov sjukvård. Maten måste inte hålla någon hög kvalitet; kläderna måste inte vara bekväma eller vackra; och sjukvården gäller i huvudsak allvarliga skador.

Fysisk bestraffning av lata eller inkompetenta slavar är tillåtet – antalet slag med käpp eller piska är reglerat i lagtexten. En slav har tekniskt sett också rätt till sin egen kropp och ägaren får inte brännmärka, tatuera eller fysiskt tvinga slaven att äta något. I praktiken är detta mycket svårt att kontrollera och en sadistisk ägare kan komma undan med mycket.

Slavkontraktet kan omförhandlas, förlängas och överlåtas till en annan slavägare. Det kan dock inte avbrytas på förhand med mindre än att slavägaren kan bevisa i domstol att slaven brutit mot kontraktet, till exempel genom att arbetsvägra.

De flesta som skriver under ett slavkontrakt gör det för att undslippa fattigdom. Frihet är för många en lyx de inte har råd med. Den som är villig att axla ansvaret för en slav har sällan svårt att hitta frivilliga – att vara slav är trots allt bättre än att svälta utanför murarna.

Slavar och arbetare som kommer från fjärran länder förväntas ge upp sina gamla vanor, för att istället anamma eleminska seder och det eleminska språket.

Pengar

Valutan i Elemin består av mynt i koppar och silver som väger fem gram styck. De framställs av myntpräglare som har ansvar för att se till att de består av så ren metall som möjligt. Präglingen är alltså i första hand en garanti för myntets metallvärde. Falskmynteri bestraffas hårt.

Det finns ingen fast växelkurs mellan de olika valutorna; de används för att köpa olika saker och blandas sällan. Om någon vill byta ett silvermynt mot ett antal kopparmynt – eller vice versa – är det upp till parterna själva att komma överens om hur många koppar ett silvermynt ska motsvara i just det fallet.

I vardagshandeln på gator och torg dominerar kopparmynten, medan silvermynten nästan uteslutande används som betalning för lyxvaror och för hantverkares arbete under längre tid.



- 1 kopparmynt ger en liten säck frukt eller ett krus öl.
- 10 kopparmynt ger en säck spannmål (5 kg) eller en hel kyckling.
- 100 kopparmynt ger en uppsättning kläder i vanligt tyg eller några kilo dyrare kött.
- 1 silvermynt ger en vagn eller en slavs arbete i ett år.
- 10 silvermynt ger något enstaka klädesplagg i färgat silke, eller en skräddarsydd och utsirad läderrustning.
- 100 silvermynt räcker till att köpa en våning i ett vanligt bostadshus, eller till ett par kompletta uppsättningar kläder i färgat silke.

I Elemin förekommer guld bara som exklusiv utsmyckning – inte som valuta.

För ödesväktarnas del är det oftast i samband med utredningar som de stöter på pengar. Själva får de sitt uppehälle och sin utrustning från vävargillet, men pengar är ett vanligt motiv även för brott med ockult anknytning.

Priset för metallföremål är mycket högt, eftersom det inte finns några större metallfyndigheter i närheten av Elemin. All metall måste importeras via karavan eller båt från områden långt bort.

Säker förvaring

Gillet har ett antal välbevakade valv dit väl bemedlade medborgare kan lämna in sitt silver för säker förvaring. I utbyte mot silvret får de värdebrev som deklarerar att de har rätt att få ut motsvarande mängd rent silver ur något av valven. Jämfört med silvermynt och silvertackor är breven lättare att transportera säkert, lättare att förvara och lättare att gömma. En hel del handel mellan stadens rikaste sker via värdebrev.

Breven framställs av Via-Emin. De är svåra att förfälska och dessutom bokförs de noga av gillet.

Stadens myntslagare agerar ofta som gillesvalvens förlängda arm i det att de har silver från valven tillgängligt, som de präglar mynt av i utbyte mot värdebrev. Mängden silver man då får i handen är lägre än brevets värde, eftersom myntslagaren ska ha sitt, men å andra sidan är silvret garanterat rent.

Mat och rusmedel

I den eleminska husmanskosten ingår många sorters bröd, ost, saltad fisk, saltat kött, skaldjur av olika slag, samt kryddiga böngrytor. Man äter sallad, tomater, oliver och olika örter. Dessutom äts en hel del ris.

Som godsaker äter man frukt – framför allt dadlar.

Till den dyrare och lyxigare maten hör till exempel nyslaktade kreatur, ägg och mer spännande kryddor. För den sötsugne med mycket pengar finns bakelser, honung och mer exotiska eller sällsynta frukter.

Vanligt folk dricker öl, medan de med mer pengar har råd att köpa välkryddat vin. Många röker tobak i vattenpipor. En del kryddar tobaken med starkare blad, som kallas Fyrfinger.

För ett starkare rus finns svartdryck och Meras. De som dricker svartdryck tenderar att bli mycket aggressiva och stadsvakten har stående order att konfiskera och förstöra all svartdryck de hittar.

När Merasrök inandas ger den eufori och ett övernaturligt lugn. Det är extremt beroendeframkallande och ger på sikt koncentrationssvårigheter och nedsatt tankeförmåga. Både innehav och handel med Meras är strikt förbjuden i lag och bestraffas inte sällan med döden.

Kläder och utsmycknad

I Elemin är tunikan basplagget; en linnetunika kombineras med långa rockar och andra plagg beroende på smak, väder och yrkesval. Tyger i starka färger är dyra och ovanliga, däremot har många inslag av vävda mönster. Bland de rikaste är guld och ädelstenar vanliga dekorativa inslag.

Fattiga medborgare går barfota, medan rika går i sandaler eller i undantagsfall läderstövlar.

Läkekonst

De läkare som tränats av det eleminska vävargillet är bland världens mest framstående på området. Läkarskrået åtnjuter hög status som följd av detta. Varje skråmästare eller handelsman av rang har en egen livmedikus, men det finns även inrättningar där vanligt folk kan få sina mest akuta skador tillsedda.

De framsteg som gjorts bygger på samarbeten mellan de Mahka-eminska och Sen-eminska tornen. De har genomfört detaljerade undersökningar av både levande och döda kroppar och har sedan använt matematiska formler för att bedöma effekten av olika metoder och preparat. Behandlingar har sedan systematiskt följts upp, varpå biverkningar har nedtecknas och katalogiseras. På så vis har läkekonsten nått en nivå där de flesta vanliga sjukdomar och skador kan botas eller åtminstone lindras. Tack vare samarbeten med stadsvakten och magistraterna kan epidemier ofta hindras från att sprida sig till hela staden.

Utanför stadsmurarna

Elemins stadsmurar stänger inte bara ute dess fiender, utan också de som inte har de ekonomiska medel som krävs för att få bo och verka i staden. Därför har det uppstått en stor kåkstad utanför murarna, där fattiga människor och reptider lever i stor misär. De har ingen plats i de omkringliggande bondesamhällena och i kåkstaden har de åtminstone möjligheten att fånga upp en och annan smula från Elemins överflöd.

Utanför murarna sker ingen skattskrivning och det finns inga register. Enligt Via-emins uppskattning uppgår kåkstadens befolkning till omkring en



halv miljon individer. Dessa saknar representanter innanför murarna och betraktas ofta som parasiter. När bosättningarna blir alltför besvärliga och i vägen för införseln av varor till staden genomför maharadjans armé våldsamma utrensningar. Bostäderna rivs och de boende dödas eller drivs bort.

Kåkstaden är också en källa till billig arbetskraft i form av daglönare. Den som behöver arbetare ansöker om tillstånd från relevant skrå, varpå de tar sig ut till slummen och hämtar frivilliga. Det är vanligt att dessa istället för pengar får mat och dryck från någon handlare som arbetsgivaren har avtal med.

Arbetsgivaren hålls sedan ansvarig för allt daglönarna gör under sin tid i staden och för att de lämnar staden när arbetet är utfört. Av den anledningen ser man ofta »daglönarkoppel« som förhindrar att de avviker från sin arbetsplats.

Omnejd

Runt Elemin ligger bondesamhällen som levererar mat till staden. Bönderna odlar bland annat vete och ris och föder till exempel upp grisar, getter, kycklingar och stora nötkreatur.

Marken är deras egen, men för att få arméns skydd mot banditer och andra fiender betalar varje bys rådsförsamling – byns *ting* – skatt till maharadjan. Skatten betalas i spannmål, kryddor, kött och andra varor. Till skillnad från stadsborna betalar de alltså inte någon markskatt och de omfattas inte av den eleminska byråkratin i övrigt. Här är det istället tingen som anställer de som utreder brott och verkställer straff. Lagboken är ofta informell.

Bland rika stadsbor är det populärt att äga ett lantgods utanför staden. När något mystiskt har hänt på ens gods brukar man be gillet att skicka dit en grupp ödesväktare.

När utredare anländer oinbjudna får de ett kyligare mottagande; varken markägare eller bönder uppskattar när det kommer stadsbor och lägger näsan i blöt.

Bland bönderna är det vanligt med olika former av folktro och shamanism. Man utför rituella offer till olika naturandar i tron att de ska bidra till god skörd och i de flesta byar finns en eller flera »andetalare«. En del tillber också olika glömda gudar som kräver blodigare tribut, men byborna vet bättre än att yppa något om saken för utomstående.

Den mark som inte skyddas av någon, ägs heller inte av någon. Här och var finns rövarfästen och mindre byar där tillgången till vatten och andra resurser tillåter, men mellan dem finns gott om vildvuxen mark

och skog där knappt en människa eller reptid satt sin fot.

Här och var står ruiner från någon äldre, bortglömd civilisation kvar i landskapet. En del av ruinerna går djupt ner i marken, vilket lockar oförsiktiga äventyrare att utforska deras inre och avtäcka deras hemligheter. Alla kommer inte tillbaka.

Några kilometer söder om staden ligger ett färläger med ett fort på vardera sida av floden. Där bor och tränar maharadjans armé. Mellan fortet och staden går stenlagda vägar. De följer flodens kanter och används av arméns soldater som bevakar dricksvattnet på dess väg in mot staden.

För att ta sig förbi det till synes ändlösa savannlandskapet och nå den massiva och huvudsakligen utforskade djungeln i söder krävs flera veckors vandring. Här, nära vattnet, bor många reptider i hydor byggda av lera och vass. De dämmer även upp små bifloder för fiske och för att skapa en skyddad plats för sina ägg. Reptiderna här talar ett annat språk än de som lever i Elemin; de som förslavas eller på annat sätt tar sig in till staden brukar ganska snabbt tappa de gamla orden och istället anamma eleminskan.

Rykten säger att det finns flera civiliserade statsstater bortom djungeln. Ett fåtal expeditioner har återvänt därifrån med märkliga smycken, mattor, kryddor och skriftrullar. Vittnesmålen från dessa expeditioner har dock varit motsägelsefulla och det verkar som att ingen av dem har nått någon tätare bebyggelse. De verkar på sin höjd ha mött handelskaravaner från dessa mytomspunna södra riken.

Transporter

Det vanligaste är att gå till fots, även långa sträckor. Tyngre varor transporteras i första hand med båt, i andra hand med enkla tvåhjuliga vagnar som dras av oxar. Endast mycket rika reser i egen vagn eller båt.

Längs floden

Nedströms – ut mot havet i norr – reser man med hjälp av flodens naturliga flöde. Uppströms är det istället slavar som rör eller drar båtarna.

Småbåtar – ofta med två eller tre parallella skrov för ökad stabilitet – är populära bland fiskare. Större halmgondoler och enkla färjebåtar tjänar som transportmedel mellan de inre och de yttre delarna av staden. Gondolerna används också av de som inspekterar den inre stadsmuren och håller den i gott skick.

Handelshusens flottor består av lastfartyg som kan ha upp till tre våningar roddare och lastutrymmen. Besättningen sover i hängmattor under däck, eller bäddar på däck.

De största fartyg som ännu skådats kring Elemin är de triemer som används av maharadjans armé och som eskort för vissa handelsflottor. De kan vara upp till 18 meter långa och 3 meter breda.

Det händer att väldigt rika stadsbor bygger stora lyxskepp med privata hytter och annat extravagant. Sådana skrytbyggen återfinns oftast förtöjda i Selatans hamnar och används sällan till resor.

Rykten

I Elemin florerar många rykten. En del av dem är sanna, andra bara vandringssågner som fått fäste. Nedan följer några exempel.

DEN UNDER STADEN. Det finns olika varianter av det här ryktet. En del säger att det finns grupper av människor eller reptiler som bosatt sig djupt nere i stadens kloaksystem. Andra menar att det rentav finns ett helt underjordiskt rike där, eller åtminstone en stor underjordisk stad som sjunkit ner i marken under någon slags katastrof.

TORNENS RÖTTER. Det sägs att de torn som vävargillet gjort till sina är äldre än självaste tiden – och att de går betydligt djupare ner i marken än de pekar upp i skyn. Det här ryktet har knappast fått mindre spridning av att vävargillet förbjudit någon att ta sig längre ner i något av tornen än till den andra källarvåningen...

DEN FALSKE MAHARADJAN. En del påstår att maharadjan i själva verket bara är en skådespelare som är inhyrd av husen, vävargillet eller av skråmästarna – beroende på vem den som sprider ryktet ogillar mest.



Organisationer

Att bilda en organisation och att arbeta tillsammans är ett effektivt sätt att göra sin röst hörd och att få tillgång till en maktbas. Det finns därför en lång tradition bland Elemins befolkning att organisera sig på olika sätt. Detta återspeglas i det stora antal små och stora grupperingar som finns i staden – både legitima och ljusskygga.

Vävargillet

Akademikerna i vävargillet är fortfarande stadens främsta maktfaktor, trots att maharadjan, husen och skråmästarna börjat nagga deras dominans i kanten. Från sina fyra mäktiga stentorn har de styrt staden så länge någon kan minnas.

Vart och ett av de fyra tornen styrs av en separat gren av gillet. I folkmun används »torn« både som benämning för den fysiska stenbyggnaden och för den gren av gillet som verkar där.

Det centrala tornet styrs av Via-emin och fungerar också som gemensamt magasin och arkiv. De övriga tre tornen styrs av Mahka-emin, Koru-emin respektive Sen-emin.

Vävargilletts största hemlighet är att deras makt i själva verket kommer sig av att de undersöker och manipulerar ett fält de kallar »ödesväven« (se s. 70).

Ödesmagin är subtil och känslig, men långsiktigt mycket mäktig. Den som bemästrar den kan manipulera sannolikheter och förändra världens framtid efter sin vilja. Ödesmagin är inte speciellt visuellt spännande eller dramatisk – faktum är att den som manipulerar ödesväven har lättare att göra det om ingen känner till det. Därför håller vävargillet sina kunskaper hemliga och använder dem istället i tysthet för att öka den egna makten.

Det här är också anledningen till att gillet's hantering av tillstånd och bygglov (s. 18) ofta upplevs som oförutsägbar. Ett av deras verktyg för att påverka väven är en detaljerad modell av staden och dess nuvarande och potentiella öde. Med ledning av modellen manipulerar de byråkratin, husens storlekar och former, skatter och tillstånd, för att på så vis förändra stadens framtid i linje med deras önskemål.

Det livslånga löftet

Bara de som ingått ett förbund med gillet kan nå högre positioner inom dess akademier – och därmed lära sig om ödevävens mysterier. Förbundet brukar kallas »det livslånga löftet« och innebär att ens anställning vid gillet inte kan avbrytas med annat än döden. Har man en gång avgett löftet finns inte längre någon återvändo.

De flesta som erbjuds att avge löftet väljer att göra det. Gillet är väldigt restriktivt med sådana erbjudanden, dels eftersom det vill skydda sina hemligheter och dels eftersom det är skyldigt att erbjuda mat och husrum så länge den löftesbundne lever – även om hen misslyckas med sina studier och inte uppnår något av värde.



Via-emin

Detta är gilletts verkställande organisation, som sköter den dagliga byråkratin och större delen av kontakten med världen utanför tornen. Via-emin planerar också expeditioner och resor för gillettsmedlemmars räkning och sköter det praktiska när gilletts planer ska omsättas i handling.

Via-emin har förutom det centrala tornet också otaliga mindre byggnader utspridda i hela staden. Där finns bland annat kopior av deras komplexa, gedigna regelverk, så att de lokala tjänstemännen kan se till att byråkratin fungerar. I det centrala tornet finns också en stor samling kartor, som alla inom gillet har tillgång till.

På kort sikt strävar Via-emin efter att begränsa korruptionen i den eleminska byråkratin, samt se till så att övriga torn har förutsättningarna för att utforska och testa det de önskar.

Deras långsiktiga mål är att sprida den kunskap vävargillet har – att göra den tillgänglig för allmänheten och praktiskt tillämpbar utan att den missbrukas.

NANDA är en av Via-emin's professionella expeditionsledare. Hon känner sig ofta instängd när hon befinner sig i Elemin och föredrar att vara på resande fot. Hon blir väldigt lätt uttråkad och söker ständigt nya, spännande upplevelser.

ZULFIKAR är en av tornets administratörer och har koll på det mesta. Han har ett nätverk av informatörer både i de andra tornen och ute i staden. Via diskreta manipulationer ser han till att rätt människor möts och utbyter rätt idéer. Många samarbeten har kommit till skott enbart för att han lyckats anordna ett »slumpmässigt« möte mellan två personer.

Mahka-emin

I detta torn samlas världens kanske mest framstående matematiker och vetenskapare. Deras mål är att förstå och katalogisera allting i hela världen och infoga det i sina matematiska modeller, för att på så vis kunna påverka världsalltet.

Det är ofta de som upptäcker störningar i ödesväven, som rollpersonerna och andra ödesväktare sedan skickas ut för att ta hand om. De eftersträvar en effektiv, rationell och framstegsfokuserad värld.

Mahka-emin manipulerar ödet långsiktigt och använder avancerade formler för att utröna vilken riktning tornet ska verka i. De agerar sällan själva utan använder sig av sitt inflytande inom gillet för att få andra att genomföra det de vill ha gjort. Ofta rör det sig om små byråkratiska förändringar som får

stor effekt i det långa loppet, eller enskilda personer som förmås att fatta beslut som ligger mer i linje med tornets planer. Mahka-emins planer framstår ofta som helt obegripliga för utomstående – även inom gillet.

KEZIA är en av tornets främsta matematiker, antagligen den som är bäst på att räkna på ödesvävens sannolikheter. Däremot är hon sämre på att hantera levande varelser och kommunicerar huvudsakligen med omvärlden genom ett nätverk av lärjungar.

TYAS är en social, trevlig och hjälpsam reptidbyråkrat som kan Mahka-emins indexeringsystem på sina fyra fingrar. Hon kan inte allt, men hon vet nästan alltid vem man kan fråga eller var man kan leta. Hon har en fäbless för krigsskildringar, men har själv knappt varit utanför tornets väggar och har aldrig tvingats genomlida några våldsamheter.

Koru-emin

Vävarna inom Koru-emin lämnar i stort sett manipuleringen av ödet till de andra tornen. Istället arbetar de med allt sådant som betraktas som övernaturligt, men som inte har med ödesväven att göra – monster, ockulta riter, myter kring andevärlden, drakar och andra mer esoteriska ämnen. I första hand studerar man dock de urkrafter som hotar ödesväven och gilletts makt (s. 71). Dels handlar det om att lära känna sin fiende, men det finns också många i tornet som menar att urkrafternas makt och deras tjänare skulle kunna tämjäs och fås att arbeta för gilletts bästa.

Formellt är tornets uppgift att hitta sätt att spåra, begränsa och stoppa övernaturliga ting, eller att hitta sätt att fjättra dem i ödesväven så att de kan manipuleras av gillet.

De samarbetar ofta med ödesväktarna – Koru-emin intar ett mer övergripande och långsiktigt perspektiv, medan ödesväktarna sköter den dagliga polisiära och undersökande verksamheten.

I tornets arkiv finns gillet samlade kunskap om det övernaturliga. Arkivet är splittrat och fragmentariskt men omfattande. Här finns nedtecknade vittnesmål som sträcker sig långt tillbaka i tiden. När ödesväktarnas undersökningar resulterar i att mystiska väsen upptäcks eller artefakter konfiskeras är det hos Koru-emin de låses in, i väntan på vidare hantering.

NISRINA är en av tornets utredare och infångare av övernaturliga väsen. Hon är kort, muskulös och rättfram. Det värsta hon vet är när amatörer försöker använda krafter de inte förstår – hennes föräldrar dog i en brand skapad av en ljusmagiker som tappade kontrollen.

HASNA är lång, smal, distanserad och en intellektuell akademiker ut i fingerspetsarna. Han är en av de som försöker klassificera olika urkraftsrelaterade varelser, krafter och grupper och han är specialiserad på mörkerdemoner. Han är gift, men hans äkta make är inte det minsta intresserad av varken det övernaturliga eller det akademiska, utan bakar istället bröd i ett av stadens mer prestigefyllda bagerier.

Sen-emin

I den Sen-eminska traditionen ligger fokus på studium av den egna kroppen och på hur den kan förbättras. Här ingår meditation, disciplin, läkekonst och hård träning. Ingen vet mer om hur kroppar fungerar än Sen-emins mästare.

Sen-emins vävare manipulerar och förstärker individens egna ödestråd. Detta ger å ena sidan individen större möjligheter att påverka väven i stort, men innebär å andra sidan att hen knyts hårdare till väven och påverkas mer av den.

Rykten bland de övriga tornen gör gällande att de också påverkar ödesväven mer indirekt genom att välja vem som ska ges tillgång till deras läkekonst. Själva menar de att de prioriterar dels utifrån hur illa därän en patient är och dels hur viktig hen är för ödesväven.

Tornets lärda strävar efter att förstå olika kroppar – människors, reptiders och olika djurs. Deras upptäcktsresande söker aktivt upp nya stridskonster och traditioner som tränas in, studeras och läggs till Sen-emins redan massiva kunskapsbank. De mest visionära av tornets mästare drömmer om att en dag ha verktygen för att omforma kroppar efter behag, så att varje kropp skulle kunna anpassas till det syfte den ska fylla. Det målet ligger dock långt in i framtiden.

GIDEON är en duktig överläkare som – trots att han alltid är korthuggen och stressad – genuint bryr sig om sina patienter. Han är en smal och senigt vältränad man i 60-årsåldern.

RANI är en av tornets stridskonstnärer, som tillsammans med sin make CAHYA tränar ett antal lärjungar hårt. De ställer höga krav och tål inte misslyckanden. Rani själv är lång, bred och muskulös, men också smidig som en panter. Hon är mycket nöjd med vad hennes kropp klarar av och förväntar sig att hennes studenter ska följa i hennes fotspår.

Ödesväktare

För en handfull år sedan började vävargillet rekrytera särskilt kunniga och bevandrade utredare, i syfte att motverka urkrafterna och deras agenter. Som organisation är Ödesväktarna mycket gammal, men det är först på senare tid de fått utökade befogenheter att utreda och lösa fall. Innan dess bestod de av ett fåtal koru-eminska gillesmedlemmar som försökte kartlägga mystiska fenomen i staden.

Väktarna kontaktas av stadsvakten eller magistraterna vid tecken på inblandning av det övernaturliga. Administratörerna i organisationen gör sitt bästa för att sortera bort uppenbara falsklarm, men processen är inte felfri.

Väktare har tillgång till vapen och annan utrustning via tornet, samt får också mat och logi i deras omsorg. Om de vill rekvirera ut något utöver det vanliga kommer de att behöva motivera detta, men det är sällan några problem.

En ödesväktare har befogenhet att upprätta avspärrningar kring en brottsplats och att kvarhålla eller avhysa folk beroende på vad deras utredning kräver. De har också rätt att konfiskera misstänkta föremål och att fängsla misstänkta i väntan på att utredningen ska avslutas. Föremål som konfiskeras bokförs noggrant och väktarna förväntas i efterhand motivera sina handlingar inför sina överordnade.

En ödesväktare som missbrukar sina befogenheter blir inte långvarig och straffas inte sällan extra hårt och synligt. Det kan till exempel innebära brännmärkning, kroppsstraff eller rentav döden beroende på vad hen gjort sig skyldig till. Hen kommer också troligtvis

att spendera resten av sitt liv som tjänare eller slav inom gillet – det livslånga löftet gäller, men innebär inte att man är garanterad att fortsätta med samma arbete. Förtroendet för organisationen måste upprätthållas.

Som identifikation bär varje grupp ödesväktare med sig en rektangulär metallbricka med en särskild stämpel. Den ger dem inte obegränsade befogenheter, men brukar öppna många dörrar. De flesta är inte intresserade av att förklara för en magistrat eller gillesbyråkrat varför de förhindrar ödesväktares utredningar.

Gemene man har en ganska luddig uppfattning om vad ödesväktarna gör. De vet att väktarna kallas in när något gått riktigt illa och är konstigt, men inte mer än så. En överväldigande majoritet av befolkningen är dessutom väldigt skeptiska till det övernaturliga; man tror inte på magi, andar eller demoner. I den mån folk ser något brukar de försöka hitta sätt att rationalisera och förklara bort det. Denna skepsis är något gillet gärna underblåser, då den både gömmer deras egna förehavanden och förhindrar att folk oroar sig för övernaturligheter de ändå inte kan påverka. Däremot leder den till att ödesväktarnas utredningar försvåras.

Blivande ödesväktare agerar utkikar och budbärare som del av sin utbildning. När de sedan blir fullfjädrade ödesväktare får de avlägga det livslånga löftet och upptas därmed i gemenskapen.

SHALA fick välja: förvisning eller att bli Ödesväktare. Magistraterna motsatte sig att en tjuv skulle kunna undgå straff på det viset, men vävargillet ville inte gå miste om hennes stora förmåga att identifiera ockulta föremål.

De personer som hon stulit från fick en generös ersättning från gilletts kassa och tornet fick en ny slav. Bland väktarna har hon funnit vänner och ett sätt att göra nytta, så även om hon ibland drömmer sig tillbaks till det friare liv hon levde som tjuv är hon ganska nöjd där hon är.

KHALID tröttnade på att sitta bakom ett skrivbord och läsa i gamla skriftrullar om odjur och magi. Han var en av de vävare inom Koru-emin som argumenterade för att ödesväktarnas befogenheter skulle utökas och var tidigt ute med att anmäla sig som frivillig. Han är fascinerad av urkrafter, drakar och det övernaturliga. För honom är ödesväktarna ett sätt att omsätta sina kunskaper i praktiken och att komma närmare det mystiska och övernaturliga.

Avfällingar

Vävargillet må förneka det, men det händer att ödesmagiker gör uppror mot deras nogsam ordnade strukturer. Inte sällan fortsätter sådana avfällingar arbeta för tornen som tidigare, för att hålla skenet uppe. Under tiden smider de ränker och agerar i det fördolda. Ett fåtal har valt att istället avskärma sig från tornens arbete, men inte aktivt motarbeta det.

Det händer naturligtvis också att de – antingen frivilligt eller för att de avslöjas – flyr och går under jorden. I dessa fall är det ödesväktarnas uppgift att finna och fånga in dem om möjligt; annars oskadliggöra dem så att de inte längre innebär något hot mot staden, eller mot tornens planer.



AZIMUA är en välkänd och omtalad matematiker, strateg och brädspelare inom Mahka-emin, även om hennes akademiska stjärnglans falnat lite på senare år. Hon har kommit att bli övertygad om att gilletid snart är förbi och sedan ett par decennier tillbaka har hon vävt egna, hemliga mönster i syfte att accelerera processen. Hennes sinne är fortfarande skarpt – även om hennes ögon sviker henne – och få kan se lika många drag framåt som hon. Kanske har hon rätt även den här gången?

SHENSHEN – den ständige skämtaren och Koru-eminns främste spjuver – har förändrats sedan han kom tillbaka från expeditionen till inlandets djungler. Numera är han ilsken och lynnig; hans kollegor menar att det nog beror på traumat. Det var trots allt bara en handfull av expeditionens medlemmar som lyckades ta sig tillbaka till tornen med livet i behåll. I själva verket drabbades Shenshen av en parasit (s. 74), en jordvarelse som väckt en ständig hunger i honom.

Han kommer med tiden att finna det allt svårare att dölja sin nya, groteska aptit i takt med att antalet kroppar som hittas döda växer.

Maharadjan

Maharadjan tillsattes ursprungligen av vävargillet som överbefälhavare för den eleminska armén. Sedan dess har ämbetets makt utökats och omfattar numera också en hel del byråkrati. Maharadjan utser i praktiken sin egen efterträdare, även om valet tekniskt sett också måste godkännas av gillet. Efterträdaren förlorar vid tronskiftet sitt namn och kallas bara »Maharadja«. Ämbetet är på livstid.

Maharadjan har en stor förmögenhet som dessutom växer med tiden. Skatteintäkterna överstiger nämligen de kostnader armén och hans del av byråkratin för med sig. Det finns naturligtvis de som upprörs över skattebördan, men de flesta accepterar den som en självklar del av livet.

Armén som styrs av Maharadjan rekryterar soldater bland fattiga hantverkare och slavar. De senare köps ofta loss från sina ägare och ges möjligheten att förkorta sina kontrakt genom att tjäna Maharadjan. När kontrakten är slut fortsätter de ofta att arbeta som soldater och lyfter då samma låga soldatlön som övriga.

Officerare rekryteras från husen, som därmed får visst inflytande över armén.



ARWIA är en av Maharadjans generaler. Hon fick kanske positionen för att hon är hans syster, men hon har bevisat sin kompetens genom att leda flera framgångsrika kampanjer mot olika rövarnästen kring Elemin. Hon vill att stadens gränser ska flyttas utåt och att de närliggande byarna ska infogas i byråkratin. Varje by skulle då styras av någon som är lojal mot Maharadjan. Det skulle låta honom driva in skatt och tvångsrekrytera starka unga människor och reptider till armén. Arwia är hårdför och bestämd. Hon har nästan kommit över den avundsjuka hon känner mot sin bror.



KURI är en ambitiös administratör med huvudansvar för palatsets trädgårdar. Få reptider har lyckats klättra så högt som han i den byråkratiska hierarkin, men det betyder inte att han låter nöja sig. Han vill stiga i graderna och få utökade befogenheter. Han trivs med att ha makt och ansvar. I hemlighet är han också medlem i sekten De tusen ögonen (s. 66).

Skrån

I princip alla som är verksamma inom något yrke i staden är med i något av dess skrån. Skråmedlemmar betalar en avgift för att få tillgång till skråets resurser och får då också möjlighet att påverka skråets riktning.

I Elemin byter folk sällan yrke. De flesta tränas från ungdomen upp som lärlingar till äldre, mer kunniga mästare. När de blivit tillräckligt duktiga får de genomgå ett gesällprov. En gesäll är en tränad yrkesman som avlönas enligt avtal som förhandlats fram inom skrået.

De duktigaste gesällerna kan få genomföra ett mästarprov. Om de lyckas blir de fullfjädrade mästare som kan starta egna verksamheter och ta sig an lärlingar.

Varje skrå leds formellt av en skråmästare. Den positionen tillsätts på olika sätt i olika skrån, där en del har omröstningar och andra istället lägger stor vikt vid till exempel senioritet. Skråmästaren representerar medlemmarna i förhandlingar med andra organisationer och får därmed betydande makt både inom skrået och i den eleminska politiken i stort.

Eftersom alla skrån är beroende av lugn och stabilitet inom stadsmurarna samarbetar de med ödesväktarna, så länge det inte går emot deras affärsintressen – även om det händer att enskilda näringsidkare eller hantverkare ställer sig på tvären.

Torghandlarnas skrå

Staden har många marknadstorg fyllda av stånd och bodar. De är alla anslutna till torghandlarnas skrå.

Storleken ger skråets röst tyngd på den politiska arenan, men det är svårt för den enskilde medlemmen att göra skillnad. Medlemmarna organiserar sig i mindre grupper baserat på vilket torg de tillhör och varje torg har sedan en talesman i skråets övre cirklar. Det blir en smula tungrott och byråkratiskt, men trots flera försök att reformera systemet har man inte lyckats komma överens om något bättre.

Torghandlarnas skrå vill stärka stadsvakten, eftersom man haft stora problem med ficktjuvar, tiggare och andra störande element på stadens marknadstorg. De använder också en hel del av sina resurser på att hyra in vakter till de gemensamt ägda lagren där skråets medlemmar förvarar sina varor.

På längre sikt vill skrået avskaffa – eller i varje fall minska – de skatter och avgifter som åläggs dem och även kanske expandera utanför stadsmurarna. Det finns många informella handelsplatser ute i kåkstaden och med alla de handlarna i ryggen skulle skrået verkligen bli en maktfaktor att räkna med.

SRI är en skrytsam och storkäftad torghandlare som ofta har ett stort leende på läpparna och som gärna ställer upp när det behövs. Hen är lång, könlös och en smula rund. På sistone har hen drabbats av en envis, sjuklig hosta – kanske på grund av att hen röker så mycket vattenpipa.



YOHANES är en äldre man med begynnande flint, som tillsammans med sin make driver ett litet fruktstånd i kanten av ett av Elemins större marknadstorg. Han upplevs ofta som tyst, försiktig och tillbakadragen, men har tack vare inofficiell handel med information

och tjänster en framstående position inom skrået. Det är inte osannolikt att han inom kort blir skråmästare, även om han själv blygsamt nekat till att han skulle ha sådana ambitioner.

Krukmakarnas skrå

Skrået för krukmakare, tegelmakare och murare är medelstort och har begränsat inflytande. Det kan tyckas underligt, givet att dess medlemmar trots allt bidrar med förvaring, utsmyckning och byggmaterial – varor och tjänster det alltid finns behov av. Problemet är att krukmakare och tegelarbetare inte nödvändigtvis har likartade intressen.

Krukmakarna är många och behovet av krukor och kärl konstant, men varje kruka inbringar inga jättesummor. Tegel är dyrt, men behovet ojämnt – nu när i princip all mark inom stadsmurarna är bebyggd är det framför allt tillbyggnader och reparationer som gör att tegelarbetarna kan göra affärer.

Det händer att tegelmakare sadlar om till krukmakare och vice versa beroende på stadens behov, men i allmänhet håller sig de båda yrkesgrupperna åtskilda. Den här splittringen inom skrået gör det svårt för skråets mästare att komma överens om vilka frågor man ska fokusera på, vilket begränsar skråets inflytande.

Krukmakarna vill huvudsakligen motverka konkurrens från de icke skråanslutna krukmakare som utför sitt värv ute i slummen utanför stadsmurarna. Det, eller ansluta dem till skrået.

Tegelmakarna och murarna vill – förutom att utveckla nya, bättre och mer effektiva metoder för att producera och lägga tegel – att staden på längre sikt ska expandera. De vill bygga en tredje stadsmur kring kåkstaden och införliva den i Elemin. Det skulle innebära nya affärsmöjligheter och ett ökat behov av deras tjänster.

Skrået äger en del mark, som de hyr ut till sina medlemmar. Det innebär att de till exempel inte riskerar hyreshöjningar från markägare som de råkat i luven på politiskt. Ursprungligen kom skrået i besittning av marken genom att den dåvarande maharadjan visade sin tacksamhet för deras insatser i samband med bygandet av stadsmuren.

BETHARI är en av tegelmakarnas starkaste ledare. Hon är konservativ och försiktig när det gäller det mesta, men tror stenhårt på skråets långsiktiga expansionsplaner. Hon och hennes make driver en av stadens större tegelmanufaktur, med ett par dussin anställda skråmedlemmar.

HARJANTI har ärvt sin fars stora krukmakeri – med flera dussin anställda – och hans höga position inom skrået. Hon har dock inte alls hans handlag för affärer och tvingas därför förlita sig på hans gamla rådgivare. Hon känner sig ofta paranoid och inte alls hemma i det liv hon hamnat i. Helst skulle hon vilja göra något helt annat, och hennes favoritdagdröm är att kunna resa ut i världen och uppleva nya saker.

Hus

Några av Elemins mäktigaste släkter är husen, vars makt och rikedom i mycket hög grad beror på att de har äganderätten till mark innanför stadsmurarna.

När staden grundades styckade Gillet upp marken kring tornen och sålde »ägarbrev« till rika familjer som flyttade till området. Dessa brev har sedan gått i arv och den som äger ett är skyldig att betala skatt till Gillet varje halvår. Summan varierar mellan olika ägarbrev och det händer att husens äldste försöker manövrera sig till en sänkning av skatten, i utbyte mot andra tjänster. Husen har förutom markrättigheter också generellt stora privata förmögenheter.

Ödesväktarna har teoretiskt sett samma befogenheter när det gäller husen som de har över vanliga medborgare. I praktiken är det svårt att utnyttja dessa befogenheter, då personer med makt tenderar att ha kontakter och inflytande som gör dem svåra att utreda.

Den ödesväktare som behandlar någon som står under husens beskydd som om de vore vilken småbrottsling som helst riskerar att finna sig motarbetad i framtida utredningar. De kan till exempel få svårt att nå högt uppsatta personer som behöver förhöras och kan se sina karriärsmöjligheter begränsade. En möjlig väg runt detta är att utnyttja rivaliteten mellan husen och deras ovilja att tappa ansiktet.

GEMETI är en avlägsen kusin till Maharadjan. Hon är känd för att ta ut höga hyror och för att vara hårdhänt mot de som släpar efter med betalningen. Hon lever själv ett liv utan vare sig lyx eller flärd, så exakt vad hon gör med sina stora inkomster är föremål för

många rykten och konspirationsteorier. En del säger att hon har enorma underjordiska valv med pengar och ädelstenar; andra menar att hon finansierar kriminella organisationer.

RIHAT är det näst äldsta barnet i familjen Anbar, som äger en hel del mark i Skymningsstaden. Till skillnad från sina syskon har han inte fått någon markplätt att administrera eller ta in hyra från. Antagligen beror det på att han är så förtjust i fester och hasardspel att familjen inte upplever att han är redo för ansvaret. Han verkar inte vara speciellt ledsen över situationen, utan är ganska bekväm i att fortsätta på samma sätt.

Handelshus

De eleminska handelshusen styrs av mäktiga familjer och sköter lejonparten av handeln med folk i fjärran länder och andra stadsstater. De bygger handelsflottor och bekostar karavaner för att föra in kryddor, metall och andra bristvaror till stadens marknader. Handelshusen har både stora ekonomiska resurser och ett betydande politiskt inflytande.

På kort sikt strävar husen efter att genomföra fler expeditioner söderut, in mot kontinentens centrala delar. De vill hitta nya byar och stadsstater att bedriva handel med. De vill också etablera permanenta handelsrutter norrut över havet till Meran och Kochas.

Som ett led i sina politiska ambitioner vill de köpa upp mer mark i Elemin och de är öppna med att de vill konkurrera ut och ersätta de markägande husen. Med mer politisk makt skulle de kunna sänka de skatter och tullar de finner betungande, samt få större möjligheter att expandera sina handelsimperier.

I likhet med skråna brukar handelshusen vilja samarbeta med ödesväktarna, så länge det inte innebär att deras inkomster hotas.



CHANDRA är en hård reptidisk förhandlare, men hon börjar bli gammal och går sedan några år tillbaka med käpp. Det har tagit henne decennier att bygga upp ett välmående handelshus med fokus på exotiska varor och metallhandel. Nu oroar hon sig för vad som ska hända när hon inte längre förmår leda det. Hon har inga egna barn – och betraktar sina syskonbarn som oduglingar.

SUHENDRA är en välkänd slavhandlare som arbetar för hus Awil-ishtar. Han är muskulös och fåfång, med vita gnistrande tänder och långt svallande hår. Han är utåtriktad och social, men kan framstå som en smula korkad. Skenet bedrar – under ytan är han slipad och manipulativ.

Stadsvakten och magistrater

Stadsvakten är de som har ansvaret för att upprätthålla lag och ordning innanför stadsmurarna. De organiserar även släckning av bränder, tillsammans med bronsbärarna.

Organisationen finansieras av skråna. De prioriterar brott som stör ordningen eller riktas mot väl ansedda medborgare – såsom skråmästare, bronsbärare och gillesmedlemmar. Det skadar inte om brotts-offret dessutom kan erbjuda någon form av kännbar belöning.

Magistraterna är stadsvaktens utredare, som tar hand om alla svårare brott – mord, kidnappning, utpressning och annat som vanliga stadsvakter inte har kompetens att lösa.

Alla stadsvakter har stränga order att samarbeta med och lyda ödesväktare i deras utredningar. Det sker generellt motvilligt, men få visar sitt missnöje öppet. Vakterna är stolta och uppskattar inte att folk som inte tillhör organisationen inkräktar på deras verksamhet.

I Elemin finns omkring 50 magistrater och 2000 stadsvakter. Det står inte en vakt i varje gathörn, men det är inte svårt att hitta en när det behövs.

ENANATUMA är en beryktad magistrat; hon är sträng och följer alltid lagen till punkt och pricka. En del menar att hon är överdrivet hård. Själv menar hon att man måste vara hård mot brottslingar om inte staden ska falla till barbariet: »Lagen är det fundament civilisationen bygger på«.

NINBANDA är varmare och vänligare än sin yrkeskamrat Enanatuma, även om hon också kan vara tuff vid behov. Hon är svag för livets goda och det ryktas att hon är korrupt.

ILKU är en ganska medelmåttig stadsvakt. Han har haft samma position och ansvar över samma kvarter de senaste tjugo åren. Hans runda ansikte och glada uppsyn är välkända i området. Visst händer det att han tar emot några mynt eller en karaff gott vin i utbyte mot att se mellan fingrarna med de lokala småbrottslingarnas affärer, men på det hela taget sköter han sitt jobb.

Skuggorganisationer

Elemin har naturligtvis också en undre värld – den ordningsmakt finns inte som kan garantera fullständig laglydighet hos medborgarna och som inte heller kan mutas till att titta bort när brott begås. I stadens undre värld rör sig alla möjliga grupper, från vanliga yrkeskriminella och beskyddarorganisationer till demondyrkande terrorsektor.

De tomma händerna

De tomma händerna är en maffiaorganisation som huvudsakligen sysslar med beskyddarverksamhet och utpressning innanför stadsmurarna.

Bara en handfull av Händernas ledare känner till att organisationen i själva verket styrs av SIDURI – ett av de äldre syskonen i ett av stadens mäktigaste handelshus. Hennes syster GEMESHEGA är sedan några år tillbaka familjens matriark. Siduri vill inget hellre än att avsätta henne och ta vad hon själv anser vara sin rättmätiga plats.

Kortsiktigt arbetar De tomma händerna för att destabilisera det eleminska samhället och för att utöka sitt inflytande genom att sätta krokarna i den eleminska byråkratin. Siduri vill huvudsakligen förstöra för sin syster, men ser till att organisationen inte öppet riktar in sig på något enskilt mål.

Siduri har en hel del privata resurser i form av manskap, utrustning, pengar och information om andra som tillhör societeten. Hon är väldigt försiktig när det gäller att använda de resurserna, eftersom det finns en betydande risk att de kan spåras tillbaka till henne.

LIANI är organisationens officiella ledare och ansikte utåt. Hon upplevs i allmänhet som en stark, kraftfull och inte sällan våldsam ledare. Många fruktar henne. Det har hon inget emot; tvärtom har hon spätt på effekten genom att täcka sin kropp med hotfulla tatueringar. Hon har en syster som hon sett till att hålla undan från alla skumraskaffärer. Systemen är betydligt yngre och Liani svor att beskydda henne efter att föräldrarna dog i en eldsvåda som orsakades av en av Elemins demonkulter.

SUDIRMAN är Lianis lismande högra hand. Han är mycket inställsam när det behövs, men sadistisk och elak när han kommer undan med det. I själva verket är han spion åt Gemeshega – Siduris syster.

Brödrskapet

Eftersom slumkvarteren utanför de eleminska stadsmurarna är så pass laglösa och vilda är det inte konstigt att ett antal skuggorganisationer frodas där. I många fall är det rentav de som skapar ordning i kaoset – deras soldater patrullerar de leriga vägarna, deras löjtnanter



ser till att hindra potentiella våldsspiraler och upplopp från att sprida sig. Ständig otrygghet är inte bra för affärerna och tanken på att forma sitt eget lilla rike tilltalar många mäktiga banditer.

Brödraskapet är en av dessa grupper. De styrs av en anrik men vanärad familj med kopplingar till gamla shamanistiska religioner och åtnjuter stor respekt hos de som bor inom deras område. Organisationen samlar tusentals ficktjuvar, tiggare, gatuillusionister och andra som få lägger märke till och än färre bryr sig om. Brödraskapet är känt för att beskydda fattiga från ordningsmakten. De använder sina medlemmar som spioner och varnar folk innan armén genomför sina utrensningar.

Organisationen har en del kontakter bland de fattiga innanför stadsmurarna också. De har som mål att på sikt växa även där och bli en maktfaktor att räkna med.

På ännu längre sikt vill man återställa den »gamla ordningen« – den man menar gällde innan vävargillet och Maharadjan tog makten.

SISKA har arbetat sig upp genom Brödraskapets hierarki, från fattig och hemlös tiggarflicka till en löjtnantsposition. Hon är beräknande och slug och ser till att hela tiden hålla ryggen fri och kniven nära. Hennes resa har gett henne en hel del ärr; hon är i första hand en överlevare och undviker lojalitetsband. På sistone har hon dock träffat GLENNA – en annan av Brödraskapets löjtnanter – och börjat få känslor för henne.

BURRAKAM är det svarta fåret i ett av de markägande husen. Han var dekadent och lättjefull och missbrukade varje förtroende han fick. Till slut fick de nog, försköt honom och skickade honom i exil utanför murarna. Genom de kontakter han knutit i samband med sina skumraskaffärer skaffade han sig en bekväm position inom Brödraskapet. Det var det lättaste sättet för honom att fortsätta leva i relativ lyx utan att behöva utföra något faktiskt arbete. Han använder sina kontakter innanför stadsmurarna för att hjälpa organisationen att etablera sig där.

Silvergudinnans orden

Den sekt som kallar sig Silvergudinnans orden har ett budskap om självständighet, självförbättring och individuell frihet. De tillber ett upphöjt väsen som gett orden dess namn, men menar att vem som helst kan nå upplysning – Silvergudinnan var bara den första av många.

Detta är varje ordensmedlems plikt och önskan. De tränar sig själva fysiskt och mentalt och utsätter sig för många smärtsamma ritualer för att försöka tukta det veka köttet och göra det övermänskligt, redo att nå upplysningen. Nya rekryter lockas in i sekten genom löften om att kunna nå sin fulla potential.

Orden betraktar gillet och Maharadjan som sina huvudfiender; de ser i grunden all auktoritet som kräver underkastelse som hädisk. De motarbetar därför byråkratin genom välplanerade terrordåd.

På längre sikt vill sekten bränna ner hela civilisationen till grunden i gudinnans namn och återupprätta den »gamla ordningen«, då de påstår att ingen tjänade någon annan och alla var fria att följa sin egen väg till upplysning.

YANDI är en familjepatriark och en kärleksfull far som introducerat hela sin familj till orden. Till vardags är han en välkänd matförsäljare och medlem i torg-handlarnas skrå.

RATNA är en anarkistisk före detta Sen-eminare, som gömmer sig efter att ha brutit helt med vävargillet. Detta efter ett infekterat gräl med dess ledare om gillet framtid. Hon har fortfarande en hel del kunskap om tornen och gillet, som hon planerar att utnyttja för att gynna sektens syften.

De tusen ögonen

De tusen ögonen tillber en trio mörkerväsen, som i deras mytologi symboliserar dåtid, nutid och framtid. De menar att når dessa tre väsen förenas når världen sin slutgiltiga, eviga form.

Med denna tro i grunden strävar Ögonen efter att göra världen fullständigt ordnad, begriplig och statisk. Likt vävargillet vill de lära sig om världen, men de vill inte använda sina kunskaper till något annat än att bromsa all utveckling.

Sekten har mycket strikta regler för hur olika kategorier av personer ska agera gentemot andra. Det gäller hur barn ska agera mot vuxna, reptider mot människor, mörkhyade mot ljushyade och även hur män och kvinnor ska bete sig. De utgår också från väldigt strikta kategorier når det gäller exempelvis konststillhörighet och hudfärg. De tolererar inga gråskalor; man är det ena eller det andra och ska agera därefter.

Samtidigt oppmuntras medlemmarna att undersøka sig själva och omvärlden, inom ramarna för de roller de har. Det är inte ovanligt med extrema experiment som involverar tortyr eller selvspäkning, eller med psykotropiska droger som »expanderar medvetandet« och ger en »djupare forståelse« for verden.

Sektens mål – forutom att sprida sina idéer og rekrytera fler medlemmar – är att skapa ordning. De betrakter vævargillet som falske profeter, Maharadjan som en orättferdig og irrasjonell hersker og de markagande husen som parasiter.

På längre sikt vill de skapa en fullständigt strukturerad, begriplig värld. En där allt är kjent og alla vet allt. Där dåtid, nutid og framtid är likadana.

UDAMA är en avhoppad student från Koru-emin. Han lockades av löftet om förbjudna kunskaper och starka upplevelser. Han radikaliserades sedan steg för steg genom umgänge med sektens övriga medlemmar. Numera är han en av de allra mest övertygade fanatikerna inom organisationen och arbetar huvudsakligen i ett av deras underjordiska tempel, djupt nere i avstängda delar av stadens kloaksystem. Hans familj – som bor i en av byarna utanför Elemin – har inte hört något från honom på flera år.

SUCANTY fick inte arbeta kvar som läkare efter att det framkom att hon utförde perverterade experiment på sina patienter, utan deras vetskap eller samtycke. Hon är torr och grå och talar med väldigt entonig röst, men är väldigt kunnig när det gäller medicin. Hon eftersträvar att utöka sin kunskap om hur kroppar fungerar och hur man kan stimulera dem för att skapa olika upplevelser.

De vita drakarna

Enligt De vita drakarnas läror har sekten funnits på området kring tornen sedan långt innan staden byggdes. Det är en shamanistisk sekt där de flesta medlemmar är reptider. För något decennium sedan förbjöd sektens ledning offer av tänkande varelser – något som tidigare var centralt i Drakarnas traditioner. Riter som involverar att ge något till de andar som besjälar världen är fortfarande viktiga.

Sekten dyrkar naturen och jorden – det instinktiva – och värderar därmed inte intellekt eller rationalitet speciellt högt. Nya rekryter tränas i meditationsövningar där syftet är att tysta alla tvivel och all

ångest som det civiliserade medvetandet ger upphov till. I samband med sina ritualer har sekten ofta stora urspårade fester där det mesta är accepterat, så länge det kommer från instinkterna snarare än intellektet. Medlemmarna uppmanas att bejaka sina djuriska sidor.

De vita drakarna har en komplex, decentraliserad cellstruktur som gör dem väldigt svåra att komma åt.

TAKURTUM är en änka och före detta arméofficer som blivit av med båda benen i ett av Maharadjans krig. Numera tjänar hon som en av sektens få mänskliga ledare. Hon bistår med sin kärva visdom till att hjälpa sektens medlemmar att hålla sig undan ordningsmakten.

FARIDA är en reptidisk flerbarnsmor som till vardags är en mästare inom krukmakarnas skrå. Hon och hennes familj praktiserar sektens riter i hemmet och har vid flera tillfällen praktiserat människooffer i strid med sektens ledarskaps önskemål. Hon har dock sett till att välja offer ingen saknar och sopat igen spåren efter sig, så att ingen hittills misstänkt något.

Kapitel 3

Magi och mystik

För omkring ett halvt årtusende sedan uppstod – eller vaknade – plötsligt de tre urkrafterna Mörker, Ljus och Jord. Anledning och omständigheter är ännu okända, men effekterna märktes tydligt: magin hade anlänt till världen. De naturlagar som tidigare tycktes ha bundit materien i obrytbara bojor verkade nu svikta och kunna fallera, om än bara lokalt och som resultat av någons vilja.

MÖRKER är den urkraft som står för tidens riktning – det bevarande, det eviga och oföränderliga. Mörker är också själva rummet och det som håller isär materia och hindrar allt från att falla samman.

JORD är det primitiva – de renodlade livskrafterna. Drifterna, instinkterna och den blinda råstyrkan.

LJUS är det känslösamma, dynamiska och aktiva, men också det destruktiva. Ljuset är flyktigt, vackert, fruktansvärt och oförutsägbart.

De tre ligger i ständig konflikt. Mörker vill försänka världen i kall stasis där inget förändras, jord vill att civilisationen ska falla till förmån för det rena djuriska barbariet och ljus vill att världen ska brinna. Att deras vilja saknar medvetande gör dem inte mindre farliga – bara deras konflikt mer ursinnig. Urkrafterna är blinda, övernaturliga naturkrafter.

Viljan yttrar sig genom att övernaturliga väsen alstras i världen – demoner och parasiter, som till skillnad från urkrafterna ofta är både medvetna och förslagna. Även andra levande varelser kan genom demonernas försyn korrumpas eller upphöjas, för att göras till agenter för urkrafterna.

ÖDESVÄVEN är en manifestation av den ordning som gällde innan urkrafterna kom. Den är deterministisk och knyter samman personer och händelser genom orsak och verkan. I ödesväven har varje plats, föremål och varelse en egen tråd. En del trådar är tjockare, starkare, inflätade i andra trådar och svårare att rubba. Trådar som är tunna och ligger fria från andra är därmed lättare att förändra för den som manipulerar ödet. Kända och historiskt viktiga personer har också en grövre och mer inflätad ödestråd.

Just nu är ödet fortfarande starkare än urkrafterna. Det dominerar framför allt stadsstater som Elemin. För demonerna upplevs ödet som en tröghet, något som motarbetar och snärjer in dem. De kan inte känna av väven så som ödesmagikerna kan, på samma sätt som magikerna inte kan läsa av något öde hos demoner, som saknar trådar.

Urkrafterna och ödet är alltså blinda för varandra; urkrafternas agenter tror att de är varandras största fiender, men den stora konflikten står mellan dem och ödet.

Eftersom vävargillet får sin makt genom studier och manipulation av ödesväven betraktar de urkrafterna som destruktiva hot. Demoner och andra urkraftsagenter skapar revor i ödesväven, vilket ger gillet blinda fläckar och försvårar deras arbete. Det är svårt att göra subtila förändringar när det inte längre går att

läsa av väven. Detta är det huvudsakliga, pragmatiska skälet till att gillet behöver rollpersonerna och andra ödesväktare.

Demoner

En »demon« är ett väsen som har sitt ursprung i någon av de tre urkrafterna och som saknar ödestråd redan från sin tillblivelse.

De flesta demoner i Elemin antar en humanoid form som de håller sig till större delen av tiden. De kan inte helt och hållet dölja sin natur, utan får fysiska uttryck för sin demoniska sida och urkraftstillhörighet. Möjligheterna är många: underligt färgade ögon, mönstrad hud, ben- och hornutväxter, extra rader tänder, vassa klor och så vidare.

I sinnet är de ganska lika vanliga människor eller reptider, men med en stark dragning mot någon av urkrafterna. De flesta av dem känner inte till sitt eget ursprung, utan deras tidigaste minnen är från när de redan var fullvuxna. En del påstår sig en gång ha varit människor, som frigjort sig från ödesväven – något som åtminstone teoretiskt sett är möjligt. Demoner vet generellt att de är annorlunda än andra varelser, med andra drifter och krafter, men de har inte alltid ord att sätta på den skillnaden och långt ifrån alla kallar sig för »demoner«. Det är vävargillet ord för dem, inte deras egna.

Allting en demon gör när den interagerar med världen orsakar lokala revor i ödesväven. I värsta fall trasas den sönder och stora hål uppstår. Om demonen sliter för hårt i ödesväven snörs trådarna åt kring revan och effekten av demonens handlingar blir noll och intet.

Alla försök demonen gör för att orsaka stora förändringar på egen hand är därmed dömda att misslyckas på längre sikt.

För att undvika detta behöver demonen använda sig av agenter i form av ödesbundna varelser som kan manipuleras att agera i dess ställe. Svårigheten för demonens del är att detta måste ske väldigt subtilt – om agenten börjar följa sin demoniske mästare eller mästarinns order i alltför hög grad förlorar agenten sin koppling till ödesväven och därmed också sin förmåga att påverka den långsiktigt. Den har blivit en förlängning av demonens vilja och delar därför dess begränsningar.

Med tiden kan också demonen själv bindas av ödesväven, fjättras till sin fysiska form och då också förlora tillgången till de förmågor den får från sin urkraft. Den behöver därför manipulera med lätt hand och försöka vara så lite inblandad som möjligt, för att dess agenter ska kunna lyckas med långsiktiga förändringar av världen.

Det dröjer ofta innan yngre urkraftsvarelser inser detta, så ibland dyker det upp demoner som agerar oförsiktigt. De får ofta stor makt över folk omkring sig, men förr eller senare faller deras sekter sönder och vänder sig mot dem. Under tiden kan de dock orsaka stora skador. Att ödesväven återhämtar sig betyder inte att den som dödats åter blir vid liv eller att byggnader som brunnit ner plötsligt står hela. Den dödes roll i det ödesbestämda skeendet spelas av någon annan och väven blir åter hel.

Mörkerdemoner

Mörkret associeras med kyla, stillhet, tid och rummet mellan stjärnorna. Det präglar också de demoner som tillhör urkraften och de tenderar att vara logiska, uppmärksamma, passiva och konservativa.

LEATH bär formen av en röd reptidhona med taggiga hornutväxter längs ryggraden. Hennes fjälliga hud är iskall. Hon är alltid logisk, rationell och kylig även till sättet. Mestadels håller hon sig undan i sin håla djupt nere i katakomberna under Elemins kloaksystem. Ibland skickar hon omsorgsfullt skrivna brev med anonyma tips till Koru-emin om störande varelser och sekter tillhörande de andra urkrafterna.

Jorddemoner

Demoner som tillhör urkraften Jord är starka, tåliga och drivna av sina instinkter.

REVAI är en vitblek man med gula ögon och tre rader gulnade, sylvassa tänder. Han är smal men har en stor rund mage, läspar en smula och framstår som sympatisk och trevlig. Han är alltid hungrig och äter bokstavligt talat vad som helst – hans favoritmat är dock människokött.

Ljusdemoner

Demoner som kommer från Ljuset är energiska, impulsiva, glömska och har ganska dålig koncentrationsförmåga.

MERFATH har antagit formen av en svart kvinna med färggranna tatueringar och kritvita ögon. Hennes entusiasm och nyfikenhet inför nya personer, platser, föremål och företeelser är närmast gränslös och hon har överhuvudtaget ingen respekt för »privatliv« eller

»hemligheter«. Hon har en långsiktig plan för att få ödets makt att minska och befria alla från magikernas inflytande – hon tycker att deras ordning och byråkrati är extremt tröttsamma och förstår inte riktigt varför de skulle behövas.

Agenter

En agent är en ödesbunden varelse, en människa eller en reptid, som antingen tjänar en demon eller – mer sällan – har en direkt koppling till någon av urkrafterna. Många är inte medvetna om vem eller vad de tjänar, utan har manipulerats till att agera i enlighet med sin okända mästares vilja. En del har givits en eller flera förmågor (s. 76) som belöning för sitt arbete eller för att kunna utföra det lättare.

Det är betydligt vanligare att en ödesväktare stöter på en agent än att de möter en demon. Agenterna är trots allt demonernas händer, fötter och ögon ute i världen; verktygen genom vilka de kan agera utan att själva snärjas in i ödesväven.

Parasiter

Urkrafternas mest försåtliga tjänare är de som saknar egen fysisk kropp. Dessa väsen är parasiter – de behöver en värd, en levande kropp för att kunna interagera med omvärlden.

En del parasiter tar över sina värdar fullständigt – inget finns kvar av den ursprungliga personligheten, även om parasiten kan ha åtkomst till minnen och talmönster. Andra agerar mer subtilt, som en förförisk röst i bakhuvudet. De kan också manipulera världens sinnesintryck och minnen.

När en parasit väl borrar sig in är den mycket svår att avlägsna och kan inte heller själv lämna värden. Vävargillet känner inte till något sätt att döda en parasit. Det närmaste man kommer är att döda värden, vilket tycks innebära att parasiten oskadliggörs tillfälligt. Det finns dock en mycket stor risk att den återkommer några månader senare, i en ny värd.

En del parasiter är knutna till föremål – ofta smycken eller klädesplagg – och kan då kontrollera personer som bär dem. I de fallen kan värden befrias genom att föremålet avlägsnas, men parasiten kan besätta nästa person som hanterar föremålen utan ordentliga skyddsåtgärder. För att oskadliggöra en sådan parasit behöver föremålet förstöras.

Parasiter är alltid knutna till någon av urkrafterna och en person som drabbats av en parasit kommer med tiden att bli alltmer demonlik. Parasiter tenderar också att förlänga sin värdkropps liv väsentligt – det finns inga dokumenterade fall av en värd som dött av hög ålder.

Vävargillet har metoder för att avgöra om en person har en parasit i sig. Olyckligtvis är dessa metoder oerhört plågsamma, tar lång tid och måste utföras av en av tornens särskilda experter. Det är med andra ord inget som görs i en handvändning.

Det är betydligt lättare att avgöra huruvida en redan död kropp innehållit en parasit. Det måste fortfarande göras av en expert, men tar inte lika lång tid.

Förmågor

De gåvor och förmågor urkrafternas tjänare och agenter har tar sig många uttryck. I vissa fall kräver gåvorna offer, i andra fall räcker det med en tanke eller ett ord. Ibland är de närmast osynliga, andra gånger spektakulära. Några är permanenta, andra mer övergående; ytterligare andra är knutna till specifika föremål.

Nedan följer några exempel.

ALLMÄNNA: Nattsyn, självläkning.

MÖRKERMAGI: Onaturligt goda sinnen, fotografiskt minne, förkorta eller förlänga avstånd, bromsa eller snabba upp tiden inom små områden, skapa kyla och bokstavligen mörker.

JORDMAGI: Onaturlig styrka eller tålighet, klor och huggtänder, kontroll över växter och djur, immunitet mot gifter och förmåga att utsöndra dem.

LJUSMAGI: Snabbhet, skicka drömmar, läkning av andra, illusioner, skapa och kontrollera eld, och bokstavligen ljus.

Drakar

Det finns många obekräftade rykten och legender kring de varelser som kallas »drakar«. Vävargillet har aldrig hittat några pålitliga ögonvittnen eller andra spår som tyder på att de finns i sinnevärlden, men har preliminärt klassificerat dem som en typ av väldigt mäktiga demoner.

Myter säger att en del drakar klär sig i människo- eller reptidskrud och vandrar på Elemins gator. Andra att de gömmer sig – på havets botten, under bergen,



bortom horisonten, på månen, »ett ögonblick bort« eller i människans drömmar. Vävargillet har låtit åtskilliga utredare och expeditioner undersöka rykten om drakar, men hittills har de inte funnit något konkret.

Ödesmagin

Ödesmagin manipulerar sannolikheter. Det är lättare att manipulera personer och platser vars ödestrådar är svaga – ödesmagiker försöker därför ofta hitta sätt att göra små ändringar på oviktiga platser, som senare ger stora konsekvenser. För att det ska fungera i stor skala behövs dels noggranna förberedelser och uträkningar, dels en stabil och i övrigt förutsägbar ödesväv.

Ödesmagi ser ofta ut som sammanträffanden – plötsliga olyckor, orimlig tur eller otur. Ödesmagiker själva tränas i att känna av ifall en händelse manipulerats via ödesmagi eller bara är en tillfällighet, men för en utomstående är det nästan omöjligt.

Ödestro i Elemin

Många av Elemins invånare tror på ödesväven, men ser det inte som något som kan påverkas eller förändras. Istället fungerar ödesväven som en slags övergripande ritning för världen och dess framtid. Den som agerar i enlighet med sitt öde belönas och den som kämpar emot det bestraffas. Man ber inte till ödet, men det finns de som regelbundet besöker kloka gubbar eller gummor för att få sitt öde läst och bekräftat.

Vävargillet anses av många vara de som väver ordning och struktur genom att instifta lagar och se till att de efterföljs. Byråkratin och ordningsmakten underlättar för staden och dess invånares öde genom att skapa trygghet och stabilitet. Det här är givetvis en bild vävargillet har intresse av att upprätthålla. Den ger också ödesväktarna legitimitet i befolkningens ögon. Väktarna ses som den yttersta försvarslinjen – ödets förkämpar när själva ordningen är hotad.

Utöver ödestro och enstaka shamanistiska sekter är det ovanligt med religiösa uttryck i staden.

Kapitel 4

Rollpersonerna

En rollperson består till större delen av ord, tankar, känslor och berättelser som tillsammans formar den upplevelse du har när du gestaltar den kring spelbordet. Samtidigt behövs också något sätt att avgöra spännande situationer till rollpersonens för- eller nackdel – framför allt i den sortens äventyr en ödesväktare brukar hamna i. Det är här reglerna kommer in.

Rollpersonernas regelmekaniska fördelar köps för POÄNG. Varje spelare har 20 poäng att spendera på rollpersonens EGENSKAPER och BAKGRUND. Dessutom kostar det några poäng extra ifall du vill att rollpersonen ska vara reptid, eftersom du får tillgång till de fördelar ödlefolket har jämfört med människor.

Exempel: Emmelie och hennes vänner ska snart spela Ödesväktarna. De pratar ihop sig om vilka rollpersoner de vill ha och hur de ska komplettera varandras styrkor och svagheter. Emmelie gillar detektivmysterier och vill ha en rollperson som är vaksam och smart, samtidigt som hon är redo att slåss om det behövs. Hon döper rollpersonen till Lira.

Hennes vän Nour väljer att skapa en mer stridsfokuserad rollperson, som hon kallar Avanti. Elis – den tredje spelaren i gruppen – vill skapa någon som är bra på att smyga, lönnmörda och manipulera folk. Han döper sin rollperson till Kusuma och bestämmer att han ska vara reptid.

Egenskaper

Din rollpersons egenskaper mäter hens förmåga att klara av olika utmaningar. Varje egenskap tilldelas ett VÄRDE när du skapar rollpersonen.

EGENSKAPER		5	8	10	11	12	13	
Stark		-1		0		+1	+2	
Smidig								
Vaksam								
Övertygande								
Läkekunnig								
		-5	-2	-1	0	1	2	3
Obemärkt								
Närstrid								
Avståndsstrid								
		4	5	6	7	8	9	10
Tålig								

På rollformuläret finns rutor bredvid varje egenskap. För att köpa ett värde i en egenskap spenderar du poäng på att fylla i rutorna. Det kostar en poäng att

fylla i en ruta, med undantag för de som är diagonalt indelade i två fält – de kostar två poäng att fylla i, ett per fält.

Den första rutan är alltid förifylld, vilket innebär att du inte behöver spendera några poäng för att få det lägsta värdet.

Rollpersonens värde i varje egenskap anges av siffrorna ovanför rutorna. De flesta egenskaper har samma skala, 5–13. Där motsvarar 5 en person utan träning, 8 en yrkesperson och 10 en kunnig och erfaren expert. En framstående mästare inom området kan ha 12; högre än så är väldigt ovanligt.

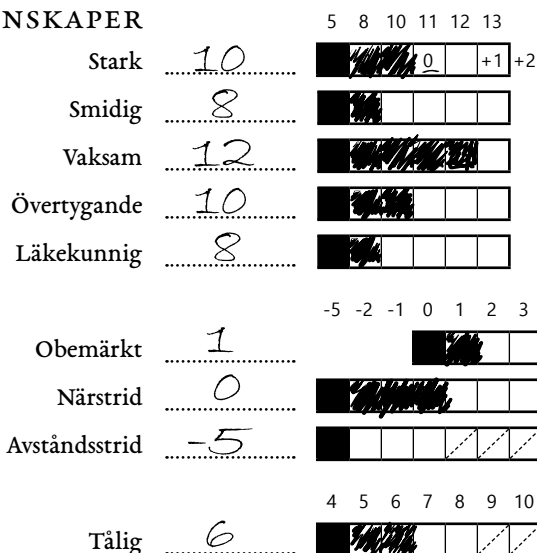
Det kostar med andra ord 2 poäng att ge rollpersonen värde 10 i Övertygande, och 3 poäng för värde 7 i Tålig.

Ett högre värde är bättre än ett lägre. För att avgöra om din rollperson lyckas med en handling slår du två 20-sidiga tärningar. Minst en av dem behöver visa ett resultat som är lika med eller lägre än egenskapsvärdet. Se s. 97 för detaljer om tärningsslag.

Vissa egenskaper har egna skalor. Obemärkt har en skala som går från 0 till 3. Närstrid och Avståndsstrid har en skala som går från -5 till 3 där en normal soldat har värde 0. Tålig har också en egen skala på 4–11, där en normal soldat har värde 6.

Skalorna ser olika ut eftersom de används olika i regelmekniken – se s. 116 för regler kring smygande med Obemärkt och s. 101 för regler kring strid. För en tabell med sannolikheter att lyckas vid olika värden, se s. 169.

EGENSKAPER



Exempel: Emmelie börjar med att sätta ut ett högt värde i Vaksam. Sedan fördelar hon resterande poäng – hon prioriterar ned Läkekunnig och Smidig men ser i övrigt till att Lira kan lite av det mesta. Nu har hon spenderat 16 av sina 20 poäng.

Styrkemodifikation

Det står siffror inuti några av rutorna bredvid egenskapen Stark. De används för att modifiera den skada rollpersonen kan utdela med närstridsvapen – en starkare rollperson kan göra mer skada. Här används den första siffran som inte är täckt.

EGENSKAPER

Stark13.....

5 8 10 11 12 13

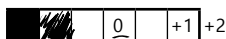


Exempel: Avanti har 13 i Stark och får en styrkemedifikation på +2. Nour och Emmelie har kommit överens om att hon ska vara närmast övernaturligt stark och att hon egentligen inte själv vet varför – tanken är att det ska kunna komma in som en del av handlingen senare.

EGENSKAPER

Stark8.....

5 8 10 11 12 13

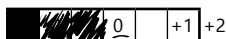


Kusuma har bara 8 i Stark, så han får en modifikation på 0.

EGENSKAPER

Stark10.....

5 8 10 11 12 13



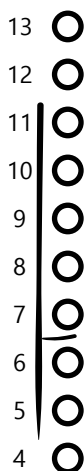
Lira har Stark 10, vilket ger henne en modifikation på 0.

Om hon haft Stark 8 så hade det fortfarande varit siffran 0 som gällde – det är först nere vid Styrka 5 som -1 syns.

Tålighhet och skador

Ju mer Tålig din rollperson är, desto värre skador tålen att utsättas för (s. 108). Skadorna bokförs i cirkulärerna till höger på rollformuläret. Vid varje cirkel står en siffra som visar hur allvarlig skadan är.

Ett horisontellt streck ritas ovanför cirkeln som motsvarar rollpersonens Tålig, och sedan ritas ett vertikalt streck till vänster om cirkulärerna som sträcker sig från rollpersonens Tålig + 5 till rollpersonens Tålig - 1. Strecket blir alltså sju cirkulärer långt.



Exempel: Lira har Tålig 6, så Emmelie ritar ett kort streck mellan cirkel 6 och 7 samt ett långt vertikalt streck som sträcker sig från 11 till 5.

På s. 111 kan du läsa mer om hur skador och läkning fungerar.

Reptider

Om din rollperson är reptid behöver du köpa minst en reptidfördel.

TJOCKT SKINN 3P – Huden är betydligt tjockare och segare än människors. Den räknas som en rustning (se s. 179 för spelvärden).

PANSARSKINN 3P – Huden är hård som benpansar över stora områden på kroppen. Även denna hud räknas som en rustning (se s. 179 för spelvärden). En rollperson kan inte både ha Tjockt skinn och Pansarskinn samtidigt.

LUKTSINNE 2P – Att känna igen folk på lukten och även känna av till exempel vem som sovit i en specifik säng eller suttit länge i en stol. Luktsinnet kan också användas för att avgöra om någon är man eller kvinna, ung eller gammal, frisk eller sjuk.

När reptiden försöker använda sitt luktsinne för att ta reda på saker om en person som inte är närvarande, måste föremålet hen luktar på ha varit väldigt nära personen under åtminstone några timmar. Ett mordvapen som någon hållit i några sekunder räcker alltså inte. Det får heller inte vara mer än någon timme sedan föremålet skildes från personen.

Ibland – om det gått för lång tid eller om det finns andra försvårande omständigheter – kan spelledaren kräva ett Vaksamhetsslag för att ge den efterfrågade informationen.

VÄRMESINNE 2P – Ett bättre och mer finkalibrerat sinne för att känna av värme. Reptiden kan känna av ungefärlig storlek, riktning, avstånd och hur varmt något är. Sinnet fungerar utmärkt i mörker och levande varmblodiga varelser framträder tydligt.

Reptiden kan inte känna av något genom väggar eller andra hinder – däremot kan till exempel en vägg ha värmts upp av en källa på andra sidan, om källan är tillräckligt stark.

En rollperson som anfaller i mörker med ledning av sitt värmesinne får bara -3 på anfallsslaget (s. 103).

KLOR 1P – Alla reptider har klor, men de flesta har antingen filat ner dem eller har så pass små och trubbiga klor att de inte innebär någon fara för någon. Om din rollperson har klor som kan användas som vapen köper du den här fördelen (se s. 178 för spelvärden för reptidklor).

Om en rollperson som filar ner sina klor bestämmer sig under spelets gång för att sluta, så kommer klorna inte att bli användbara som vapen innan hen köpt fördelen för poäng.

TÄNDER 1P – En del reptider föds med vassa tänder. Många av dem väljer att fila ner dem för att inte verka skrämmande, men en del har kvar dem. De räknas då som vapen (se s. 178 för spelvärden för reptidtänder).

SVANSKLUBBA 1P – En hård klubba av ben och brosk, som kan användas i strid (se s. 178 för spelvärden för svansklubba)

GRIPSVANS 1P – Reptider med lång gripsvans kan använda den som en tredje hand i de flesta situationer. En rollperson kan inte ha Svansklubba och Gripsvans samtidigt.

SIMFÖRMÅGA 1P – Reptiden är väldigt väl anpassad för att leva i vatten – hen behöver fortfarande andas luft, men rör sig lika snabbt i vatten som på land.

Att rollpersonen är en reptid antecknas på rollformuläret under rubriken »Bakgrund & förmågor«.

Bakgrund

Bakgrunden sammanfattar det rollpersonen gjort innan hen blev Ödesväktare och den består av en eller flera tidigare sysselsättningar. Den första är gratis, men varje sysselsättning utöver det kostar ett poäng.

BAKGRUND & FÖRMÅGOR

.....Smed.....

.....Soldat.....

Exempel: Emmelie bestämmer att Lira varit smed och soldat innan hon rekryterades som Ödesväktare. Det betyder att hon betalar 1 poäng för Liras Bakgrunder.

Några exempel på lämpliga sysselsättningar:

- Akademiker i vävargillet – välj ett torn (s. 39)
- Bagare
- Bonde
- Fiskare
- Krukmakare
- Konstnär – välj en konstform
- Kurir
- Läkare
- Musiker – välj ett instrument
- Skräddare
- Slav
- Smed
- Snickare
- Soldat
- Torghandlare/Handelsresande

- Tygmakare
- Underklass
- Markägande överklass
- Handelshusanställd

Varje sysselsättning ger rollpersonen tillgång till enklare utrustning som hör till yrket. Den öppnar också möjligheten att kontakta tidigare kollegor för att få information eller höra rykten som berör den yrkesgruppen (s. 101).

Däremot ingår ingen formell makt i bakgrunden. Inga vapen eller rustningar räknas till yrkesutrustning.

Bronsband

Det kostar 2 poäng att vara bronsbärare (s. 19). Det innebär att rollpersonen får rätten att bära svärd innanför stadsmurarna. Dessutom innebär det att rollpersonen förväntas ta initiativet när brott begås eller brand uppstår och ingen stadsvakt finns i närheten. Utöver det ska hen också stävja bråk, men det betyder inte att hen får bruka vapen fritt – allt våld ska vara proportionerligt och välavvägt; problem bör lösas med ord snarare än svärd.

Att rollpersonen är en Bronsbärare antecknas på rollformuläret under rubriken Bakgrund.

Utrustning

Ödesvaktarna är inte handelsmän eller äventyrare; de hanterar sällan pengar eller inköp själva. Rollpersonernas utrustning tillhandahålls av vävargillet och de har möjlighet att byta ut sina vapen och sina rustningar, antingen i tornen eller vid någon av gillet utposter.

Vapen

I vapentabellen på s. 178 finner du värden för alla vapen. Din rollperson får låna två civila vapen från tornen. Om hen ska röra sig utanför stadsmurarna har hen möjlighet att låna ett militärt vapen från någon av de utposter som finns där. Rollpersoner som är bronsbärare (s. 88) får låna och bära svärd även innanför stadsmurarna, trots att de räknas som militära vapen.

Vissa reptider har vassa klor utöver de två civila vapnen. Detta är en reptidfördel (s. 85).

Varje vapen din rollperson bär – och de värden som hör till – antecknas i tabellen under rubriken Vapen på rollformuläret.

När du skriver ner avståndsvapens värden lägger du till rollpersonens värde i Avståndsstrid till vapnets Anfall och Försvar.

För närstridsvapen adderar du istället Närstrid. Du lägger dessutom till rollpersonens styrkemodifikation (s. 82) till vapnets Skada.

Efter några av vapnen står Anteckningen Skarp eller 2H.

- SKARP innebär att vapnet har en vass egg eller spets. Sådana vapen orsakar oftare livshotande skador (s. 111).
- 2H är en förkortning av »tvåhands« och innebär att vapnet måste hållas i två händer när det används.

Högst i vapentabellen står »Obeväpnat«, eftersom alla kan göra obeväpnade anfall. Använd värden från raden »Obeväpnat« i vapentabellen (s. 178). Addera Närstrid och styrkemodifikation precis som för närstridsvapen.

VAPEN	Anfall	Försvar	Skada	Anteckning
Obeväpnat	10	3	0	
Stav	13	6	0	2H
Dolk	11	4	1	Skarp

Exempel: Lira har Närstrid och styrkemonifikation 0. Det betyder att Emmelie skriver upp hennes dolk och stav med oförändrade värden.

Om Lira, med Avståndsstrid -5, skulle skaffa en pilbåge så skulle dess värden skrivas upp som Anfall 2 (7 - 5) och Försvar -2 (3 - 5). Dess Skada skulle antecknas oförändrad, eftersom den inte beror på rollpersonens värden.

VAPEN	Anfall	Försvar	Skada	Anteckning
Obeväpnat	11	4	2	
Svärd	13	7	4	Skarp

Nours rollperson Avanti har Närstrid 1 och styrkebonus +2. Avanti har ett svärd, som i vanliga fall ger Anfall 12, Försvar 6 och Skada 2. Nour antecknar Anfall 13 (12 + 1), Försvar 7 (6 + 1) och Skada 4 (2 + 2).

Rustningar

För att din rollperson ska få bära rustning utan avdrag behöver du köpa ett Rustningsvärde. Det avgör hur bra rustningar hen kan bära. Om rollpersonens Rustningsvärde är lägre än rustningens Balansvärde så

får hen mellanskillnaden i avdrag på alla tärningsslag för handlingar där hen rör på sig.

Exempel: Emmelie har gett Lira ett Rustningsvärde på 1 så att hon kan bära ett enkelt linneharnesk. Om hon skulle byta ut harnesket mot ett läderställ (Balansvärde 3) skulle hon få -2 som avdrag.

Rollpersonen kan bara bära en rustning i taget.

Det naturliga försvar i form av tjockare eller hårdare skinn en del reptider har är specialfall som saknar Balansvärde. Det enda sättet att få sådant skinn är att vara reptid (s. 85) och betala poäng för det. Reptider får enligt lag inte bära rustning och det tillverkas heller inga rustningar för reptider.

Rustningar har Täckning och Skydd. Täckning är ett värde 1–20 som anger hur stor del av rollpersonens kropp som täcks, medan Skydd avgör hur mycket inkommande skada sänks.

I rustningstabellen på s. 179 finner du värden för alla rustningar. Anteckna din rollpersons rustning på rollformuläret.

RUSTNING	Täckning	Skydd
<u>Linneharnesk</u>	<u>12</u>	<u>1</u>

Exempel: Emmelie antecknar Liras linneharnesk.

För regler kring hur rustningar fungerar i strid, se s. 108.

Bakgrundsutrustning

Här följer några exempel på utrustning som en rollperson kan ha tillgång till från sin tidigare sysselsättning.

- LÄKARE: Medicinalörter, sprit, knivar, en bensåg, rena tygstycken.
- SKRÄDDARE: Nål och tråd för olika grovlekar, lappstycken.
- SMED: Hammare, en liten blåsbälg, filar
- SNICKARE: En liten såg, ett par hyvlar och träfilar, en borrarväng, en träklubba, träplugg.

Om du vill att din rollperson ska ha med sig något som inte ingår i hens bakgrundsutrustning – fråga spelledaren innan ni börjar spela. Hen gör då en bedömning, med listorna ovan som riktlinje för ungefär hur användbara föremålen bör få vara.

Rollpersoner med förmågor

Övernaturliga förmågor är mycket ovanliga och normalt sett är det bara ödets fiender – urkrafternas tjänare – som har dem.

Om ni i spelgruppen kommer överens om att rollpersonerna ska ha förmågor möjliggörs detta av nedanstående regler. Det är då sannolikt medfödda förmågor med okänt ursprung – om rollpersonerna ska kunna vara betrodda som utredare kan det inte finnas någon osäkerhet kring deras lojalitet. Rollpersoner är med andra ord inte demoner, parasiter eller agenter.

De förmågor som finns tillgängliga för rollpersoner är förhållandevis svaga och kostar 2 poäng styck.

Alla levande varelser skyddas av sitt öde, vilket gör att förmågorna bara kan påverka dem om det uttryckligen står i beskrivningen. Även djur och växter har ödestrådar, men de är nästan alltid för tunna, svaga och fria från inflätning i andra trådar att de inte innebär något skydd.

I den begränsningen ingår också kläder, utrustning och föremål de håller i händerna. Till exempel kan ljusförmågan Tända inte användas för att sätta eld på människor, deras hår, kläder eller vapen. Spelledarpersoner som är tjänare till någon av urkrafterna kan givetvis ha mäktigare förmågor med färre begränsningar (s. 76).

Förmågor med ett • efter namnet behöver aktiveras av rollpersonen. Övriga förmågor är alltid aktiva.

Det går inte att blanda förmågor från flera olika källor – om en person har en Ljusförmåga så kan hen inte också ha Ödesförmågor till exempel.

Öde

ANONYM – Personer som möter rollpersonen har svårt att lägga hens utseende på minnet. Undantag ges för de som har god anledning – till exempel personer rollpersonen misshandlat eller umgåtts med under längre tid.

KÄNNA ÖDE • – Rollpersonen kan skapa sig en uppfattning om föremåls och människors öde genom att röra vid dem. Ledtrådar som uppfattas på detta sätt är vaga och behöver sättas i sammanhang för att bli begripliga. När rollpersonen genom förmågan erfar något som hänt i det förflutna är bilden mycket tydligare än om det rör något som kan hända i framtiden.

Denna förmåga kan användas en gång per utredningsplats; läsningen påverkar ödet i området och gör det svårare att använda förmågan för fler avläsningar.

MOTSTÅND – Det är svårt att påverka rollpersonen med förmågor som kommer från någon av urkrafterna. Effekten sker fortfarande, men försvagad – illusioner blir till exempel genomskinliga och desorienterar mer än de övertygar. Effektens varaktighet blir också kraftigt förkortad.

Ljus

LYSA • – Rollpersonen kan låta valfri kroppsytta lysa med ett starkt sken, ungefär likt en klart och stadigt brinnande fackla. Skenet räcker inte för att blända någon i dagsljus, men kan hindra folks ögon att vänja sig vid nattmörkret. Skenets styrka kan varieras och riktas.

TÄNDA • – Rollpersonen kan skapa en mindre eld – motsvarande lågan från ett stearinljus – på en eller flera punkter inom ett tiotal meter. Elden kan släckas med vatten eller genom kvävning likt vanlig eld. Om det inte finns något som kan fatta eld på punkten där förmågan aktiveras så slocknar lågan snabbt igen.

Den eld rollpersonen skapar kan inte skada levande varelser direkt, men om något brännbart finns i närheten är det sannolikt att elden sprider sig. Den helt naturliga eld som då uppstår har inga sådana begränsningar. De material som oftast används för att skriva ned saker i Elemin – papyrus och pergament – kräver några sekunders rykande innan de tar eld.

HELA • – Rollpersonen kan låta en skadad person slå två läkningsslag vid ett ordinarie läkningstillfälle (s. 111). Förmågan kan sedan inte användas på samma person igen förrän hen blivit fullständigt läkt – och sedan skadad igen.

Mörker

MINNAS – Rollpersonen har ett närapå perfekt minne och kan snabbt komma ihåg exakt hur någon såg ut och vad de hette, exakt ordalydelse ur lästa böcker, eller var saker och ting var utplacerade på en karta.

SLÄCKA • – Rollpersonen kan släcka en eller flera mindre eldar, till en sammanlagd storlek motsvarande en rejäl lägerbrasa eller ett tjugotal facklor. Förmågans räckvidd är omkring hundra meter.

SKUGGVANDRA – När rollpersonen smyger (s. 116) kan hen gömma sig bakom skuggor som om de vore solida. För rollpersonen räknas det med andra ord som att skuggor bryter vakternas siktlinje.

Jord

IMMUN – Det är i princip omöjligt att förgifta rollpersonen och hen är också immun mot sjukdomar. Det innebär att hen inte heller kan påverkas av alkohol eller andra droger. När hen blir skadad kan läkningsslag aldrig förvärra en skada.

LÄKEKÖTT – Rollpersonen får inte livshotande skador av Skarpa vapen (s. 111).

KRAFTPROV • – Rollpersonen kan – genom att förbereda sig någon sekund – ge sig själv +6 i Stark, minst Stark 15, under en sekund. Det betyder alltså att även en mycket svag person blir riktigt rejält stark när förmågan aktiveras.

Liras rollformulär

NAMN Lira SPELARE Emmelie

EGENSKAPER

Stark	<u>10</u>	5 8 10 11 12 13	
Smidig	<u>8</u>		
Vaksam	<u>12</u>		
Övertygande	<u>10</u>		
Läkekunnig	<u>8</u>		
Obemärkt	<u>1</u>	-5 -2 -1 0 1 2 3	
Närstrid	<u>0</u>		
Avståndsstrid	<u>-5</u>		
Tålig	<u>6</u>	4 5 6 7 8 9 10	

SKADOR

20	☐
19	☐
18	☐
17	☐
16	☐
15	☐
14	☐
13	☐
12	☐
11	☐
10	☐
9	☐
8	☐
7	☐
6	☐
5	☐
4	☐
3	☐
2	☐
1	☐

BAKGRUND & FÖRMÅGOR

Smed

Soldat

RUSTNING

Linneharnesk Täckning 12 Skydd 1

VAPEN

	Anfall	Försvar	Skada	Anteckning
<u>Obevärnat</u>	<u>10</u>	<u>3</u>	<u>0</u>	
<u>Stav</u>	<u>13</u>	<u>6</u>	<u>0</u>	<u>2H</u>
<u>Dolk</u>	<u>11</u>	<u>4</u>	<u>1</u>	<u>Skarp</u>

Kapitel 5

Regler

När det är både viktigt och osäkert hur väl någon lyckas med en handling kan utfallet avgöras med ett tärningsslag.

Alla slag slås med två tjugosidiga tärningar – en svart och en vit. Tärningarnas resultat jämförs med ett VÄRDE. I de flesta fall är värdet baserat på en av rollpersonens egenskaper. En tärning vars resultat är lika med eller lägre än värdet är lyckad och om minst en av tärningarna är lyckad så är slaget som helhet lyckat.

Exempel: Din rollperson har Smidig 10. Tärningarna visar 4 och 17. Slaget är lyckat, eftersom 4 är lägre än eller lika med 10.

Ibland spelar det roll hur väl slaget lyckades eller hur illa det misslyckades. Detta är slagets UTFALL. För ett lyckat slag används det högsta lyckade resultatet för att avgöra utfallet.

Exempel: Din rollperson har Stark 8. Tärningarna visar 1 och 6. Utfallet är »6 lyckat«.

För ett misslyckat slag används det högsta misslyckade resultatet.

Exempel: Din rollperson har Stark 5. Tärningarna visar 7 och 11. Utfallet är »11 misslyckat«.

Ett högt lyckat utfall är bättre än ett lågt lyckat; ett högt misslyckat utfall är bättre än ett lågt misslyckat.

Exempel: 6 lyckat är bättre än 3 lyckat. 16 misslyckat är bättre än 11 misslyckat. Däremot är 3 lyckat fortfarande bättre än 16 misslyckat.

Vid tävling vinner den som får det bästa utfallet. Om utfallen är lika blir tävlingen oavgjord. Skulle situationen kräva att en vinnare utses slår man igen.

Om din rollperson försöker utföra något särskilt lätt eller svårt kan spelledaren bestämma att värdet MODIFIERAS uppåt eller nedåt, före slaget. Modifikationerna fungerar inte kumulativt, utan är en sammanfattning av läget. Om situationen innebär att rollpersonen har en liten fördel kan det ge +3, medan en liten nackdel kan ge -3. Ett mer betydande övertag kan ge +6, medan betydande svårigheter kan ge -6.

Exempel: Spelledaren ger Lira +3 på Smidig när hon försöker springa ifrån en lönnmördare i kvarteret hon vuxit upp i. Hon har fördel av att hon kan områdets gator och gränder utantill.

Exempel: Spelledaren ger Avanti -6 på Vaksam när hon försöker känna igen en person på avstånd i nattmörkret.

I vissa tärningsslag – huvudsakligen i strid och vid smygande – behöver en tärning både vara lägre än

eller lika med slagets värde och högre än en TRÖSKEL för att lyckas.

Exempel: Tröskeln är 2 och värdet är 9. Tärningarna visar 1 och 12. Resultatet är 12 misslyckat, eftersom ingen av tärningarna är både högre än tröskeln och mindre än eller lika med värdet.

För att få försöka igen efter att ett slag misslyckats behöver omständigheterna förändras på något sätt, till exempel genom att man får tag på annorlunda verktyg.

När slår ni tärningsslag?

Personens egenskapsvärden mäter hens förmåga att prestera vid HÖG PRESS – när tiden är knapp och mycket hänger på att hen lyckas. Om hen kan ta god tid på sig eller göra upprepade försök slår ni inte flera tärningsslag, utan ett misslyckat slag innebär att det tar längre tid.

Över huvud taget bör spelledaren försöka undvika situationer där ett misslyckat slag inte ger någon effekt alls; ett misslyckande bör ha någon form av konsekvenser.

Vid de flesta handlingar behövs inget tärningsslag alls – är det inte en pressad situation och det är rimligt att rollpersonen lyckas, då lyckas hen. När det gäller handlingar utförda av spelledarpersoner kan du som spelledare alltid välja att slå slaget dolt eller inte slå alls, utan bara bestämma om personen lyckas eller inte.

Sammanfattning: Grundmekanik

- Slag sker med två tjugosidiga tärningar, mot ett värde.
- För att slaget ska lyckas behöver minst en tärning vara lyckad.
 - En tärning är lyckad om den är lägre än eller lika med värdet.
 - Om det finns en tröskel behöver den lyckade tärningen dessutom vara högre än tröskeln.
- Slagets utfall mäter hur bra det lyckades eller hur illa det misslyckades.
 - Vid ett lyckat slag används den högsta lyckade tärningen som slagets utfall.
 - Vid ett misslyckat slag används den högsta misslyckade tärningen.
- Vid tävling jämförs utfallen.
 - Ett lyckat resultat är alltid bättre än ett misslyckat.
 - Ett högt utfall är bättre än ett lågt.

Sociala konflikter

Konflikter som innefattar övertalning, skådespeleri eller förhör avgörs med hjälp av egenskapen Övertygande. I de flesta fall kan värdet fungera som riktlinje för att avgöra spelldarpersoners reaktioner utan att tärningsslag behövs.

Tärningsslag mot Övertygande kan användas i de fall där spelaren har svårt att komma på något tillräckligt trovärdigt, eller där spelledaren bedömer att det är osäkert om det rollpersonen sade var gott nog för att uppnå önskat resultat.

Om spelldarpersonen är motsträvig kan det bli fråga om en tävling (s. 98), där båda inblandade slår och den med bäst utfall vinner.

Det rollpersonen kan uppnå med ett lyckat slag är huvudsakligen små tjänster och information som inte upplevs som alltför känslig.

Rollpersonen vinner automatiskt tävlingen om hen har samma tidigare sysselsättning (s. 87) som spelldarpersonen hen försöker övertyga.

Strid

I strid delas tiden in i RUNDOR. Under varje runda kan de inblandade agera en gång, det vill säga utföra en HANDLING. Handlingen kan vara stridsrelaterad – som till exempel ett anfall eller en förflyttning – men det går naturligtvis också att öppna dörrar, stjäla föremål eller göra något helt annat.

Allt som lätt kan kombineras med andra handlingar – till exempel att skrika något eller släppa det man har i händerna – kan utföras utan att förbruka rundans handling.

Turordning

I början av varje strid avgörs i vilken ordning de inblandade får agera. Turordningen utgår från de GRUPPER som är inblandade i konflikten. En grupp är i det här sammanhanget de personer som är allierade med varandra och därmed utgör en sida i konflikten.

Exempel: Rollpersonerna utgör en grupp och de råskinn som följt dem in i en trång gränd utgör en annan grupp.

Normalt börjar den grupp som först tar initiativet till att påbörja en strid – till exempel genom att dra vapen, genomföra ett bakhåll eller på annat sätt överraska den andra sidan.

Exempel: Utan förvarning drar rollpersonerna sina vapen. Busarna – som inte väntat sig motstånd – blir överraskade. Rollpersonerna börjar.

Om det är osäkert vilken sida som börjar slår ni ett slag mot respektive grupps bästa Vaksamhet. Den grupp som får bäst utfall börjar, därefter får den grupp som fick näst bäst utfall agera.

Den inbördes ordningen inom gruppen bestäms av dess medlemmar. När alla som är med i en grupp har agerat – eller har valt att inte agera – går turen vidare till nästa grupp.

Exempel: Lira och hennes kamrater hamnar i strid med en grupp rövare som stulit ett mystiskt föremål. Det är inte helt säkert om det är rollpersonerna eller rövarna som drar sina vapen först och båda grupperna visste att striden skulle komma. Därför slår grupperna var sitt slag.

Lira har Vaksam 12, vilket är högre än hennes kamrater Avanti och Kusuma. Emmelie slår ett slag mot Vaksam och utfallet blir 11 lyckat. Spelledaren – som bestämmer att samtliga rövare har Vaksam 8 – slår ett slag och får utfallet 14 misslyckat.

Spelarnas sida har har vunnit initiativet. Emmelie, Nour och Elis får nu bestämma sinsemellan i vilken ordning de vill att rollpersonerna ska agera. När alla rollpersoner agerat är det spelledarens tur att låta rövarna agera, i en ordning som hen avgör.

När alla grupper har agerat går turen tillbaka till den grupp som började. Detta fortsätter tills dess att striden tar slut – till exempel genom att någon grupp ger upp, lyckas fly eller blir nedgjord.

Närstridsanfall

För att träffa med ett närstridsanfall behöver du lyckas med ett slag mot Anfallsvärdet hos rollpersonens vapen, där tröskeln är Försvarsvärdet hos det vapen motståndaren håller i handen. Om hen håller i flera vapen används det högsta värdet.

OBSERVERA: Efter slaget, låt tärningarna ligga kvar. Samma tärningsresultat används för att se om anfallet träffade, om rustning skyddade och hur svår eventuell skada blev.

Om din motståndare ännu inte har agerat den här rundan kan hen använda sin handling för att göra ett motanfall. Anfallsslagen sker då separat, men effekten är samtidig – även om anfallet dödade motståndaren kan denne få in en träff på anfallaren.

Exempel: Nours rollperson Avanti är beväpnad med svärd och anfaller en något sämre tränad ockultist som bär dolk.

Ockultistens dolk har Försvar 3. Avantis svärd har Anfallsvärde 13. Det betyder att Nour behöver slå 4-13 med minst en tärning för att träffa.

Ockultisten har möjlighet att göra ett motanfall, eftersom hen inte anfallit tidigare i rundan. Då Nours svärd har Försvarsvärde 7 och ockultistens dolk har Anfallsvärde 10 behöver spelledaren slå 8-10 med minst en tärning för att motanfallet ska lyckas.

Om du vill kan anfalllet vara VÅRDSLÖST. Det betyder att du får +3 på anfallsvärdet, men det innebär också att alla motståndare får +6 på sina närstridsanfall mot din rollperson – tills samtliga motståndare haft tillfälle att agera. Anfall som utförs innan striden påbörjats (s. 106) kan aldrig vara vårdslösa.

Avståndsanfall

För att träffa med ett avståndsvapen behöver du lyckas med ett slag mot vapnets Anfallsvärde. Om målet är långt borta får du avdrag på värdet:

- Ganska nära – i samma rum eller gränd: 0
- Längre bort: -3
- På gränsen för att vapnet ska nå kunna nå fram: -6

Spelledaren avgör vad som gäller från fall till fall.

Exempel: En bandit som gömt sig på ett tak har Avståndsstrid 1 och skjuter med pilbåge (Anfall 7 i tabellen, så totalt 8) mot Elis rollperson, reptiden Kusuma.

Avståndet är ungefär 30 meter och spelledaren bedömer att det är tillräckligt långt bort för att motivera ett avdrag på -3.

Det betyder att spelledaren behöver slå lika med eller lägre än 5 (8 - 3) med minst en tärning för att träffa.

OBSERVERA: efter slaget, låt tärningarna ligga kvar. Samma tärningsresultat används för att se om anfallet träffade, om rustning skyddade och hur svår eventuell skada blev.

Om ett anfall sker som reaktion på en överraskning – eller om din rollperson förflyttar sig i samma runda som hen anfaller – använder du avståndsvapnets Försvarsvärde istället för dess Anfallsvärde.

Du kan lägga din rollpersons handling på att SIKTA. Detta ger +3 på ditt avståndsanfall mot det målet under nästa runda.

Exempel: Banditen på taket använder en handling till att sikta med sin pilbåge på en motståndare i gränden alldeles nedanför.

I rundan efter avfyrrar hon sin pil mot motståndaren. I vanliga fall innebär Avståndsvapen 1, pilbåge och normalt avstånd att tärningsresultatet behöver vara lika med eller lägre än 8 för att lyckas. I det här fallet höjs värdet med 3, så att även tärningar som visar 9, 10 eller 11 räknas som lyckade.

Efter anfallet måste avståndsvapnet laddas om med en ny projektil innan det kan användas igen. En ny pil måste dras, en ny sten läggas i slungan, en till dolk dras fram och så vidare. Att ladda om ett avståndsvapen kostar en handling.

Förflyttning

Varje runda kan din rollperson förflytta sig så många meter som hens värde i Smidig.

Om rollpersonen förflyttar sig i samma runda som hen utför ett anfall får hen bara röra sig hälften så långt. Anfallet görs efter förflyttningen. Vid anfall med avståndsvapen används vapnets försvarsvärde i slaget, istället för dess anfallsvärde.

Vårdslösa närstridsanfall kan kombineras med full förflyttning, fortfarande med +3 på slaget.

Överfall

Överfall kan göras mot en sida som inte är beredd på strid, till exempel då de inte har sett angriparna. Den överfallande sidan gör då först ett anfall var, med samma +3 på anfallsslaget som vid vårdslösa eller siktade anfall.

Vid närstridsanfall har målet inget Försvar och får heller inte göra motanfall.

Vid avståndsanfall fungerar modifikationerna för avstånd som vanligt.

Därefter gäller vanlig turordning, där anfallarna agerar först.

Exempel: Rollpersonerna vandrar längs stadens gator. Plötsligt träffas Avanti av en pil som går genom hennes vänstra axel. Eftersom rollpersonerna inte såg bågskytten hade de ingen möjlighet att reagera; den lönnmördarsekt som anfallit dem vinner initiativet och bågskytten kommer att lägga en ny pil på sin bågsträng som en del av sin grupps tur innan rollpersonerna får agera.

Sammanfattning: Strid

- Striden är indelad i rundor. Varje kombattant får utföra en handling per runda.
- Turordning
 - Den grupp som först väljer att agera kommer att fortsätta agera först i varje runda.
 - Om det är oklart vilken sida som agerar först slår ni ett slag mot varje sidas bästa Vaksam.
 - När alla grupper agerat går turen tillbaka till den första gruppen.
 - Inom gruppen bestämmer de inblandade sin inbördes turordning.
 - De kan justera denna när de vill, men alla kan fortfarande bara agera en gång per runda.
- Närstrid
 - Slag mot vapnets Anfall, med motståndarens högsta Försvar som tröskel.
 - Motståndaren kan välja att utföra ett motanfall. Det kostar en handling och innebär att eventuella skador tillfogas simultant.
 - Vårdslöst anfall ger +3 på anfallsslaget och +6 på motståndarnas anfallsslag, till nästa gång det är gruppens tur.
- Anfall med avståndsvapen
 - Slag mot vapnets Anfall minus avdrag för avstånd: -3 för en bit bort (nästa rum) och -6 för långt bort.
 - Att sikta kostar en handling och ger +3 på Anfallsvärdet.
 - Om avståndsanfall är en reaktion på en överraskning eller kombineras med förflyttning: slå mot vapnets Försvar istället.
- Förflyttning
 - Normal förflyttning per stridsrunda är så många meter som Smidig.
 - Om det kombineras med anfall: halv förflyttning och anfallet sker efter förflyttningen.
 - Vårdslösa närstridsanfall får kombineras med full förflyttning.
- Överfall
 - +3 på anfallsslaget.
 - Den som genomför överfallet agerar först i turordningen.

Skador

Hur skadad motståndaren blir av ett lyckat anfall avgörs av SKADEVÄRDET. Om bara den ena av tärningarna i anfalllet lyckades – då räknar man ut skadevärdet genom att addera vapnets skadevärde till den MISSLYCKADE TÄRNINGENS ENTALSSIFFRA. 0 räknas som 10.

Exempel: Liras dolk har Anfall 11 och Skada 1. Motståndaren har Försvar 2. Anfallsslaget visar 5 och 16, så utfallet blir 5 lyckat. Anfallets skadevärde blir 7 ($6 + 1$). Endast entalssiffran från den misslyckade tärningen används.

Om båda tärningarna i anfalllet lyckades, adderar man istället vapnets skadevärde till DUBBLA SKILLNADEN MELLAN TÄRNINGARNA. Om skillnaden är 10 eller mer blir skadevärdet 20 plus vapnets Skada.

Exempel: Liras stav har Anfall 13 och Skada 0. Hennes motståndare har Försvar 0. Hon träffar med 3 och 7. Anfallets skadevärde blir 8 ($7 - 3 = 4$ och $4 \times 2 + 0 = 8$).

Vid nästa anfall träffar hon med 1 och 12. Eftersom skillnaden mellan 1 och 12 är mer än 10 blir skadevärdet 20 ($20 + 0$). Om hennes motståndare haft Försvar 1 hade skadevärdet istället varit 1 ($1 + 0$), eftersom 1:an då missade.

Rustning

Om motståndaren bär rustning jämförs den VITA tärningen i anfallsslaget med rustningens Täckning. Om tärningen är högre än Täckningen har anfalllet träffat en punkt som inte skyddas av rustningen.

Om rustningen träffas dras dess Skydd av från anfallets skadevärde.

Exempel: Nours rollperson Avanti utdelar ett svärdshugg mot en rövare. Svart tärning visar 17 och vit tärning visar 11.

Svärdets Anfallsvärde är 13, så hugget träffar. Svärdets Skada är 4, så anfallets Skadevärde blir 11 (7 + 4).

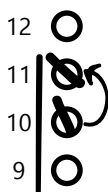
Rövaren har på sig ett linneställ med täckning 16. Eftersom 11 är lägre än 16 träffar hugget linnestället. Dess Skydd är 1. Skadevärdet sänks därför med 1 och blir alltså 10.

För kompletta listor över olika rustningar, se s. 179.

Markering av skador

För att hålla reda på vilka skador din rollperson har fått antecknar du dem på rollformuläret. Där finns siffrorna 1–20 och tillhörande cirklar. När din rollperson blir skadad markerar du den cirkel som motsvarar anfallets skadevärde. Ytterligare skador innebär att fler cirklar markeras.

Om cirkeln redan är markerad markerar du istället närmaste tomma cirkel uppåt.



Exempel: Lira har sedan tidigare fått en skada med värde 10. Nu kommer en ny skada, också med värde 10. Eftersom cirkeln 10 redan är upptagen markerar Emmelie istället cirkeln 11. Cirkeln 10 behåller sin markering.

När din rollperson får en skada med ett skadevärde som är högre än hens Tålig – alltså över det lilla horisontella strecket – får hen inte agera mer i den striden. Hen kan inte ens göra motanfall mot kommande attacker. Rollpersonen är vaken och kan långsamt kräla undan eller tala med korta, ansträngda meningar.



Exempel: Kusuma får ytterligare en skada, denna gång med skadevärde 8. Eftersom cirkeln 8 är ovanför det horisontella strecket så är han nu utslagen.

Vid skador över Tålig + 5 – alltså ovanför det vertikala strecket – är rollpersonen död.

Exempel: Om Kusuma skulle få en skada med värde 12 eller högre dör han omedelbart.

Om skada från ett Skarpt vapen hamnar i någon av cirkelarna längs det vertikala strecket du ritat till vänster om cirkelarna så har rollpersonen fått en livshotande skada och är döende. Skadan kommer att behöva tas om hand inom några timmar (se s. 111).



Exempel: Kusuma har Tålig 6 och får en skada med värde 5 från ett dolkstick. Elis markerar cirkeln vid siffran 5. Kusuma har nu ett livshotande sår och är döende.

Livshotande skador

Om din rollperson har livshotande skador måste någon i hens omgivning lyckas med ett slag mot Läkekunnig inom några timmar, för att förhindra att hen dör av skadorna. Ett lyckat slag innebär att rollpersonens skador inte längre är livshotande, men inga skadecirklar påverkas. Nya tärningsslag tillåts bara om omständigheterna förändras, till exempel genom att den läkekunnige får tillgång till ny utrustning eller medicin.

Läkning

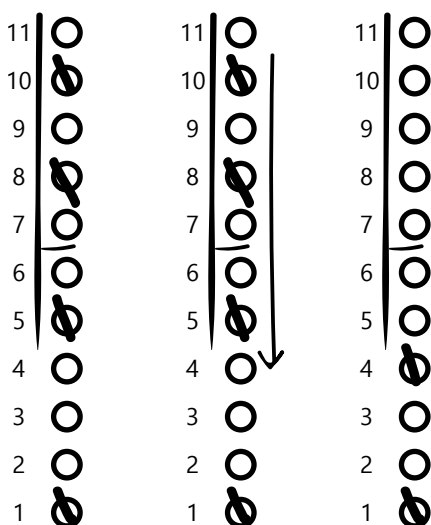
När din rollperson blivit skadad kan det dröja innan hen blir helt återställd. Läkning innebär LÄKNINGSSLAG mot rollpersonens Tålig.

Det första läkningsslaget får du slå när din rollperson får några timmars sammanhängande vila. Därefter får du göra ett slag per vecka. Om rollpersonen drar på sig nya skador eller anstränger sig hårt under tiden sker slaget med en modifikation på -3.

Om slaget misslyckas sker ingen läkning.

Om slagets resultat är lika med en annan, redan markerad skada – oavsett om slaget lyckades eller ej – sker heller ingen läkning. Då förvärras dessutom denna skada och nästa tomma cirkel ovanför den markeras. Om den cirkeln är högre än rollpersonens Tålig + 5 – alltså ovanför det vertikala strecket – dör rollpersonen av sina skador.

Om slaget är lyckat – och dess resultat inte är lika med en redan markerad skada – sänks den högsta skadan lika många steg som slagets utfall. Dessutom läker alla skador som passerar på skadans väg ner till sin nya nivå.



Exempel: Efter striden har Lira skador på 1, 5, 8 och 10. Emmelie slår ett läkningsslag. Tärningarnas resultat är 2 och 6, så slaget är 6 lyckat.

Det betyder att den högsta skadan, den på 10, sänks med 6 steg. Markeringen i skadecirkeln vid siffran 10 suddas ut, och en ny markering görs i cirkeln vid 4. På vägen ner passeras skadorna på 5 och 8. Markeringarna i de cirkelarna suddas också ut. Lira har nu två skador kvar; en på 1 och en på 4.

Slag mot egenskapen Läkekunnig kan användas för att påverka processen på två sätt:

- Försöka rädda en person vars skador är livshotande. Om slaget lyckas är skadorna inte längre livshotande, men skadorna kvarstår.
- Underlätta läkning, vilket kräver lugn och ro samt tillgång till sofistikerad utrustning. Ett lyckat slag ger din rollperson en bonus på sitt nästa läkningslag, motsvarande det lyckade slagets utfall. Läkningslagen fortsätter att slås en gång per vecka.

Det går att använda Läkekunnig på sig själv, men det sker då med -3 eftersom det räknas som en försvårande omständighet.

Exempel: Avanti – som har 5 i Läkekunnig – förbinder Liras sår. Hon slår 4 och 8. Lira får +4 på sitt nästa läkningslag.

Skador och spelledarpersoner

Normalt bokförs inte skador för spelledarpersoner lika noggrant som för rollpersoner. Istället används följande förenklade system:

- Skador över spelledarpersonernas Tålig gör att de blir utslagna.
- Skador mer än 5 över deras Tålig gör att de dör.
- Skador nära deras Tålig får dem att försöka fly, spela döda eller på annat sätt inte vilja delta i striden längre.
- Låga skador beskrivs, men ger ingen regelteknisk effekt.

En spelledarperson som är feg eller ovan vid strid kan försöka fly redan vid låga skador. En mer strids-tränad eller viljestark spelledarperson kan fortsätta slåss även efter skador närmare sin Tålig.

När en fiende flyr är det vanligt att kamraterna följer exemplet – framför allt de som saknar formell stridsträning.

Sammanfattning: Skador

- Skadevärdet
 - Entalsvärdet på misslyckad tärning i anfallsslaget (0 = 10) om bara en tärning lyckades.
 - Dubbla skillnaden mellan två lyckade tärningar i anfallsslaget.
 - Plus vapnets Skada, i båda ovanstående fall.
 - Motståndarens Täckning är högre än eller lika med vit tärning i anfallsslaget: dra av rustningens Skydd.
- Markering
 - Markera den ring som är lika med skadevärdet.
 - Om den redan är upptagen, markera nästa uppåt.
 - Markering i cirkel ovanför det horisontella strecket (Tålig): rollpersonen är utslagen.
 - Markering i cirkel vid det vertikala strecket (mellan Tålig - 1 och Tålig + 5), från vapen som är Skarpt: rollpersonen är döende.
 - Markering i cirkel ovanför det vertikala strecket (Tålig + 5): rollpersonen är död.
- Läkning
 - Om döende: Någon måste lyckas med Läkekonst inom några timmar.
 - Läkekonst på sig själv: -3
 - Läkningsslag: slag mot rollpersonens Tålig.
 - Nya skador eller hård ansträngning: -3
 - Lugn miljö, sofistikerad utrustning och lyckat slag mot Läkekonst: Utfallet i bonus på nästa läkningsslag.
 - Misslyckat läkningsslag: ingen läkning.
 - Utfall lika med en markerad skada: ingen läkning, närmaste tomma cirkel uppåt markeras också.
 - Lyckat slag med utfall som inte är lika med markerad skada: Högsta skadan sänks med utfallet.
 - Alla cirklar mellan skadans originalposition och dess nya position rensas; skadorna är läkta.
 - Första slaget: efter sammanhängande vila.
 - Därefter: 1 slag per vecka.

Att smyga

När din rollperson försöker smyga sig förbi en vakt slår spelledaren ett slag mot vaktens Vaksam för att se om rollpersonen blir upptäckt. Ju längre ifrån varandra de är, desto större avdrag får vakten på sitt värde:

- Ganska nära – i samma rum eller i en gränd: 0
- Längre bort: -3
- På gränsen för att vakten alls kan se något: -6

I slaget används rollpersonens värde i Obemärkt som tröskel.

Exempel: Vakten har Vaksam 10 och Liras Obemärkt är 1. Lira kommer att smyga ganska nära vakten. Det betyder att spelledaren behöver slå högre än 1 och lägre än eller lika med 10.

Om vakten har fri sikt mot rollpersonen kan hen inte smyga utan upptäcks omedelbart, utan tärningsslag. Det betyder att om en vakt hela tiden tittar i en riktning där rollpersonen tänkt smyga måste det finnas något att gömma sig bakom – något som bryter siktlinjen – för att smygandet inte ska vara dömt att misslyckas. Om vakten däremot spanar runt och inte hela tiden håller samma område under uppsikt, kan rollpersonen smita förbi när vaktens blick är vänd åt ett annat håll.

Om spelledarens slag lyckas upptäcker vakten rollpersonen.

När rollpersonen försöker smyga förbi flera vakter används det högsta värde i Vaksam som vakterna kan uppbåda, samt det kortaste avståndet till någon av vakterna som rollpersonen kommer att behöva ha.

Exempel: Kusuma – med Obemärkt 3 – försöker smyga förbi två vakter. Han väljer en rutt som gör att han passerar den första på ganska långt avstånd och sedan rundar den andre betydligt närmare. Den första vakten har Vaksam 8, den andre Vaksam 6.

Det betyder att spelledaren behöver slå högre än 3 och lägre än 8 för att vakterna ska upptäcka den smygande reptiden.

Om slaget misslyckas kommer rollpersonen fram oupptäckt.

De här reglerna används även när rollpersonen försöker smyga sig fram till någon.

Sammanfattning: Att smyga

- Slag mot vaktens Vaksam minus avdrag för avstånd, -3 för en bit bort och -6 för långt bort.
- Slagets tröskel är rollpersonens Obemärkt.
- Vid flera vakter används det högsta värdet i Vaksam och det kortaste avståndet.
- Om slaget lyckas blir rollpersonen upptäckt.

Exempelstrid

Det kriminella gänget »Den flammande kronan« har nyligen börjat sälja ockulta artefakter på den svarta marknaden. Lira och Kusuma har följt deras spår och har nu tagit sig in i en av Barats många lagerbyggnader, där de tror att artefakterna göms. De misstänker att Kronan betalar för artefakterna genom människooffer – och att det är i det här huset ritualerna utförs.

Inuti byggnaden finns tvillingarna Joab och Akela, samt deras bastante chef Ratu. De är i full färd med att förbereda en ritual. Ratu sitter på en låda och har ett stycke pergament hon läser instruktioner från medan Joab ritar symboler på golvet med en krita. Akela sitter på en annan låda och håller fast det tilltänkta offret: en man i sena tonåren som verkar livrädd.

Spelledaren har redan på förhand bestämt sig för att de tre banditerna alla ska vara så pass kapabla att de har 0 i Närstrid och 0 i styrkemodifikation. Därmed används standardvärdena för deras vapen rakt av – spelledaren behöver inte räkna ut eller anteckna något. Hon har också bestämt att de alla har Tålig 6 och att tvillingarna är beväpnade med varsin dolk medan deras chef har en lång trästav.

Lira tänker smyga sig fram till en pelare nära de lådor skurkarna sitter på, medan Kusuma som är bättre på att smyga vill ta sig hela vägen fram till Akela.

Joab, Akela och Ratu har alla Vaksam 8, medan Lira har 1 i Obemärkt. Eftersom Lira inte smyger ända fram – utan stannar en bit bort (-3 på Vaksam) – behöver de slå högre än 1 och lägre än eller lika med 5 ($8 - 3$) för att se henne.

Slaget blir 1 och 8, vilket innebär att de misslyckas.

Om Lira smugit fram hela vägen till trion hade de upptäckt henne. Då hade åttan varit lyckad.

Kusuma har Obemärkt 3, men ska å andra sidan smyga närmare. Gängmedlemmarna behöver slå högre än 3 och lägre än eller lika med 8 för att upptäcka honom.

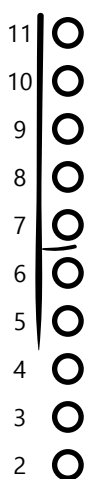
De slår 9 och 18. De ser honom inte och han kommer hela vägen fram till Akela.

Akela är inte medveten om hotet, så Kusuma får utföra ett anfall innan striden påbörjas.

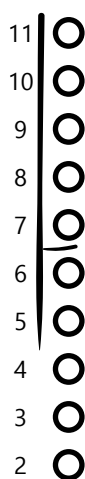
Kusumas reptidklor har Anfall 10 och han får +3 eftersom anfallet sker före striden. Akela har inget Försvar, eftersom hon inte är beredd på anfallet. Det betyder att Kusuma lyckas på 1-13.

Han slår 2 och 12. Eftersom båda tärningar är lyckade och skillnaden är 10 eller mer, blir skadan 20 plus hans kloskada, som är 1. Han river upp hennes hals in till ryggraden – skada 21 är definitivt högre än hennes Tålig + 5. Hennes livlösa kropp faller till marken.

Joab och Ratu ser chockade ut.



Lira



Kusuma

Rollpersonernas skador när striden inleds.

Runda 1

Eftersom de lyckats smyga fram till sina motståndare och överraska dem får rollpersonerna börja agera i den första rundan.

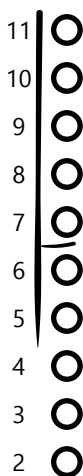
Lira stormar fram från sitt gömställe. Eftersom hon inte smög hela vägen fram till skurkarna hinner hon inte göra något annat den här rundan – hon kommer inte tillräckligt nära för att kunna slå någon med sin stav.

Kusuma vänder sig mot Ratu, gruppens ledare. Hon är redo att försvara sig med en käpp (Försvar 5). Kusuma anfaller med sina reptidklor (Anfall 10) och behöver därmed slå 6–10 för att träffa. Han slår 16 och 4, vilket är en miss.

Ratu besvarar anfallet direkt. Kusumas reptidklor har Försvar 3 och Ratus käpp har Anfall 12. Spel-
ledaren behöver nu slå 4–12 för att lyckas. Hon slår
svart 3 och vit 12 – och träffar alltså med en tärning.
Skadevärdet blir käppens Skada 0 plus den miss-
lyckade trean.

Kusumas reptidhud har Täckning 19, vilket betyder
att den vita tolvan inte räcker till. Huden skyddar,
skadan sänks med 1 och Kusumas spelare drar ett
streck över cirkeln vid siffran 2 på rollformuläret.

Nu har båda rollpersonerna agerat och det blir
deras motståndares tur. Eftersom Ratu använde sin
handling till ett motanfall är det bara Joab som ännu
inte agerat. Han använder sin handling till att dra
fram sin dolk och gör sig redo för att slåss mot Lira.



Lira



Kusuma

Rollpersonernas skador efter runda 1.

Runda 2

Nu är det återigen rollpersonernas tur. Kusuma inleder med ett nytt utfall mot Ratu. Den här gången slår han 7 och 15; en träff. Eftersom 15 var misslyckat blir skadan 6 (entalet från 15, plus klornas Skada 1). För Ratu – med Tålig 6 – innebär det en livshotande skada, eftersom Kusumas klor är Skarpa. Han river upp ett rejält blödande sår tvärs över hennes bröst-korg.

Skadan räcker dock inte för att hon ska vara satt ur spel. Spelledaren bedömer att hon är tuff och strids-erfaren nog för att stå upp ett tag till. Istället gör hon ett motanfall; den här gången slår hon 1 och 5 – ettan är misslyckad men femman är högre än Kusumas Försvar och lägre än Ratus Anfallsvärde. Skadevärdet blir dock bara 1 – och sänks till 0 av Kusumas reptidskinn – så motanfallet gör ingen skada.

Lira hinner fram till Joab och slår till honom hårt med sin stav. Hon slår 20 och 7, där sjuan är högre än Joabs dolks Försvar 4, vilket gör att hon träffar. 20 var misslyckat och eftersom entalssiffran 0 räknas som 10 (s. 108) blir skadevärdet 10 plus stavens Skada 0. Joab har bara Tålig 6, så det räcker för att slå ut honom. Huruvida han är död eller ej får rollpersonerna undersöka efter striden.

Däremot får han innan dess göra ett motanfall. För att han ska lyckas behöver spelledaren slå högre än Liras Försvar 6 och lägre än eller lika med Joabs Anfall 11. Slaget blir 9 och 15, så han träffar.

Eftersom den vita tärningen visade 15 träffar anfaller en kroppsdel som inte skyddas av Liras linneharnesk, som har Täckning 12. Skadevärdet blir därför lika med dolkens 1, plus 5 från den misslyckade tärningens ental.

Liras spelare stryker cirkeln vid siffran 6; hon har fått en livshotande skada, men kan fortsätta slåss. Joab fick in kniven rakt i hennes oskyddade armhåla innan hon slog till honom i huvudet med käppen så att han svimmade. Nu blöder hon kraftigt och kommer att behöva uppsöka läkarvård efter striden.

Nu har båda rollpersonerna agerat och det är motståndarnas tur. De har också agerat – Joab är dessutom medvetlös – så turen går tillbaka till rollpersonerna.

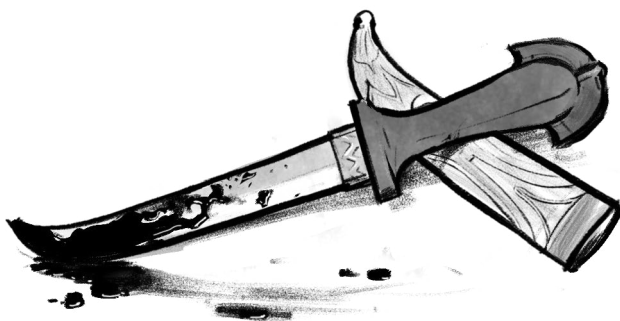


Lira



Kusuma

Rollpersonernas skador efter runda 2.



Runda 3

Både Lira och Kusuma tänker nu angripa Ratu, som står ensam kvar. Kusuma väljer att vara vårdslös; han tänker avsluta det här. Ratu kommer att göra ett nytt motanfall mot Kusuma. I spelet sker alla tre anfall samtidigt.

Lira slår 11 och 15. Elvan träffar, vilket innebär att skadevärdet blir 5. Det innebär ytterligare smärta för Ratu, men är fortfarande inte tillräckligt för att hon ska slås ut.

Kusuma gör sitt vårdslösa anfall. Han slår 10 och 6, båda lyckade. Skillnaden mellan resultaten är 4, så skadan blir klornas 1, plus 8 (4×2).

Ratu är skadad sedan tidigare – och den nya skadan med värde 9 är högre än hennes Tålig 6. Ratu blir därför utslagen ur striden så snart samtliga anfall utförts.

I sitt motanfall mot Kusuma får hon +6 eftersom han är vårdslös. Det betyder att hon behöver slå under eller lika med 18 istället för 12.

Hon slår 17 och 13 – båda lyckade. Skadan blir därför 8 ($4 \times 2 + 0$), men sänks till 7 av Kusumas reptidskinn (Täckning 19).

Eftersom han bara har Tålig 6 betyder det att Kusuma också blir utslagen.

Striden är slut. Spelledaren bestämmer att Joab överlevde, så Lira kan binda fast honom och Ratu vid en stolpe, för att sedan stappla iväg och meddela stadsvakten var skurkarna kan hämtas upp. Kusuma och Joab är mycket ostadiga men kommer att klara sig; Lira och Ratu blöder båda rejält och deras liv hänger på att de får kompetent läkarvård inom de närmaste timmarna.



Lira



Kusuma

Rollpersonernas skador efter runda 3.

Att bli bättre

Efter varje spelmöte à 3–4 timmar delar spelledaren ut poäng. Normalt rör det sig om 1 poäng till varje rollperson. Om spelmötet innebar ett avslut av ett längre uppdrag (tre eller fler spelmöten) bör hen dela ut ytterligare 1 poäng per rollperson. Poängen spenderas sedan enligt samma regler som gällde när rollpersonerna skapades.

Rollpersonerna kan byta ut sina vapen och rustningar när de besöker Via-emins torn, eller någon av gilletts filialer och utposter. Reptider kan givetvis inte byta ut sina skinn mot andra rustningar.

Spelledande

Som spelledare för Ödesväktarna har du en diger men givande uppgift framför dig. Det här kapitlet innehåller tekniker och tips du kan använda för att göra det lättare för dig.

Undersökande och ledtrådar

Ödesväktarna är ett spel som handlar om undersökning av mysterier och brott. Därför är det viktigt att se till att just de scener där rollpersonerna undersöker saker får ta plats och tid kring bordet. När du som spelledare ska gestalta en sådan scen kan det vara bra att tänka på följande:

- Beskriv den övergripande miljön och låt spelarna välja vad rollpersonerna ska fokusera på. Försök inte ge alla detaljer redan från början, utan beskriv utifrån ett översiktligt perspektiv. Låt detaljerna komma när spelarna beskriver hur de undersöker delar av scenen.
- Om spelarna beskriver att deras rollpersoner undersöker en del av scenen där en ledtråd finns – och undersöker på rätt sätt – ge dem ledtråden. Att kräva ett tärningsslag bör vara mycket ovanligt här.

- Om någon av rollpersonerna har en passande bakgrund kan du låta dem få all relevant information ur ledtråden. Annars kanske de måste uppsöka en expert.
- När rollpersonerna pratar med vittnen och misstänkta, spela gärna ut hela samtalen och låt spelarna själva avgöra vad de tror.
- Om rollpersonerna står och stampar eller har svårt att hitta vägar framåt, låt en spelledarperson ge dem ett tips eller se till att något händer, som riktar deras uppmärksamhet mot de möjligheter som står dem till buds.

Äventyr

I Ödesväktarna handlar äventyren nästan alltid om att utreda någon form av mysterium med inslag av magi och ockultism. Rollpersonerna är experter på just denna sorts utredning och har åtminstone grundläggande kunskaper om de tre urkrafterna. De känner också till ödesväven och att deras uppdragsgivare – vävargillet – är ödesmagiker.

Nedan beskrivs en metod för att konstruera äventyr som passar spelets fokus.

Kroken

Börja med att bestämma vad det är som gör att rollpersonerna kallas in. Det bör vara något som åtminstone på ytan antyder en koppling till magi och mystik. Det kan till exempel handla om mord eller andra mer vardagliga brott som utförts på ett sätt som för tankarna till det ockulta eller oroliga medborgare som sett något underligt.

- Ett mordoffer vars lik inte ruttnar, trots att vittnen sett att det legat öppet för väder och vind i flera dagar.
- Ett mordoffer som har en onaturligt hård hud.
- Ett föremål som stulits – eller ett mordvapen – är uppenbart mystiskt, med snirkliga runor på något glömt språk.
- En brottsling tog sig ut från ett låst rum och allt som finns kvar är några symboler som karvats in i golvet, samt en svag lukt av saltvatten.
- En duell som slutade med att den ena parten fattade eld.
- Hemma hos en yrkesmördare hittas bevis för att hon levererat något till en av stadens demon-dyrkande sekter.
- I de nedbrända ruinerna av ett hus hittas en naken, oskadd person med minnesförlust.

Exempel: Peter tänker spelleda Ödesväktarna och börjar med att bestämma att hans äventyr utgår från vad som verkar vara ett vanligt knivmord. Det ockulta inslaget får bli att kroppen – när den undersöktes närmare – visade sig vara täckt av mystiska runor inkarvade i huden.

De inblandade

Vilka personer är inblandade i brottet? Du kommer antagligen på fler personer senare, men skapa ett grundläggande persongalleri. Vem är offret? Finns det några uppenbart misstänkta i fallet? Ögonvittnen?

Utgå gärna från Elemins olika grupperingar och deras intressekonflikter. Använd dig av de spelleddar-personer som beskrivits inom varje organisation.

Exempel: Peter har läst igenom de olika organisationerna och väljer att använda Brödraskapslöjtnanten Siska och hennes förhållande med kollegan Glennna. Han bestämmer att Glennna är offret och att hon haft en hemlig koppling till Silvergudinnans orden. Detta skapar dramatik genom att knyta an till organisationernas maktkamper, och ger dessutom Peter ett potentiellt motiv att väva mysteriet kring.

Siska blir naturligtvis en av de misstänkta, eftersom hon kan ha uppfattat Glennas koppling till Silvergudinnans orden som ett svek. Peter skriver ner hennes namn.

Peter funderar också på vilka andra som skulle kunna vara inblandade. Han hittar på ytterligare en medlem i Brödraskapet – Glennas överordnade Baraqu – som inte gillade att två av hans löjtnanter påbörjat ett förhållande. Han skulle också bli väldigt arg om han fick veta om Glennas koppling till den konkurrerande organisationen.

Det borde också finnas fler berörda parter, till exempel från Glennas liv före Brödraskapet. Peter lägger löpande till nya personer allt eftersom han kommer på dem.

Sanningen

Vad är det egentligen som hänt? Som spelledare bör du redan från början veta hur saker och ting ligger till, så att du kan förbereda platser, spelledarpersoner och ledtrådar som är konsekventa.

Det kan vara intressant med en oväntad vändning. Några exempel:

- Det visar sig att det inte fanns några övernaturliga aspekter i fallet. Det var ett missförstånd, eller något som planterats för att skapa det intrycket.

- Det visar sig att det var övernaturligt, men på ett helt annat sätt än väntat.
- Det visar sig att det fanns övernaturliga inslag, men att dessa inte utgör något hot mot rollpersonerna, mot vävargillet eller mot allmänheten.

Det övernaturliga kan ligga bakom mysteriet på många olika sätt.

- Det hela iscensattes av en demon.
- En sekt som tjänade en urkraft orsakade det hela för att främja sektens mål, för att skapa kaos eller av misstag.
- En människa som fötts med koppling till urkrafterna tappade kontrollen över sina krafter.
- En rebellisk ödesmagiker som brutit med tornen använde sin kunskap om ödesväven för att orsaka det som hände.
- Ett upphittat, köpt eller stulet föremål innehåller en parasit, som har gett krafter till bäraren.

Här kan ofta den Eleminska lagstiftningen (s. 20) tjäna som god inspiration. De fall Ödesväktarna utreder innehåller ofta en brottslig komponent:

- Någon har begått ett brott med hjälp av något övernaturligt.
- Någon har begått ett brott på grund av övernaturlig influens (från till exempel en agent eller en demon).
- Någon har begått ett brott och försöker dra uppmärksamheten från det genom att skapa ett falskt intryck av något övernaturligt.

Bestäm vad som ligger bakom mysteriet och hur det hänger ihop med kroken.

Exempel: Peter bestämmer sig för att mordet på Glenna ska ha utförts av Silvergudinnans orden, som en del av en offerritual. Hennes del av orden har nyligen fått kontakt med en ljusdemon vid namn Tilhar, som har lovat dem gåvor i utbyte mot sådana offer.

Strukturen

Vid det här laget bör du ha en ganska bra bild av mysteriets centrala delar: vad som verkar ha hänt, vad som faktiskt har hänt, vilka som varit inblandade, samt några tänkbara sidospår.

Utifrån denna bild skapar du nu mellan 3 och 10 platser som rollpersonerna kan besöka som led i sina undersökningar. På varje plats kommer det att finnas två sorters information: dels sådan som hjälper rollpersonerna att räkna ut vad det är som faktiskt hänt, dels information som leder dem vidare till en eller flera andra platser.

Det här visualiseras genom att du ritar upp ett schema över hur platser hänger ihop med varandra och vilka ledtrådar som finns var. På så vis får du en överblick över mysteriets flöde.

På schemat ritar du ut alla platser som namngivna rektanglar, medan ledtrådarna ritas som pilar. Skriv gärna vad ledtråden består i på varje pil.

En tumregel här är att de allra flesta platser bör ha minst två ledtrådar som pekar mot dem från andra platser. En annan är att så många platser som möjligt bör ha minst två ledtrådar i sig. Tanken är att strukturen ska hjälpa dig att skapa ett mysterium som kan

lösas på flera olika sätt. Vidare får spelarna möjlighet att fatta egna beslut om vilka ledtrådar de prioriterar och i vilken ordning de ska besöka platserna som dyker upp i deras undersökningar. Det är vanligt att de i början samlar på sig en lång lista med spår, som de sedan betar av för att till slut bli tillräckligt säkra på hur allt hänger ihop för att kunna agera.

Du kan antingen låta schemats struktur växa fram allteftersom du hittar på nya platser och ledtrådar, eller så kan du hitta på strukturen först och sedan fylla i platser och ledtrådar. Det senare innebär dels att du redan från början vet att strukturen är lagom stor och komplex, samt att du får en smula inspirationshjälp i och med att du på förhand vet till exempel hur många ledtrådar som ska finnas på varje plats.

Oavsett vilken metod du väljer bör du ha en aning om ungefär hur många platser du vill ha med redan från början. Detta beror i sin tur på hur lång tid du tänkt dig att det ska ta att lösa mysteriet. Hur lång tid dina spelare lägger på undersökningar av varje plats varierar naturligtvis med deras tålamod och deras lust att finkamma platser efter ledtrådar – en otålig spelgrupp kan avverka en plats på 15–30 minuter, medan en mer eftertänksam grupp kan ta 2–3 timmar på sig att noggrant gå igenom varje plats och fundera på hur de ska tolka vad de funnit.

Exempel: Peter är ännu inte helt säker på hur äventyret som helhet ska se ut. Han placerar ut de platser han redan funderat på: till exempel Glennas och Siskas hem; platsen där Brödraskapet genomför offren; samt värdshuset Landkrabban, som styrs av organisationen.

Han vill inte att spelarna ska kunna gå direkt till Landkrabban från mordplatsen, så han ritar ut en plats mellan dem. Han gör också samma sak mellan mordplatsen och offerplatsen. Eftersom han inte kommit på de platserna ännu skriver han frågetecken i rutorna. Peter räknar med att få den inspiration han behöver medan han arbetar med resten av äventyret.

Han ser sedan till att rita ut pilar mellan platserna tills han är nöjd med det övergripande flödet mellan äventyrets olika platser.

Det är naturligtvis också så att spelare ibland väljer att uppsöka platser du inte har förberett. Försök då inte tvinga tillbaka dem till dina förberedda platser, utan spela ut besöken – kanske kan du rentav låta dem hitta någon ledtråd där som de annars kunnat hitta någon annanstans.

Var inte rädd att be om en paus för att samla tankarna ifall du har svårt att få ihop äventyret medan ni spelar. Utöka vid behov flödesschemat med nya platser rollpersonerna besökt och fundera på hur du kan få helheten att passa ihop.

Platser

När du förbereder en plats finns två viktiga perspektiv: det praktiska och det estetiska. Det praktiska berör platsens funktion i mysteriet – vilka ledtrådar den innehåller, hur den hänger ihop med andra platser, vilka hinder och faror platsen kan ställa i vägen för rollpersonerna och så vidare.

Det estetiska perspektivet handlar om hur platsen upplevs. Fundera gärna redan i planeringsstadiet på vilka adjektiv du kan använda för att beskriva platsen



och täck gärna in flera olika sinnen. Lukter och ljud kan fungera som bra komplement till rollpersonernas synintryck.

Många spelare uppskattar kartor och tycker att de skapar en starkare närvarokänsla. Om rollpersonerna förväntas söka igenom en plats rent fysiskt kan kartor dessutom vara nyttiga ur det funktionella perspektivet.

Exempel: Peter bestämmer att Landkrabban till det yttre är ett helt vanligt värdshus som mestadels serverar alkohol och olika fiskrätter. Det finns en ansats till nautiskt tema och väggarna pryds av åror, reptampar och nät. Kring lunch, middag och kvällsmat luktar det starkt av Landkrabbans specialitet – en kryddstark fisksoppa – i hela lokalen.

Rent praktiskt kommer värdshuset att i första hand vara en plats där rollpersonerna kan få veta att Glenna hade en flickvän som heter Siska, samt att de båda var stamgäster. Om rollpersonerna bevakar stället kan de få tag på Siska och ställa frågor till henne, eller bara skugga henne och därmed få reda på var hon bor.

Ledtrådar

För varje ledtråd finns det tre aspekter du bör ha förberett: innehåll, form och hinder.

Innehållet är den information ledtråden kan ge spelarna. Denna information kan leda vidare till en annan plats, till en annan ledtråd, eller ge spelarna en tydligare bild av mysteriets sanning. En och samma ledtråd kan innehålla flera av dessa informationstyper.

När det gäller ledtrådens form präglas den och begränsas av civilisationens preindustriella teknologinivå.

- I Elemin finns manufakturer men inga fabriker, så varje fysiskt föremål är tillverkat av någon och bär ofta dennes märke. Det gör att rollpersonerna mycket väl kan söka rätt på den som tillverkat något och få köparen beskriven.
- Eftersom Elemin grundades av akademiker som aktivt strävar efter att ha en fungerande byråkrati, har de flesta invånare lärt sig läsa och skriva. Även ute i byarna utanför staden finns i regel minst en person som är läskunnig. I huvudsak används papyrus eller pergament för brev, kvitton och räkenskaper, medan lerplattor används för skyltar och liknande.

- I trädgårdar och på icke stenlagda gator lämnas lätt spår, som kan följas såvida de inte trampats ned eller förstörts av väder.
- Det vanligaste sättet att få information är att fråga folk. Genom att prata med tiggare, förbipasserande, grannar och andra potentiella vittnen kan man få fram väldigt mycket. Eleminier är nyfikna på vad som händer omkring dem – och skvaller är en mycket vanlig form av underhållning. Om väktarna kör fast i sin utredning kan de alltid höra sig för på stan om vilka rykten som går. De kan också söka upp kontakter från sitt förflutna eller någon av tornens experter för att se om de kan sätta någon ledtråd i nytt ljus.

Alla ledtrådar ligger inte öppet och väntar på att rollpersonerna ska snubbla över dem – ofta finns någon form av hinder i vägen.

- Ledtråden kostar, exempelvis känslig information eller gentjänster.
- Ledtråden är inlåst. Rollpersonerna måste stjäla nyckeln eller övertala någon att öppna låset.
- Personen som har informationen är motsträvig och behöver övertalas, eller på annat sätt förmås att ändra uppfattning.
- Ledtråden är dold eller mindre uppenbar. Rollpersonerna måste leta i den fysiska miljön efter till exempel fotspår.
- Ledtråden är på ett främmande språk och måste tolkas.

Spela ut ledtrådsletandet; låt spelarna beskriva hur de undersöker miljön. Om de ska få en känsla av att ha varit skickliga utredare behöver de också känna

att det är genom sina egna förmågor som de når sina mål – inte bara genom tärningsgudarnas försyn.

Exempel: Peter har kommit på att en ledtråd från mordplatsen ska leda till Fjärilstorget – en undangömd och sällan besökt plats som används av Brödraskapet för att träna nya rekryter.

Enligt schemat ska torget ha två ledtrådar som leder till andra platser: Landkrabban respektive Siskas hem. Eftersom torget regelbundet används av Brödraskapet – som ju också håller till på värdshuset – tycker Peter att det passar bra med en ganska enkel fysisk ledtråd: en sönderslagen vinamfora med Landkrabbans symbol.

När det gäller den andra ledtråden vill han gärna att den innebär lite större utmaning. Han antecknar att det står två unga kvinnor och tränar stridskonst på torget. De är medlemmar i Brödraskapet, men kommer att göra sitt yttersta för att inte avslöja något. Om de pressas kommer de att försöka fly.

Om rollpersonerna pratar med dem och nämner eller beskriver Glenna kommer de – så snart de tror att kusten är klar – att springa och prata med Siska i hennes hem utanför murarna. Om rollpersonerna är förslagna och försiktiga kan de följa efter.

Peter vill också att spelarna ges en chans att få mer information om fallet. Kanske kan de höra de två kvinnorna prata om Siska och Glennas förhållande, samt om den hetlevrade Baraqus upprördhet.

Avslut

Du bör ägna en tanke åt vad som ska hända när spelarna får den sista pusselbiten.

Ofta har äventyren en slutplats, men det kan lika gärna vara så att rollpersonerna besökt alla platser, vet vad som hänt och nu behöver välja hur de ska agera. Är det information de borde föra vidare till någon, till exempel sina överordnade? Är det information någon annan skulle ha nytta av, som de kan ge antingen som en gåva eller i utbyte mot något? Finns det någon att konfrontera och hur kan i så fall denna konfrontation se ut? Den bör inte vara våldsam – i allmänhet kan ödesväktare avslöja och arresteras den skyldige utan handgemäng.

Det kan också vara bra att ha några lösa trådar kvar även efter äventyrets avslut. Kanske fanns det en sekt som avslöjades, men där bara några enstaka medlemmar kunde arresteras? Kanske kan det finnas antydningar om att det egentligen var någon annan som låg bakom det hela än den som i slutänden arresterades och dömdes? Kanske lyckas den som arresteras undgå sitt straff och kan återkomma senare?

Ha gärna en kort epilög med spelarna, där ni pratar om äventyrets upplösning, konsekvenser och lösa trådar.

Exempel: Om rollpersonerna lyckas avslöja att det är Silvergudinnans orden som låg bakom alltsammans tänker Peter att han vill ge dem möjlighet att konfrontera orden, till exempel vid offerplatsen. Kanske kan de få förstärkning av stadsvakter, men frågan är om det räcker

för att oskadliggöra ljusdemonen Tilhar? Mer troligt är nog att de kan driva honom på flykt genom att upplösa ordenskapitlet. Kanske kan han bli en återkommande fiende till rollpersonerna?

Om att misslyckas

För att lösandet av mysteriet ska bli spännande krävs ett mått av osäkerhet och risk. Rollpersonerna måste kunna misslyckas med sitt uppdrag. Det här kan uppnås på flera olika sätt.

- Tidspress – rollpersonerna kommer inte att hinna undersöka alla platser eller tala med alla spelledarpersoner. Om de tar för lång tid på sig kommer den skyldige undan, eller så försvinner någon viktig ledtråd.
- Felaktiga slutsatser – lägg in några villospår som pekar mot fel person och gör så att felaktiga utpekanden har konsekvenser.
- Fiendens reaktion – om rollpersonerna inte är försiktiga i sina undersökningar finns alltid risken att skurken får reda på det hela och smiter innan de hinner lägga alla pusselbitar. Skurkar som får veta att de har väktare efter sig kan också tänkas mörda eller hota vittnen, sprida falska spår, alternativt skicka underhuggare för att muta, skrämma bort eller slå ihjäl rollpersonerna.

Det sämsta sättet att skapa risk för misslyckande är att kräva lyckade tärningsslag för att mysteriet ska kunna lösas. Därför bör du se till så att varje ledtråd kan nås på olika sätt. Det är i första hand spelarnas förmåga att lösa mysterier som ska utmanas – inte deras tur med tärningarna.

Exempel: Rollpersonerna kan misslyckas i Peters äventyr genom att följa de falska spåren som leder mot Baraqu eller Siska. Då kan de få en genuin känsla av att ha löst mysteriet, men kan senare få veta sanningen.

De kan givetvis också helt enkelt köra fast och inte ta sig vidare. Då kanske Peter kan ge dem ledtrådar genom att låta spelledarpersoner hjälpa dem, men samtidigt låta detta innebära att fler av de inblandade hinner komma undan. Det förtar ju lite av segrerns sötma om rollpersonerna löser mysteriet men inte har någon möjlighet att ta fast de skyldiga.

Förmågor, formler och föremål

När det gäller magi och förmågor som ligger bortom rollpersonernas egna, bör du som spelledare gestalta dessa utan att blanda in regler eller tärningsslag så länge det inte rör sig om försök att skada en rollperson. Då väljer du ett vapen som har ungefär rätt skada och använder dess värden.

Det här behöver absolut inte vara varken rättvist eller balanserat mot rollpersonernas kapacitet. Däremot bör du alltid hitta något sätt att varna gruppen för att de riskerar att stöta på något farligt, så att de kan se till att undvika direkt konfrontation och istället hitta något annat sätt att oskadliggöra hotet. Detta kan vara i form av ledtrådar i det mysterium de undersöker. Om spelarna är på väg att försätta sina rollpersoner i livsfara utan att ha förstått det kan du antingen låta någon spelledarperson varna dem, eller helt enkelt själv fråga spelarna om de är medvetna om vilken risk de tar.

Några exempel på förmågor demoner och deras agenter kan tänkas ha finns på s. 76.

Ödesmagi är i första hand en fråga om tillägnad kunskap, även om en del har större fallenhet än andra. Väckargillet bevakar denna kunskap hårt och ser helst att allmänheten inte ens känner till att den existerar.

Magi som bygger på urkrafterna är normalt förbehållen demoner och parasiter. En del demoner kan ge permanenta eller tillfälliga förmågor till sina agenter, medan andra istället binder krafter i magiska föremål.

Det finns människor och reptider som fötts med en stark koppling till någon av urkrafterna, men det är extremt ovanligt.

Kapitel 7 – ett äventyr

Eldfängd

Ibland är inte allt så som det först verkar – något varje ödesväktare bör vara medveten om...

Äventyret börjar med att rollpersonerna kallas in till kapten Zathos. Det är tidigt och genom kontorets fönster syns morgonsolen spela över Elemins vita tak.

Zathos är kortfattad och rak. Rollpersonerna ska undersöka en brand som kan ha haft ockulta förtecken. I första hand ska de avgöra huruvida detta är ett ärende för ödesväktarna. I andra hand ska de – om rapporterna stämmer och det finns ockulta inslag – utröna vem som är skyldig och arrestera hen samt eventuella medbrottslingar. Kort sagt: de ska se till så att det upphör, vad det nu än är som pågår.

Kaptenen kan ge dem följande information:

- Det har brunnit på övervåningen i ett väveri på Azu-torget i Gryningsstaden.
- Branden utbröt igår kväll, efter solnedgången.
- Genom rådigt ingripande från tre stadsvakter samt boende kring torget kunde branden släckas och hindras från att spridas.
- Efter släckning rapporterade de tre vakterna till sin närmaste chef, men deras uppgifter var osammanhängande och motsägelsefulla. De nämnde ockulta

inslag och symboler, men det är svårt att få någon rättsida på det hela. Detta är anledningen till att stadsvakten kontaktade ödesvaktarna för att utreda frågan.

- Det kan röra sig om mordbrand, då en av vakterna rapporterade att en person befann sig på väveriets övervåning under branden.
- De tre vakterna – Iliya, Ningirsu och Awil-Ishtar – befinner sig just nu i baracken närmast torget.

Rollpersonerna får själva välja om de ska börja med att undersöka brottsplatsen eller med att intervjua stadsvakterna. Oavsett vilket förväntar kaptenen sig att de ska rapportera till henne så snart de har nyheter.

Vad som egentligen pågår

Nära Azu-torget leder en man vid namn Dagon Ra en personkult vars huvudsyfte är att stärka hans ego och ge honom pengar. Han framställer det gärna som att han är i besittning av övernaturliga krafter och kunskap från andepanen, men i själva verket har hans ritualer ingen effekt. Han är bara en karismatisk – men i övrigt synnerligen vanlig – människa.

Dagon Ra har själv inget vidare ekonomiskt sinne-lag, utan har lämnat allt sådant till sin högra hand, Fatamos. Det Dagon Ra inte känner till är att Fatamos är en ljusmagiker och illusionist som har använt sina förmågor för att hjälpa honom att bygga upp kulten. Det har han bland annat gjort genom att få Dagon Ras ritualer att bli mer effektfulla, samt förstärka den mystiska atmosfären under kultens möten. Dagon Ra själv känner inte till något av detta utan tror att kultens framgångar enbart bygger på hans egna arbete och personlighet.

Fatamos har dessutom stulit pengar som kultens medlemmar skänkt till Dagon Ra.

På sistone har illusionisten börjat känna att det är dags att dra mot nya jaktmarker. Han vet att någon förr eller senare kommer att börja ställa frågor om de ekonomiska oegentligheterna. Därför tänker Fatamos nu försöka sätta dit Dagon Ra och få honom arresterad för mordbrand och kanske också människooffer, för att själv kunna smita iväg med en så stor del av kultens pengar som han kan bära med sig.

För att åstadkomma detta har han först och främst hyrt ett väveris övervåning. Sedan har han köpt ett griskadaver och en säck fårtarmar, som han omgärdat av ockulta symboler och sedan satt eld på. Han har också sett till att det finns spår från branden som pekar mot Dagon Ra, vars kult brukar träffas i ett utrymme i kloakerna i närheten.

Han har sedan larmat stadsvakten om branden och använt sin illusionism för att förvilliga vakter och eventuella andra vittnen, samt för att få dem att tro att griskadavret är en människa. Han hoppas att ingen ska titta alltför nära på »människooffret« – att folk ska låta känslorna styra, bli upprörda och fokusera på att leta rätt på den skyldige. Det borde ge honom nog med tid för att hinna samla ihop sitt byte och smita.

Vakterna

De tre vakterna spenderar morgonen och förmiddagen med att vila. De kan då intervjuas av rollpersonerna i baracken närmast torget. Senare under dagen kommer Iliya och Awil-Ishtar att patrullera området kring torget, medan Ningirsu kallas in till ett närliggande område för att hjälpa till vid ett barslagsmål.

Gemensamt för deras vittnesmål är att situationen var stressig och hemsk, samt att det brann ordentligt. De tog hjälp av boende i området, som langade hinkar med vatten från brunnen. När de väl lyckats släcka elden hade personen som larmade dem försvunnit från platsen.

Det var naturligtvis Fatamos som larmade. Han använde sina illusioner och sin kraft för att fördunkla vakternas sinnen och få dem att se det han ville att de skulle se.

Om de konfronteras med att deras uppgifter är motsägelsefulla kommer de att skylla på situationens tumult.

Iliya, stadsvakt

Iliya är en bastant medelålders kvinna med håret uppsatt i tre hårda flätor.

Hon är den enda av de tre vakterna som faktiskt såg insidan av rummet där branden anlades. Hon kan ge en målande, men i stora delar felaktig bild av hur det såg ut där inne:

- Det såg »inte naturligt« ut.
- Det var ockulta symboler över hela golvet.
- I mitten av rummet hängde en person från en krok i taket. Det var en kvinna och hon skrek desperat på hjälp, men det var för sent. Hennes hud var redan förkolnad och det fräste i hennes svarta hår. Hennes klänning hade i princip lösts upp av flammorna.

Anledningen till att bilden är både så stark och så felaktig är att den till stor del bestod av illusioner skapade av Fatamos, som förstärkte och vävde in nya element i det Iliya faktiskt såg.

Iliya är ganska säker på att personen som larmade om branden var en ung man, något över medellängd. Hon har svårt att dra sig till minnes några specifika drag.

Ningirsu, stadsvakt

Ningirsu är en vältränad, lurvig man med många tatueringar – både symboliska och avbildande. Han såg inte larmaren; han fokuserade framför allt på att organisera vattenkedjan. Dock hörde han att det var en man som ropade på hjälp från väveriets övervåning.

Awil-Ishtar, stadsvakt

Awil-Ishtar är en mörkröd, slank reptid med små bakåtriktade hornutväxter i en kam från nosen och upp bakom huvudet.

Hon och Ningirsu försökte se till att branden släcktes så fort som möjligt. Hon kommer ihåg att hon pratade med personen som larmade om branden, men minns inte mycket utöver att det var en ung kvinna med spetsiga drag. Awil-Ishtar minns också att kvinnan pratade om att det fanns en person uppe i det brinnande rummet och att det var därför Iliya sprang upp. Vad hon förstod var personen redan död när hon och de andra vakterna kom till platsen.

Azu-torget

Azutorget ligger centralt i Gryningsstaden och består av en öppen stenlagd yta, omgiven av två- och trevåningshus. I mitten av torget finns en brunn som är kopplad till fyra vattentråg.

Bland byggnaderna kring torget märks:

- Ett väveri, vars övervåning bär tydliga spår av brand. En stadsvakt står utanför dörren in till övervåningen, med order att bara släppa in ödesväktarna.
- Ett öppet slakteri, där flera kunder står och försöker pruta ner priset på kött eller bara pratar strunt med ägaren.

På torget finns också en hel del människor som hämtar vatten ur brunnen, skvallrar och umgås. Flera av dem kan vittna om gårdagskvällens eldsvåda; den ena berättelsen är vildare än den andra. De flesta var egentligen inte där. Flera pratar också om den förra branden som drabbade en av byggnaderna kring torget. Då var det ljusstöperiet som råkade illa ut. Enligt många är det också flera andra byggnader som brunnit i området och det finns en oro kring framtida bränder.

Väveriet

Väveriet upptar ett helt tvåvåningshus, men den övre våningen har inte använts de senaste veckorna. På undervåningen arbetar ett flertal vävare och väverskor med att producera tyg under ledning av förmannen Arua. Här och var står koner med färdigfärgat garn. Kring dem sitter tygband som berättar att garnet producerats och färgats av ett spinneri i andra änden av staden.



Arua, väveriförman

Väveriets förman är en kraftig, vänlig man med begynnande flint och väloljat skägg. Han kan berätta att övervåningen tidigare använts för färgning av garn, men att han fått order från väveriets ägarinna Bau att varken han eller någon annan anställd får gå upp dit. Bau har också beordrat honom att köpa färdigfärgat garn, så att väveriet kan fortsätta verksamheten trots att övervåningen inte är tillgänglig.

Arua är försiktig när han talar om Bau; han vill inte råka i trubbel. Han vet att Bau har ett hetsigt humör och inte vill att någon ska snoka i hennes affärer. Om rollpersonerna pressar honom – och lovar att inte nämna hans namn när de pratar med henne – kan han ge dem hennes adress.

Om rollpersonerna kollar upp Bau i Via-Emins register så finner de inte mycket – hon äger ett tiotal fastigheter men det finns ingen information om var hon bor.



Bau, väveriägare

Väveriets ägare är stor och tjock, med spartansk men smakfull klädnad. Hon hyrde ut väveriets övervåning till Fatamos, men vet inget om någon ockultism – faktum är att hon inte vet något alls om vad han skulle göra med rummet, för hon frågade inte. Hon fick så pass mycket betalt att det var värt att under en period sluta färga garn och istället köpa färdigfärgat.

Bau är ganska motsträvig; hon vet att gruppen Fatamos tillhör brukar träffas nere i kloakerna under torget, men kommer inte att släppa ifrån sig den informationen om inte rollpersonerna kan komma med ganska trovärdiga hot om juridiska konsekvenser eller om de kan påvisa den ockulta kopplingen. Inte ens Bau vill att sekter som utför människooffer ska få löpa fritt.

Bau vet inget om några värdebrev som utfärdats i hennes namn, men om rollpersonerna ber henne undersöka saken så kommer hon att upptäcka att ett sådant brev stulits från henne. Mot rollpersonerna kommer hon att hålla så god min hon förmår, men i själva verket kokar hon av ilska. Om inte rollpersonerna övertygar henne om att de är hennes bästa chans att få hämnd och återfå sina silvermynt så kommer hon att skicka egna lönnmördare efter Fatamos.

Brottsplatsen

När rollpersonerna når väveriets övre våning släpps de in av stadsvakten som posterats utanför dörren. Hen bedyrar att ingen släppts in i rummet innan rollpersonerna anlände.

Hela våningen består av ett enda stort rum. Väggarna är kraftigt svärtade av sot. Här och var står delvis sönderbrända trämöbler – ett bord, några stolar, en bänk, några hyllor.

Stanken av bränt kött och hår är fruktansvärd. I mitten av rummet hänger en delvis förkolnad köttklump, i ungefär samma storlek som ett människolik, från en krok i taket. Den döda kroppen bär en söndertrasad klänning och det finns mirakulöst nog rester av hår kvar på huvudet. Under den finns ett antal märkliga symboler ristade i golvet, några små högar silvermynt samt ett antal små ljus.

Vid närmare undersökningar upptäcker rollpersonerna att:

- Den svartbrända kroppen i själva verket inte är mänsklig. Armarna och benen är alldeles för små – de är därtill försedda med klövar. Det krävs inte speciellt avancerade medicinska kunskaper för att räkna ut att det rör sig om ett griskadaver. Någon med mer specialiserade kunskaper om djurs anatomi kan dessutom meddela att de tarmar kadavret innehåller kommer från ett får, samt att grisen slaktats på det sätt som är brukligt när det gäller matgrisar.
- Metallkroken som kroppen hänger från är signerad med krokmakaren Shamas sigill.
- Kroppens hår är i själva verket en mycket illa åtgången peruk av ganska god kvalitet, signerad perukmakaren Davcina.
- Silvermynten är två dussin till antalet och har präglats av myntslagaren Esther.
- Ljusen är alltför illa åtgångna för att det ska gå att se några tecken på vem som stöpt dem, men deras säregna lukt av lavendel borde gå att känna igen ifall rollpersonerna stöter på den igen.

Den här scenen är ett bra tillfälle att påminna spelarna om att alla föremål i Elemin är skapade av en hantverkare, som ofta kan spåras (s. 136).

Längs med en av väggarna står några stora träkar och i taket hänger torklinor. Både karen och linorna är svedda av elden men det är tydligt att väveriet tidigare färgat sitt egna garn. Om någon av de anställda tillfrågas om varför de inte gör det längre svarar de undvikande; de är måna om sin anställning och vill

inte ställa till med bråk. Om rollpersonerna talar med någon av dem i enrum så berättar de att de inte vet varför, men att Arua sagt åt dem att de inte längre ska färga garn på övervåningen och att det är han som köpt in konerna med färgat garn.

Slakteriet

Zuzus slakteri vid Azutorget är litet, men välsorterat och gemytligt. De flesta kunder är stamkunder, som gärna står länge och pratar strunt med både varandra och slakteriets ägare. Affärerna går bra och Zuzu har gott rykte i området.



Zuzu, slaktare

Ägaren Zuzu är en kort, muskulös man med stor mustasch och buskiga ögonbryn. Tatueringarna skvallrar om en bakgrund till sjöss och han har dessutom flera ringar i öron, ögonbryn och underläpp. Han är godmodig och har nära till ett bullrande skratt. Han är mycket lojal mot torgets invånare och sina stamkunder.

Om rollpersonerna identifierar sig tydligt som ödesväktare och kan förklara ärendets allvar kommer Zuzu att vara väldigt samarbetsvillig. Han kan informera om följande:

- Under gårdagen sålde han ett griskadaver och fårtarmar till gatupojken Marus. Det var tydligt att pojken fått uppdraget av någon annan; han brukar göra olika ärenden åt folk i utbyte mot en bit mat.
- Marus är en godhjärtad grabb som befinner sig i en tråkig situation. Zuzu brukar sticka till honom lite rester ibland.
- Det har hänt att Marus hamnat i dåligt sällskap – antingen genom sin naivitet eller på grund av desperation.
- Ingen vet var Marus sover – det berättar han inte för någon. Han håller sig inom Gryningsstaden, men verkar variera sig en hel del inom det området.
- Zuzu föreslår att rollpersonerna kan fråga runt i fattigkvarteren; folket där känner honom nog bättre.

Zuzu är väldigt mån om att rollpersonerna inte ska tro illa om Marus. Han försöker övertyga dem om att ifall pojken varit inblandad i en mordbrand eller något ockult är det inte för egen förskyllan.



Fattigkvarteren

I norra gryningsstaden – nära Hålet – är det många som känner Marus, men det finns en utbredd och välgrundad misstänksamhet mot ordningsmakten. Rollpersonerna kommer att behöva hitta något sätt att visa att de är att lita på om de ska ha en chans att få fram någon information. Det kan de till exempel göra genom att ordna fram läkemedel eller mat, eller genom att hjälpa de fattiga med något annat materiellt. De kommer också att behöva vara tydliga med att de inte vill Marus något ont. Om någon av rollpersonerna har en bakgrund i fattigdom underlättar givetvis detta.

Om de lyckas kan de få veta att han brukar sova tillsammans med några andra gatubarn på ett tak, som provisoriskt inretts som bostad. Om rollpersonerna når hit tidigt på dagen behöver de vänta ett antal timmar för att ha en chans att tala med pojken.

Om rollpersonerna lyckas med att skapa förtroende för sig i fattigkvarteren och sedan förvaltar det förtroendet – genom att till exempel behandla Marus väl när de hittar honom – kan de även i framtiden räkna med att delar av befolkningen i och kring Hålet betraktar dem som pålitliga. Detta kan ge dem fördelar i framtida uppdrag.



Marus, gatupojke

Marus är en tolvårig, smal och senig gatupojke med ljust hår. Han brukar ta olika småjobb för att få ihop mat för dagen och har inte alltid möjlighet att vara så nogräknad med vem han arbetar åt.

Han är pratsam och berättar gärna att han har gjort ärenden åt Fatamos. Om rollpersonerna frågar mer inser han att informationen troligen är värd något för dem. Då ber han dem om mat eller pengar i utbyte mot information om kloakutrymmet där Fatamos och resten av sekten håller hus. Han känner till både Fatamos och Dagon Ra vid namn och kan beskriva deras utseenden.

Ljusstöperiet

En trappa på utsidan av ett av Azutorgets hus leder upp till Omarosas övervåningsbutik, där hon stöper och säljer ljus av olika slag. På utsidan av huset – kring fönstren ut mot torget – syns tydliga rester av en äldre brand.



Omarosa, ljusstöperska

Omarosa är en pigg 60-åring som sällan skräder orden och är känd för att vara rejält ful i munnen – hon svär som en sjöman och skäms inte för det.

Hon är inte speciellt sugen på att samarbeta med ordningsmakten mer än absolut nödvändigt, eftersom hon bland annat gör ljus med stark narkotisk verkan – vilket inte är tillåtet inom stadens murar. Om rollpersonerna kan vinna hennes förtroende eller åtminstone

göra mycket tydligt att de inte planerar att sätta dit henne för något svarar hon på deras frågor och kan framför allt berätta följande:

- Ljusen som hittades vid brottsplatsen köptes av Fatamos, som hon nämner vid namn och kan ge en ganska god beskrivning av.
- Fatamos samarbetar med en man vid namn Dagon Ra. De båda leder en sekt tillsammans.
- Enligt henne är sekten ganska harmlös. Hon respekterar en god bluff och menar att de som lurats på pengar av Fatamos och Dagon Ra helt enkelt får skylla sig själva. Att sekten skulle hålla på med någon form av faktisk magi tror hon inte på för ett ögonblick. Som de flesta i staden tror hon inte på magi över huvud taget.
- Fatamos är en av hennes kunder när det gäller de narkotiska lavendelljusen
- Sektens tillhåll finns nere i kloakerna. Omarosa kan peka ut den nedgång de oftast använder, i en av gränderna kring torget.

Hantverkarna

De föremål rollpersonerna hittade på brottsplatsen leder dem vidare till tre av stadens hantverkare. Samtliga är måna om sina kunders privatliv, men om rollpersonerna identifierar sig som ödesväktare samarbetar hantverkarna.

Davcina, perukmakare

Davcina är en stor, bullrig kvinna som gestikulerar stort när hon pratar. Hon fick betalt med två silvermynt med samma prägling som de från brottsplatsen

och kan beskriva kunden – Fatamos – som en medelålders kvinna med långt svart hår.



Esther, myntslagare

Esther är en lång, smal kvinna som tagit över ett myntslageri från sin numera pensionerade far. Hon har skött administrationen i flera år, men de senaste månaderna är det också hon som står för själva produktionen och stämplingen av mynten. Fadern har lite svårt att helt släppa taget och kommer gärna med »goda råd«. De båda bor på slageriets övervåning.

En myntslagares stämpel är bara så mycket värd som hennes rykte, så Esther kommer att vara försiktig. Hon nöjer sig inte med att rollpersonerna identifierar sig som ödesväktare, utan vill helst försäkra sig om att de respekterar hennes kunders privatliv och inte kommer att sprida vidare information hon ger dem.

Det underlättar om någon av rollpersonerna har en bakgrund som smed eller annat hantverksyrke, men som allra minst vill hon lära känna dem en smula – till exempel över en middag med henne och hennes far. Om rollpersonerna pressar henne kommer hon till slut att vika sig, men det riskerar att leda till att deras rykte bland stadens hantverkare försämrars.

När hon väl övertygats om att hjälpa till kan Esther bekräfta att hon tillverkade och präglade etthundra silvermynt åt Fatamos – en enorm summa. Hon kan beskriva honom till utseendet: en medellång smal man med spetsigt ansikte och långt svart hår. Hon minns också att han var i sällskap med en blek, svartklädd kvinna. Rollpersonerna kan få titta på det värdebrev Fatamos använde som fullmakt för mynten. Det gäller mycket riktigt för en summa av hundra silvermynt – utfärdat av den välbemedlade Bau (s. 150), som bland annat äger väveriet på Azu-torget. Hennes address finns utskriven i brevet.

Shamas, krokmakare

Shamas är en muskulös reptid med mörka fjäll. Även han minns Fatamos och den krok han beställde. Liksom Davcina fick han betalt i ett likadant silvermynt som återfanns på brottsplatsen – han beskriver det som »skinande och nyslaget«.



Kloakerna och sekten

Runt omkring Azu-torget finns flera öppningar som leder ner till Elemins väl utbyggda och katakombliknande kloaksystem. Alla öppningar leder inte ner till samma del av kloakerna; den som går ner på fel ställe riskerar att irra runt länge innan de når sitt planerade mål.

In mot en sidogång till en av tunnlarna som kan nås via dessa öppningar har klivstenar placerats i vattnet, så att de sticker upp några centimeter över ytan. Sidogången lutar något uppåt, så att vattenytan gradvis blir lägre ju längre in man kommer. Den avslutas i ett draperi, som relativt nyligen satts för en gammal stenöppning.

Sektens tillhåll

Bakom draperiet fortsätter gången in till en hålighetsområde som inte finns med på de flesta kartor över kloaksystemet. Det är ett ganska stort rum av gammal, mörkgrå sten med gröna strimor i. Symboler har karvats in här och var; tillsammans med ett stenaltare skapar de en tydlig känsla av att utrymmet är någon form av tempel.

Längs väggarna har moderna facklor satts i urgamla hållare. Det finns också dryckeskrus, tyger och annat som tyder på att utrymmet tagits i bruk nyligen. Om rollpersonerna har möjlighet att leta igenom rummet kan de också hitta tre dussin av de silvermynt Fatamos lät slå.

Nattetid händer det att Fatamos eller Dagon Ra sover i en alkov längst bak i rummet, bakom ett skynke, men de är sällan där samtidigt utom när sekten har möte.

Sekten träffas här de flesta kvällar. Medlemmarna – totalt omkring tre dussin – anländer ensamma eller i små grupper och när alla samlats håller Dagon Ra hov. Han är en god talare och bra på att framhäva sig själv; effekten förstärks genom Fatamos illusionism och speciella ljus som köpts från Omarosa. Publiken trollbinds, med målet att få dem att öppna sina börsar.



Dagon Ra, sektledare

Dagon Ra är en karismatisk man i 40-årsåldern, med spetsig haka, genomträngande blick och lätt grånande tinningar. Han är mån om att klä sig på ett sätt som understryker hans pondus och utstrålning – långa, flödande rockar i olika lager med inlagda falska ädelstenar och mystiska symboler – framför allt när han ska möta sin flock.

Hans huvudsakliga motivation i livet är att bli omtyckt – gärna dyrkad – och hur som helst sedd som en viktig person av sin omgivning. Han lyckades aldrig särskilt bra i någon av de yrkesbanor han försökt sig på, men när han tillsammans med Fatamos grundade sekten han nu leder gick det betydligt bättre.

I grunden är han ganska feg och har ingen vidare självinsikt eller självdistans. I hans egna ögon är inget som går dåligt någonsin hans fel, medan han är snabb att ta åt sig äran för allt som går hans väg. Däremot är han sällan illvillig och aldrig långsint.

Han är helt omedveten om att hans arbete med sekten fått hjälp av Fatamos illusioner – han vet över huvud taget ingenting om sin kumpans förmågor, utan tror att han bara är en duktig administratör och ekonom som sett till att sektens räkenskaper varit i ordning. Dagon Ra har nämligen själv inget huvud alls för siffror och pengar.

Fatamos, illusionist

Fatamos är smal och något över medellängd, med androgyna drag och långt, rakt hår. Han tycker om fina plagg, men klär sig ofta anonymt för att lättare försvinna i folkmassor.

I grunden är han en opportunist och lurendrejure, som har förmågan att grumla människors sinnen och skapa svaga illusioner. Han har ingen aning om varifrån dessa förmågor kommer, men har heller inte varit särskilt intresserad av att ta reda på det. Istället har han fokuserat på att undgå upptäckt medan han försökt tjäna så mycket pengar som möjligt. Förmågorna är synnerligen användbara för en lurendrejure, men de gör honom också till en mycket intressant måltavla för vävargillet och ödesväktarna.

Fatamos kommer att försöka undvika att bli infångad av rollpersonerna. Han har hört rykten om vad vävargillet gör mot folk som misstänks ha övernaturliga krafter.

Till sin hjälp har Fatamos sina förmågor – han kan till exempel:

- Få en person att missa honom helt, förutsatt att hen inte tittar specifikt efter honom.
- Göra en person förvirrad och lite glömsk.
- Dra uppmärksamheten mot sig själv eller mot någon annan, så att människor i närheten distraheras och missar något.
- Få något ganska litet att se ut som något annat, eller bli osynligt.
- Skapa felaktiga snabba intryck – det kan i kaotiska situationer till exempel se ut som att han sprang åt vänster när han egentligen sprang åt höger.

Han kan inte skapa större eller varaktiga illusioner eller få människor att tro på uppenbara orimligheter – hans förmågor är subtila och bygger mycket på att manipulera snabba intryck.

Han fattade beslutet att sticka med pengarna och lämna Dagon Ra åt sitt öde, efter att under en tid ha umgåtts med en ny bekantskap – en mörkklädd kvinna som på något sätt verkat bekant...

Slutet

Äventyrets upplösning bör innefatta att rollpersonerna hittar vägen ner till sektens tillhåll nere i kloaksystemet. Rimligen bör de där ha möjlighet att arrestera Dagon Ra och – om de har tur och är uppmärksamma – också Fatamos.

Om spelarna verkar förvänta sig en väpnad avslutande strid, bör du göra ditt bästa för att lugna dem. Låt sektmedlemmarna vara obehäpnade och försöka ge upp; påminn spelarna att ödesväktarna inte

förväntas skada folk om det inte är absolut nödvändigt. Om de löser problemet med våld kan du också låta dem få en ordentlig reprimand från kapten Zathos i efterhand.

För största möjliga effekt bör deras besök nere i kloakerna ske samtidigt som ett av sektens möten. Det gör att rollpersonerna kan få en fullständig bild av vad som pågår där nere. Om de däremot besöker platsen tidigt på morgonen kanske bara Dagon Ra eller Fatamos är där – en acceptabel situation, men inte alls lika dramatisk.

Fatamos kommer att försöka fly. Det kommer han också att lyckas med, om inte rollpersonerna listat ut att han är illusionist och därmed är beredda på just detta.

Om han fångas in kommer han att vara mycket ovillig att samarbeta, men på hans person kan ytterligare ett antal av Baus silvermynt återfinnas. Sammanlagt kan omkring 90 av de 100 mynten redovisas av rollpersonerna; de flesta från brottsplatsen, sektens tillhåll eller Fatamos själv. En handfull användes som betalning till hantverkarna; resterande tycks spårlöst försvunna. Fatamos verkar inte själv vara helt på det klara med var de har tagit vägen.

Den bleka, svartklädda kvinnan har rollpersonerna inte möjlighet att nå i det här läget. Vem är hon? Om rollpersonerna kan få Fatamos att prata om henne så säger han att hon verkade bekant – varför? Kan hon vara ursprunget till hans krafter? Helt klart frågor som kan utforskas i framtida äventyr...

Appendix

Normer

Det eleminska samhället skiljer sig från vårt eget – och framför allt från hur vi ofta tänker oss äldre samhällen vad gäller normer och värderingar.

Inga särskilda förväntningar läggs på individen utifrån det kön hen upplevs som av omgivningen. Det inkluderar bland annat yrkesval, kläder, beteende och arbetsdelning inom familjen. När det gäller pronomen utgår man normalt från namnet om inte personen ber om något annat.

Det finns heller inga sociala eller kulturella begränsningar av romantik eller sexualitet utifrån de inblandades kön. Sådant ses som en fråga om praktik snarare än identitet. I arvsfrågor finns inget i vare sig kultur eller juridik som kräver blodsband.

Det finns naturligtvis fortfarande orättvisor i staden. Kontrasten mellan rika och fattiga är stor, liksom den mellan fria medborgare och slavar. De flesta betraktar också romantiska relationer mellan människor och reptider som ganska äckliga.

Majoritetsbefolkningen är ljusbrun i hyn. Det finns minoriteter som avviker från normen genom att vara ljusare eller mörkare, men om en persons hudfärg inte nämns kan man anta att den är ljusbrun.

Namn

I Ödesväktarna hämtas namn i huvudsak från sumerisk, babylonsk och indonesisk namnkultur. De första två används oftare av de härskande klasserna och den senare av »vanligt folk«. De flesta namn är könskodade.

Överklassnamn		Namn för vanligt folk	
<i>Kvinnliga</i>	<i>Manliga</i>	<i>Kvinnliga</i>	<i>Manliga</i>
Ahassunu	Anbar	Anisa	Abiathar
Amarsin	Babati	Dewi	Adonijah
Beletseri	Entana	Handoko	Ateng
Delondra	Gazualum	Ilham	Baruch
Enheduana	Hadanish	Indah	Dian
Ereshkigal	Heana	Jitse	Iskandar
Girin	Humbaba	Kadek	Karim
Iltani	Iblinum	Lifen	Komar
Lahamu	Laliya	Mawar	Kusnadi
Manatum	Mesi-Ilum	Melati	Kuwat
Ninkurra	Namhu	Naqaa	Manasseh
Ninsar	Naram-Sin	Nirmala	Raharjo
Ninshuel	Ninazu	Nurul	Riyady
Nintuda	Palusum	Sari	Setiawan
Radjni	Pirhum	Susanti	Shem
Rubati	Shimsusa	Tirzah	Suryadi
Sabit	Unzi	Tuliaha	Susilo
Shubure	Wardum	Utami	Sutikno
Silili	Yebe	Wati	Suwandi
Urbau	Ziyatum	Yunru	Yaputra

Sannolikheter

Sannolikheten att lyckas med ett tärningsslag vid olika värden ser ut så här (något avrundat):

Värde	%	Värde	%
1	10%	11	80%
2	19%	12	84%
3	28%	13	88%
4	36%	14	91%
5	44%	15	94%
6	51%	16	96%
7	58%	17	98%
8	64%	18	99%
9	70%	19	99.75%
10	75%	20	100%

Extrema värden

När värdet är 20 eller högre kan slaget inte misslyckas. Vid värdet 5 med -6 i avdrag är det omöjligt att lyckas. I särskilda fall kan en rollpersons Försvar också vara högre än motståndarens Anfall, vilket gör att denne inte går att träffa.

Frivillig regel: Tur och otur

Om båda tärningarna visar samma värde räknas ett resultat som annars skulle ha varit lyckat som misslyckat, och vice versa.

Exempel: Lira har Vaksamhet 12. Om båda tärningarna visar 7 är slaget misslyckat. Om båda tärningarna däremot visar 18 är det lyckat.

Detta innebär att även tärningsslag med värde 20 eller högre kan misslyckas, samt att en rollperson med mycket lågt egenskapsvärde har en något större chans att lyckas.

När ett anfall träffar enligt de här reglerna används entalet från tärningarna till skadevärdet (s. 108).

Om den här regeln används ser sannolikheterna att lyckas vid olika värden ut så här (något avrundat):

Värde	%	Värde	%
1	15%	11	79%
2	23%	12	83%
3	31%	13	86%
4	39%	14	89%
5	46%	15	91%
6	53%	16	93%
7	59%	17	94%
8	65%	18	95%
9	70%	19	95.25%
10	75%	20	95%

Dödlighet

Med Ödesväktarnas regelsystem är all fysisk konfrontation – framför allt bakhåll – livsfarlig. Det betyder att spelare inte bör söka upp våldet och striden, då det finns stor risk att deras rollpersoner dör. Spelledare bör undvika att sätta rollpersonerna i situationer där våld är det enda alternativet.

Frivillig regel: Begränsad dödlighet

När rollpersonen skapas ritas bara det horisontella strecket ut vid skadecirklarna. Reglerna för Skarpa vapen används inte över huvud taget. En rollperson som får skador över sin Tålighet blir utslagen. Rollpersonen dör bara om spelledare och spelare är överens om det.

Regelsammanfattningar

Sammanfattning: Grundmekanik

- Slag sker med två tjugosidiga tärningar, mot ett värde.
- För att slaget ska lyckas behöver minst en tärning vara lyckad.
 - En tärning är lyckad om den är lägre än eller lika med värdet.
 - Om det finns en tröskel behöver den lyckade tärningen dessutom vara högre än tröskeln.
- Slagets utfall mäter hur bra det lyckades eller hur illa det misslyckades.
 - Vid ett lyckat slag används den högsta lyckade tärningen som slagets utfall.
 - Vid ett misslyckat slag används den högsta misslyckade tärningen.
- Vid tävling jämförs utfallen.
 - Ett lyckat resultat är alltid bättre än ett misslyckat.
 - Ett högt utfall är bättre än ett lågt.

Sammanfattning: Att smyga

- Slag mot vaktens Vaksam minus avdrag för avstånd, -3 för en bit bort och -6 för långt bort.
- Slagets tröskel är rollpersonens Obemärkt.
- Vid flera vakter används det högsta värdet i Vaksam och det kortaste avståndet.
- Om slaget lyckas blir rollpersonen upptäckt.

Sammanfattning: Strid

- Striden är indelad i rundor. Varje kombattant får utföra en handling per runda.
- Turordning
 - Den grupp som först väljer att agera kommer att fortsätta agera först i varje runda.
 - Om det är oklart vilken sida som agerar först slår ni ett slag mot varje sidas bästa Vaksam.
 - När alla grupper agerat går turen tillbaka till den första gruppen.
 - Inom gruppen bestämmer de inblandade sin inbördes turordning.
 - De kan justera denna när de vill, men alla kan fortfarande bara agera en gång per runda.
- Närstrid
 - Slag mot vapnets Anfall, med motståndarens högsta Försvar som tröskel.
 - Motståndaren kan välja att utföra ett motanfall. Det kostar en handling och innebär att eventuella skador tillfogas simultant.
 - Vårdslöst anfall ger +3 på anfallsslaget och +6 på motståndarnas anfallsslag, till nästa gång det är gruppens tur.
- Anfall med avståndsvapen
 - Slag mot vapnets Anfall minus avdrag för avstånd: -3 för en bit bort (nästa rum) och -6 för långt bort.
 - Att sikta kostar en handling och ger +3 på Anfallsvärdet.
 - Om avståndsanfall är en reaktion på en överraskning eller kombineras med förflyttning: slå mot vapnets Försvar istället.
- Förflyttning
 - Normal förflyttning per stridsrunda är så många meter som Smidig.
 - Om det kombineras med anfall: halv förflyttning och anfallet sker efter förflyttningen.
 - Vårdslösa närstridsanfall får kombineras med full förflyttning.
- Överfall
 - +3 på anfallsslaget.
 - Den som genomför överfallet agerar först i turordningen.

Sammanfattning: Skador

- Skadevärdet
 - Entalsvärdet på misslyckad tärning i anfallsslaget (0 = 10) om bara en tärning lyckades.
 - Dubbla skillnaden mellan två lyckade tärningar i anfallsslaget.
 - Plus vapnets Skada, i båda ovanstående fall.
 - Motståndarens Täckning är högre än eller lika med vit tärning i anfallsslaget: dra av rustningens Skydd.
- Markering
 - Markera den ring som är lika med skadevärdet.
 - Om den redan är upptagen, markera nästa uppåt.
 - Markering i cirkel ovanför det horisontella strecket (Tålig): rollpersonen är utslagen.
 - Markering i cirkel vid det vertikala strecket (mellan Tålig - 1 och Tålig + 5), från vapen som är Skarpt: rollpersonen är döende.
 - Markering i cirkel ovanför det vertikala strecket (Tålig + 5): rollpersonen är död.
- Läkning
 - Om döende: Någon måste lyckas med Läkekonst inom några timmar.
 - Läkekonst på sig själv: -3
 - Läkningsslag: slag mot rollpersonens Tålig.
 - Nya skador eller hård ansträngning: -3
 - Lugn miljö, sofistikerad utrustning och lyckat slag mot Läkekonst: Utfallet i bonus på nästa läkningsslag.
 - Misslyckat läkningsslag: ingen läkning.
 - Utfall lika med en markerad skada: ingen läkning, närmaste tomma cirkel uppåt markeras också.
 - Lyckat slag med utfall som inte är lika med markerad skada: Högsta skadan sänks med utfallet.
 - Alla cirklar mellan skadans originalposition och dess nya position rensas; skadorna är läkta.
 - Första slaget: efter sammanhängande vila.
 - Därefter: 1 slag per vecka.

Juridisk sammanfattning

Brott och straff

- Grundprincipen är »öga för öga, tand för tand«.
 - Misshandel, prostitution (både köpare och säljare) – kroppsstraff.
 - Mord – dödsstraff.
 - Kontraktsbrott, stöld, förgörelse av egendom – utföra arbete åt offret.
 - Brottslingens egendom kan inte konfiskeras och det finns inga fängelsestraff.
 - Oregleriga fyllbultar kan låsas in för att få sova ruset av sig.
 - Bedrägerier, förräderi, lögner och förtal – brännmärkning.
- Uppsåt
 - Olyckshändelser bestraffas milt eller inte alls.
 - Oskicklighet eller underlåtelse i yrkesutövning bestraffas extra hårt.
- Brottsoffrets status
 - Brott mot maharadjan eller vävargillet – straffet mångfaldigas.
- Domare, magistrater, stadsvakter och bronsbärare har starkare skydd, men bestraffas hårdare när de åker fast för brott.
- Myndighetsåldern
 - 14 år för människor, 20 för reptider.
 - Yngre brottslingar – föräldrarna bestraffas.
 - Ingen förälder – brottslingen bjuds ut på slavmarknaden eller kastas ut ur staden.

Familjerätt och arv

- Äkta par registrerar sig hos Via-emin, och innebär att parterna ärver varandra ifall inga barn finns registrerade.
 - Lagen tar ingen hänsyn till parternas kön eller art.
 - Varje person får bara vara del av ett äkta par.
 - Ett äkta par får bara innehålla två personer.
- Barn behöver också registreras för att få ärva, oavsett ifall de är “äkta” eller “oäkta”.
 - Blodsband spelar ingen roll; adopterade har exakt samma rättigheter som andra barn.
 - Huruvida barnet alstrats inom ett äktenskap eller ej spelar heller ingen roll.
 - Man kan vara registrerad som barn och arvinge till många föräldrar.
 - För att registrera ett barn behöver både barnet och föräldern vara närvarande.
- I första hand ärver äldsta myndiga barnet.
- I andra hand ärver äldsta omyndiga barnet.
 - En förmyndare utses tills barnet blir myndigt.
- I tredje hand registrerade äkta makar.
- I fjärde hand föräldrar, syskon, kusiner.
- Om ingen arvinge identifieras, tillfaller arvet vävargillet.
- Testamenten är vanliga bland rika.

Rättegångar

- Domare
 - Från rika familjer.
 - Grundlig undervisning och lärlingsskap.
 - Avgör skuld efter att ha lyssnat till magistraten.
 - Kan kalla egna experter och vittnen.
- Magistrat
 - Kallar experter och vittnen.
 - Behöver etablera en trovärdig berättelse om vad som hänt.
 - Behöver konkret bevisning, inte bara indicier och hörsägen.
 - Förhörsprotokoll
 - Ögonvittnen
 - Expertvittnen
 - Fysiska bevis
- Jurn
 - Fem väl ansedda medborgare.
 - Avgör straff inom ramarna för lagstiftningen.
- Den anklagade
 - Har ingen rätt att uttala sig till sitt försvar, men ges ofta möjligheten.
 - Har efter domen tre val:
 - Acceptera sitt straff.
 - Överklaga.
 - Skriver en ansökan till domstolens skrivare.
 - Be Maharadjan om nåd.
 - Kräver kontakter.
 - Nåd kan bara ges om brottsoffret blidkats.
 - Maharadjan kan omvandla straffet till tvångsrekrytering till armén.

- Skrivare
 - För protokoll.
 - Tar emot ansökan om överklagan.
 - Avgör huruvida fallet ska tas upp igen.
 - Överklagan kan inte göras två gånger.

Vem utreder?

- Enkla brott (ficktjuveri, lösdriveri): Stadsvakten.
- Grova brott (mord, kidnappning, misshandel): Magistraterna.
- Brott inom Palatsområdet: Lamasserna.
- Brott med ockult koppling, utanför Palatsområdet: Ödesväktarna.

Vapenlagar

- Dolkar och andra civila vapen får bäras.
- Bronsbärare får bära svärd.
- Skråmedlemmar får bära med sig yrkesrelevanta verktyg.

Ödesväktarnas befogenheter

- Upprätta avspärningar kring brottsplatser.
- Kvarhålla eller avhysa folk.
- Konfiskera misstänkta föremål.
 - Bokförs noga.

Vapen

Civila	Anfall	Försvar	Skada	Tillägg
Obeväpnat	10	3	0	
Kniv	11	3	0	Skarp
Käpp	12	5	0	
Stav	13	6	0	2H
Dolk	11	4	1	Skarp
Klubba	11	5	1	
Reptidklor	10	3	1	Skarp
Reptidbett	9	1	2	Skarp
Svansklubba	10	3	1	
Sten, kastad	5	2	-1	
Dolk, kastad	5	2	0	Skarp
Slunga	5	0	0	

Militära	Anfall	Försvar	Skada	Tillägg
Stridsstav	14	8	0	2H
Spjut	14	7	1	2H, Skarp
Yxa	11	4	2	Skarp
Svärd	12	6	2	Skarp
Pilbåge	7	3	1	2H, Skarp

Rustningar

Civila	Täckning	Pansar	Balans
Linneväst	8	1	1
Linneharnesk	12	1	1
Linneställ	16	1	2
Läderväst	8	2	1
Läderharnesk	12	2	2
Läderställ	16	2	3
Reptid - Tjockt skinn	19	1	3
Reptid - Pansarskinn	16	2	3

Militära	Täckning	Pansar	Balans
Linnerustning	19	1	2
Läderrustning	18	2	4
Lamellväst	8	3	2
Lamellharnesk	12	3	4
Lamellrustning	17	3	6

Exempelrollpersoner

NAMN Lira SPELARE Emmelie

EGENSKAPER		5	8	10	11	12	13	SKADOR	
Stark	<u>10</u>							+2	20 ☐
Smidig	<u>8</u>								19 ☐
Vaksam	<u>12</u>								18 ☐
Övertygande	<u>10</u>								17 ☐
Läkekunnig	<u>8</u>								16 ☐
		-5	-2	-1	0	1	2	3	15 ☐
Obemärkt	<u>1</u>								14 ☐
Närstrid	<u>0</u>								13 ☐
Avståndsstrid	<u>-5</u>								12 ☐
		4	5	6	7	8	9	10	11 ☐
Tålig	<u>6</u>								10 ☐
									9 ☐

BAKGRUND & FÖRMÅGOR

Smed

Soldat

8 ☐

7 ☐

6 ☐

5 ☐

4 ☐

3 ☐

RUSTNING	Täckning	Skydd
<u>Linneharnesk</u>	<u>12</u>	<u>1</u>

2 ☐

1 ☐

VAPEN	Anfall	Försvar	Skada	Anteckning
<u>Obeväpnat</u>	<u>10</u>	<u>3</u>	<u>0</u>	
<u>Stav</u>	<u>13</u>	<u>6</u>	<u>0</u>	<u>24</u>
<u>Dolk</u>	<u>11</u>	<u>4</u>	<u>1</u>	<u>Skarp</u>

NAMN Avanti SPELARE Nour

EGENSKAPER

		5	8	10	11	12	13	
Stark	<u>13</u>							+2
Smidig	<u>5</u>							
Vaksam	<u>10</u>							
Övertygande	<u>8</u>							
Läkekunnig	<u>5</u>							
		-5	-2	-1	0	1	2	3
Obemärkt	<u>0</u>							
Närstrid	<u>1</u>							
Avståndsstrid	<u>-5</u>							
		4	5	6	7	8	9	10
Tålig	<u>7</u>							

SKADOR

20	☐
19	☐
18	☐
17	☐
16	☐
15	☐
14	☐
13	☐
12	☐
11	☐
10	☐
9	☐
8	☐
7	☐
6	☐
5	☐
4	☐
3	☐
2	☐
1	☐

BAKGRUND & FÖRMÅGOR

Soldat

Bronsbärare 2p

.....

.....

RUSTNING

Läderväst

8

2

Täckning Skydd

VAPEN

Obeväpnat

11

4

2

Svärd

13

7

4

Skarp

Anfall Försvar Skada Anteckning

NAMN Kusuma SPELARE Elis

EGENSKAPER

FÄRDIGHETSKAP							SKADOR	
Stark	8							

BAKGRUND & FÖRMÅGOR

Reptid

Lönnmördare

.....

.....

8 ☐

7 ☐

6 ☐

5 ☐

4 ☐

3 ☐

2 ☐

1 ☐

RUSTNING

Tjockt reptidskinn

19

1

Täckning Skydd

VAPEN

	Anfall	Försvar	Skada	Anteckning
<u>Obeväpnat</u>	<u>10</u>	<u>3</u>	<u>0</u>	
<u>Klor</u>	<u>10</u>	<u>3</u>	<u>1</u>	<u>Skarp</u>
.....				

Register

Numrering

2H 89

A

Agent 46, 72, 74

Akademiker 14

Akela 118

Andetalare 34

Andevärlden 43

Anfall 89, 119, 120

Anfallsslag 103

Anfallsvärde 103

Anonym (förmåga) 93

Arbetsvägran 27

Armén. *Se* Maharadjans armé

Arua 149

Arv 21

Arwia 51

Avanti 80, 83, 90, 98, 103, 106,
109

Avfälling 48

Avslut 139

Avståndsanfall 104

Avståndsstrid 81

Awil-Ishtar 144, 147

Azimua 49

Azu-torget 143, 147, 161

B

Bakgrund 79, 87

Bakgrundsutrustning 92

Bakhåll 102

Balansvärde 90

Baraqu 130

Barat 11, 118

Barn 21

Bau 149, 150

Bedrägerier 22

Befolkning 13

Bethari 56

Bevis 20, 24

Blodsband 22

Bondesamhälle 32, 34

Bronsband. *Se* Bronsbärare

Bronsbärare 19, 23, 26, 60, 88

Brott 22

Brännmärkning 19, 22, 46

Brödraskapet 62, 130

Burrakam 64

Byating 34

Bygglov 18, 40

Byråkrati 18, 41, 50, 65, 78,
136

Båtar 36

C

Cahya 45

Chandra 59

D

Daglönare 14, 33
Dagon Ra 144, 156, 158, 163
Dagsverke 27
Davcina 158
Demon 71, 74, 131, 141, 142
Djungel 35
Domare 20, 23, 24
Drake 43, 48, 76
Död 110
Dödlighet 170
 Begränsad 171
Dödsstraff 22, 46

E

Egenskap 79, 80
Elemin 7, 51, 60, 67, 70, 78,
 143
 Inre 10
 Yttre 11
Elemin (floden) 7, 10, 36
Emesh 7
Enanatuma 60
Enten 7
Epidemi 32
Epilog 139
Erfarenhet 126
Esther 159

F

Falskt vittnesmål 23
Famijlerätt 21
Farida 68
Fatamos 144, 156, 158, 164

Fattiga 14
Ficktjuvar 20
Flammande kronan, den 118
Floden. *Se* Elemin (floden)
Flödesschema 132
Formel 141
Färskvattenreserver 10
Fördel 98
Föremål (magiska) 141
Förflyttning 106
Förmyndare 21
Förmåga (övernaturlig) 76,
 92, 141, 165
Förräderi 22
Förstörelse av egendom 22
Försvaret 89, 106, 120, 122
Försvarsvärde 103
Förtal 22

G

Gemeshega 61
Gemeti 57
Gesäll 52
Gideon 45
Gillesvalv 30
Gillet 57
Glenna 64, 130
Gondol 36
Gripsvans (reptidfördel) 86
Gryningsstaden 10, 143
Gud 34
Guld 29

H

Handelshus 12, 58
Handelsmän 14

Handling 97, 101
Hantverkare 14
Harjanti 56
Hasna 44
Hela (förmåga) 95
Hudfärg 66, 167
Hus 12, 57, 58, 66
Hålet 10, 155

I

Iliya 144, 146
Ilku 61
Immun (förmåga) 95
Initiativ 102
Intressekonflikt 19

J

Joab 118
Jord (urkraft) 69, 95
 Jorddemon 73
 Jordmagi 76
 Jordvarelse 49
Jury 25

K

Kartor 135
Kezia 43
Khalid 48
Kidnappning 20
Klimat 7
Kloaksystem 11, 37, 73, 161
Klor (reptidfördel) 86
Kläder 31
Kochas 58
Kontraktsbrott 22

Kopparmynt 28
Koru-emin 39, 43, 46, 48, 67
Kraftprov (förmåga) 95
Krok 128
Kroppsstraff 22, 46
Krukmakare 55
Krukmakarnas skrå 55
Kuri 52
Kusuma 80, 83, 103, 118
Kåkstaden 32
Känna öde (förmåga) 93
Kön 66, 167

L

Ladda om 105
Lagbok 20, 34
Lagstiftning 131
Lamasser 15, 20
Landkrabban 133
Leath 73
Ledtråd 127, 132, 136
Lerplatta 136
Liani 62
Lira 5, 79, 83, 90, 91, 96, 98,
 102, 108, 116, 118
Livmedikus 32
Livshotande skada 110, 111,
 123
Livslånga löftet, det 40, 47
Ljus (urkraft) 69, 94
 Ljusedemon 73, 132
 Ljusmagi 76
 Ljusmagiker 144
Luktsinne (reptidfördel) 85
Lysa (förmåga) 94
Läkarskrået 32
Läkekonst 32

Läkekunnig 111, 113
Läkekött (förmåga) 95
Läkning 111
Läkningsslag 95, 111
Läskunnighet 136
Lögn 22

M

Magi 26, 69, 128
Magistrater 20, 23, 32, 46, 60
Maharadjan 12, 17, 23, 37, 50,
57, 64, 66
Maharadjans armé 25, 33,
35, 50
Maharadjans arméfort 35
Maharadjans palats 10, 15
Mahka-emin 32, 39, 42
Manufaktur 136
Markering av skador 109
Marus 154, 156
Mat 30
Matematiker 42
Meran 58
Meras 31
Merfath 73
Minnas (förmåga) 95
Misshandel 20, 22
Misslyckas 140
Misslyckat slag 98
Modifikation 98, 111
Monster 43
Mord 20, 22
Motanfall 106
Motstånd 94
Murare 55
Myntslagare 30
Människooffer 68, 145

Mörker (urkraft) 69, 95
Mörkerdemon 44, 73
Mörkermagi 76

N

Nackdel 98
Namn 168
Nanda 42
Ninbanda 61
Ningirsu 144, 147
Nisrina 44
Normer 167
Notarie 22
Näringstillstånd 19
Närstrid 81, 118
Närstridsanfall 103

O

Obehörig 16
Obemärkt 81, 116, 118
Obeväpnat 89
Officerare 15, 16, 50
Omarosa 157
Omprovning 25
Oratar 10

P

Palatset. *Se* Maharadjans
palats
Palatsområdet 11, 15, 16
Pansarskinn (reptidfördel) 85
Papyrus 136
Parasit 49, 74, 142
Pengar 28
Pergament 136

Plats 132
Poäng 79, 126
Privilegiebrev 18
Pronomen 167
Prostitution 23

R

Rani 45
Ratna 65
Ratu 118
Regelsammanfattning 100,
107, 115, 117, 171, 173
Regler 97
Reptid 14, 35, 43, 45, 59, 67,
73, 79, 85, 167
Reptidklor (reptidfördel) 121
Revai 73
Rihat 58
Rit 43
Rollformulär 96
Rollperson 79
Romantik 167
Ruin 35
Runda (strid) 101
Rusmedel 30
Rustning 90, 103, 108, 126
Civila 179
Militära 179
Rustningsvärde 90
Rättegång 20, 24
Rövarfäste 34, 51

S

Sannolikheter 169
Sekt 131
Selatan 10, 36

Sen-emin 32, 39, 44, 65
Sexualitet 167
Shala 47
Shamanism 34, 78
Shamas 160
Shenshen 49
Siduri 61
Sikta 105
Siktlinje 116
Silvergudinnans orden 65,
130
Silvermynt 28, 151, 166
Simförmåga (reptidfördel) 86
Siska 64, 130
Skada 84, 89, 108, 119, 122
Skadevärde 108, 124
Skarp 89, 110
Skatt 50
Skrivare 25
Skrån 13, 19, 52, 60
Skråmedlem 26
Skråmästare 13, 18, 53, 60
Skuggorganisationer 61
Skuggvandra (förmåga) 95
Skydd 91, 108
Skymningsstaden 58
Slav 10, 14, 27, 47, 167
Slavkontrakt 25, 28
Slavägare 27
Släcka (förmåga) 95
Släkterna 12, 15
Smidig 97, 106
Smyga 98, 116
Sociala konflikter 101
Spelledare 127
Spelledarperson 114
Spöstraff 20
Sri 54

Stadsmur 7, 11, 20, 26, 32, 36,
 54, 57, 62
 Stadsvakten 14, 19, 23, 26, 32,
 46, 53, 60, 143
 Stark 82
 Straff 16, 20, 22, 27
 Straffmyndig 24
 Strid 98
 Styrkemonifikation 82, 89,
 118
 Stöld 22
 Stöldgods 16
 Sucanty 67
 Sudirman 62
 Suhendra 59
 Svansklubba (reptidfördel) 86
 Sysseisättning 87, 101

T

Takurtum 68
 Tegelmakare 55
 Testamente 21
 Tilhar 132
 Timur 11
 Ting. Se Byating
 Tjockt skinn (reptidfördel) 85
 Tjänsteman 14, 41
 Tomma händerna, de 61
 Torghandlarnas skrå 53
 Tornen. Se Vävargillet's torn
 Transporter 36
 Trirem 36
 Tröskel 99
 Tur och otur 169
 Turordning 102, 106
 Tusen ögonen, de 66
 Tyas 43

Tålig 81, 84, 110, 111, 112,
 114, 119, 122
 Täckning 91, 108, 121
 Tända (förmåga) 94
 Tänder (reptidfördel) 86
 Tärningsslag 97
 Tävling 98

U

Udama 67
 Undersökning 17, 127
 Undre staden 37
 Upplopp 20
 Uppsåt 23
 Urfolk 13
 Urkraft 46, 48, 69, 128, 131,
 142
 Utfall 97
 Utpressning 20
 Utredning 46
 Utrustning 88
 Utsmycknad 31

V

Vaksam 102, 116, 118
 Valuta 28
 Vapen 26, 46, 82, 86, 89, 103,
 126, 141
 Civila 26, 178
 Militära 26, 178
 Vetenskapare 42
 Via-emin 18, 32, 39, 41, 126
 Vita drakarna, de 67
 Vittnen 24
 Vit tärning 108, 122
 Vårdslöst anfall 104, 106, 124

Värde 80, 97

Extrema 169

Värdebrev 30, 151, 160

Värmesinne (reptidfördel) 85

Vävargillet 11, 12, 21, 23, 39,
64, 66, 78, 128

Vävargillet's torn 11, 37, 39

Y

Yandi 65

Yohanes 54

Z

Zathos 143

Zenit 10

Zulfikar 42

Zuzu 153

Ä

Ägandebevis 18

Ägarbrev 57

Äktenskap 21

Äktenskapskontrakt 21

Äventyr 128

Ö

Ödestro 78

Ödesväktare 17, 26, 44, 46, 53,
57, 74, 128, 143

Ödet 93

Ödesmagi 40, 77, 142

Ödesmagiker 48, 128, 131

Ödestråd 45, 70

Ödesväven 39, 43, 70

Överfall 106

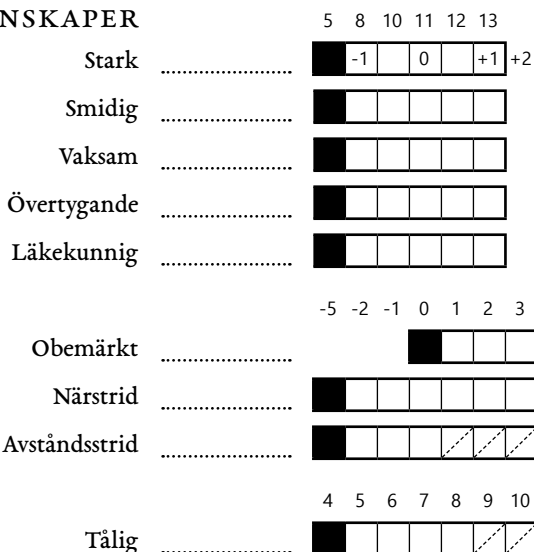
Överklaga 25

Överraskning 105

Övertygande 101

NAMN SPELARE

EGENSKAPER



SKADOR

20 ○
 19 ○
 18 ○
 17 ○
 16 ○
 15 ○
 14 ○
 13 ○
 12 ○
 11 ○
 10 ○
 9 ○
 8 ○
 7 ○
 6 ○
 5 ○
 4 ○
 3 ○
 2 ○
 1 ○

BAKGRUND & FÖRMÅGOR

.....

RUSTNING

Täckning Skydd

.....

VAPEN

Anfall Försvar Skada Anteckning

Obeväpnat



Kroppen hittades med ett halvdussin långa huggsår i ryggen. Alla dörrar till rummet var låsta – inifrån. Medaljongen kring offrets hals antyder en koppling till den Gyllene Flammans orden. Dags att kalla in Ödesvaktarna...

Ordningen i metropolen Elemin är hotad. På ytan är allt fortfarande lugnt men under gatorna, i fattigkvarterens dunkla gränder och bakom lyckta dörrar samlas mystiska sekter och övernaturliga väsen. Stadsvakten får in så många vittnesmål om märkliga, »magiska« fenomen att de inte längre kan bortses från. Urkrafternas tjänare blir allt djärvare. Det är en förändringens tid och allt det som Maharadjan och byråkraterna i det akademiska Vävargillet byggt upp riskerar att raseras.

För att skydda staden mot de nya hoten har Vävargillet skapat Ödesvaktarna. I rollen som vaktare utreder du och de andra spelarna brott och mysterier med anstrykning av det mystiska och det ockulta. Det är på era axlar civilisationens framtid vilar.

ISBN 978-91-639-7370-3

