DUNDER&DRAKAR

Sagan om den brinnande himlen

Kampanjguide

EN Publishing

Information enbart för spelledaren

TITAN GAMES
We play by the rules

DUNDER&DRAKAR

Sagan om den brinnande himlen

Kampanjguide

Medverkande

Författare: Ryan Nock
Översättare: Mikael Börjesson
Bearbetning: Mikael Börjesson

Innehållsförteckning

Prolog 3
Avsnitt ett: Översikt 12
Avsnitt två: Varianter 17
Avsnitt tre: Spelmaterial 23

Året lider mot sitt slut, vädret har plötsligt blivit kallare och mörka skyar förebådar en hård vinter. Oron sprider sig när de vanliga kommunikationskanalerna mellan städerna plötsligt släcks ner. Sakta, över allt land det ragesiska imperiet kallar sitt, sprids rykten mellan isolerade byar, till fots och till häst och i dämpade viskningar – rykten om att Drakus Koltunga, den odödlige kejsaren vars arméer erövrat varje rike hans blick riktats mot, har fallit i ett avlägset land i väster. Exakt hur tyrannen besegrades är okänt, men om det är sant, inser alla att kriget snart är här. Kejsarens generaler kommer att kämpa om makten, förtryckta folk kommer att resa sig i uppror och faror som endast hölls borta av fruktan för den mäktige krigsherren kommer att drabba världen på nytt.

Makthavare överallt förbereder sig för den kommande striden, samlar sina arméer, sina mäktiga vapen och sina lömska intriger, men två frågor plågar deras sinnen – vem dödade den odödlige kejsar Koltunga och vad har hänt med artefakten som gav makt att härska över världen? Vem har tagit Himmelsfacklan?

Sagan om den brinnande himlen är en fantastisk hjältesaga som kastar in hjältarna i ett krig av episka proportioner. Stegrande konflikter, drivna av mäktig magi och innerlig tro, hotar hjältarnas liv och frihet, och faktiskt hela världen.

Bortdrivna från sina hemtrakter av krigets vindar, söker sig hjältarna till en fjärran fristad, en magikerskola kallad Lyceum, som har sänt ut ett stridsrop till de som vill kämpa emot krigshetsarna. De bevisar där sin tapperhet och sin förmåga för Lyceums ledare och skickas ut på uppdrag för att bilda allianser, bygga upp en militär styrka samt utröna de sällsamma hemligheter som tycks ligga bakom hela konflikten. När kriget når sin kulmen, drabbas landet av ohyggliga supervapen som hotar att förbränna världen eller söndra den till intet annat än mardrömmar.

Introduktion

Välkommen till Sagan om den brinnande himlen. I denna berättelse kommer en grupp hjältar att bli inblandade i ett krig mellan mäktiga nationer och, efter många rafflande äventyr, militära bataljer och lömska intriger, vara de som avgör vem som skall härska efter krigets slut.

Att inleda en lång kampanj och ta sig igenom den ända till slutet, kan vara en utmaning, så vi har i denna bok samlat en översikt över kampanjen, viktiga personer och platser, samt nytt spelmaterial som du kan låta dina spelare nyttja, såsom nya knep, klassförmågor, talanger och föremål.

Om du planerar att vara en spelare i denna kampanj, rekommenderar vi att du genast slutar läsa. Allt du behöver veta som spelare finns i Spelarhandledningen.

Innehåll

Kampanjguiden innehåller en sammanfattning av kampanjen och baseras på reglerna i rollspelet Dunder&Drakar. Varje äventyr i kampanjen är skrivet för att spelas av en grupp på fem rollfigurer, men du som spelledare kan givietvis justera detta för att passa din grupp. På samma sätt kan du justera mängden skatter och vilka magiska föremål spelarfigurerna får tag på. Tanken är att rollfigurerna är nyskapade när kampanjen börjar och slutar som episka hjältar av grad 30. De bör alltså gå upp två och en halv grad på varje äventyr.

Naturligtvis kan du använda precis hur mycket eller hur lite du önskar från dessa äventyr. Anpassa och förändra så att det passar just er spelgrupp. Detta är er kampanj och era hjältars berättelse.

Kampanjguiden inleds med en prolog som är avsedd att ge bakgrundsfärg och känsla för dig som spelledare. Därefter är den indelad i tre huvudsakliga avsnitt. Avsnitt ett ger en översikt över kampanjen, alla dess äventyr och viktiga platser och personer. Avsnitt två ger tips och idéer på hur du kan förkorta eller utöka kampanjen om du så önskar. Avsnitt tre innehåller nytt spelmaterial för både rollfigurerna och dig.

Prolog

November

Ödslighet. Grå mylla trampad under stövlar på marsch. Avbrutna träd som inväntade lågorna. Och snart, tänkte den segerrike kejsaren, skulle dessa lågor komma. De kom alltid. Allt som oftast var det han som tände dem, men även när han inte gjorde det, kom de. Efter varje batalj var det något som brann – som om själva universum följde någon oskriven regel om att eld alltid avslutade ett blodbad. Det var till och med pålitligare än kråkorna.

Slottet Korstull hade intagits. Den mäktige kejsaren bedömde att han hade förlorat, som mest, en man på tjugo. Han hade vetat att det skulle gå så. I natt skulle han sova i sängkläder som hört till en fallen prins och det enda det hade kostat honom var en veckas planering och blodet från män som han inte kände. Om segern hade betytt någonting för honom, hade han kallat det ett fynd.

När hade erövringarna förlorat sin glans? Var det bara enkelheten eller var det något annat? Den ärorike kejsaren stirrade in i lågorna från facklan han höll i sin vänstra hand – den legendariska artefakt som han döpt till Himmelsfacklan. Sedan den dag då han förvärvade detta mystiska ting, skapad för ett århundrade sedan ur mirakel och katastrof, hade han aldrig förlorat ett fältslag. Det var som om han hade glömt av hur.

Han fruktade sin egen rastlöshet och blev alltmer frustrerad över att det tycktes vara det enda han fruktade. Vart skulle detta begär efter utmaningar föra honom? Den outgrundlige kejsaren hade börjat planera för att svika sin allra äldsta allierade. Om det kom sig av strategi, ambition eller bara leda, kunde han inte avgöra.

Den allierade planerade, givetvis, att svika honom först. Ingen information som tydde på detta hade framkommit, men det var ofrånkomligt. Hans allierade var känd under det osannolika namnet Shaaladel och om den oövervinnerlige kejsaren hade glömt hur man förlorar, hade Shaaladel glömt hur man inte sviker och bedrar.

Den allvetande kejsarens framsynthet tröttade ut honom. Han hade tillbringat många djärva mäns sista timmar med att hoppas på någon överraskning – ett plötsligt bakhåll, oväntade förstärkningar eller bara någon förändrad taktik – som skulle kunna bidra med den minsta spänning i dessa sammandrabbningar. Men likt planeterna i sina banor, lunkade hans fiender fram längs den väg han stakat ut till deras nederlag.

Ödets arsenal tycktes uttömd och ingen prövning fanns kvar för den välsignade kejsaren. Han hade besegrat Sindarien denna kväll, en nation som redan var hans i allt utom namnet, utan någon bättre anledning än att de hade gett honom en ursäkt att göra det. Snart skulle han prova sin makt mot sina andra grannar – Ostalin, Drassen – men han insåg att de skulle falla lika lätt. Han undrade på vilket sätt han retat upp gudarna innan sin födsel, eftersom de hade förbannat honom med endast en enda värld att besegra. Kanske, tänkte han, borde han ta ut sin hämnd på himlarna. Han kikade upp genom det tilltagande molntäcket och begrundade detta, tills hans blick skymdes av ett högt valv ovanför honom. Han riktade blicken framåt nu, medan krigshästen han satt på skrittade in genom slottets gapande portar.

Byggt för att likna gapet hos en väldig best, hade Korstulls portar imponerat på den praktfulle kejsaren när han först såg dem för länge sedan, men han hade byggt många egna palats under de årtionden som gått. Nu framstod de bara för honom som de hastigt byggda kulisserna i någon komedi med De resande. Han mindes vad Leska hade berättat för honom innan han gav sig av, att någon ung bard i Ragos hade skrivit ett skådespel om hans liv – förmodligen i ett försök att vinna hans gunst. Han hade skrattat åt dårskapen i detta, men han kom på sig själv med att fundera över det nu, om hur en sådan pjäs kunde tänkas börja, om vilka monologer denna självgoda uppkomling lagt i hans mun.

Finns där kanske en scen från hans barndom, en halvorch som växer upp bland bergsmän, vandrare bland bergen i norr, utan ett eget land. Hur många scener i pjäsen skulle det ta honom att smida ett rike för sitt folk, hur många larmhorn skulle blåsas innan han formade det till ett kejsardöme? Vilka av hans fiender skulle vara värda sina

egna dödsscener, hur många allierade skulle dikta kupletter efter hans dramatiska sortier?

Han var säker att Shaaladel skulle vara en charmerande publikattraktion, kungligt deklamerande om deras sköra fred medan de debatterade upproret i Portkjusa, utan en antydan om den fege intrigmakaren under den kungliga fasaden. Och säkerligen skulle Leska bli berövad sin rättmätiga roll, lika missförstådd av en trevande pjäsförfattare som hon är av alla andra av hans undersåtar. De betraktade henne och såg en fasansfull mask, omedvetna om att varelsen bakom det kusliga anletet var långt mer mänsklig – och fasansfull – än de kunde ana. Leska borde vara huvudpersonen i en pjäs, tänkte han. Hon hade alla förutsättningar för en tragedi, medan han själv inte hade några. Hans pjäs lär vara tråkig, avgjorde den legendariske kejsaren. Trots allt, han vann ju alltid.

Så fort han satt av sin häst, erhöll han ett skrämmande sällskap. Livvakter ur inkvisitionen i sina rysliga masker och blodbestänkta officerare med nyheter från general Magdus föll in vid hans sida medan han gick. Några ögonblick senare hade de nått tronsalen, där han avnjöt sin middag och utdelade order. Tronsalen och det kungliga sovgemaket intill var passande furstliga, prydda med gobelänger, muralmålningar och andra ståtliga regalier. När slottet byggdes, hade präster välsignat det med böner under tre dygn. Det sades att ingen kunde träda in i dessa hallar utan tillstånd från den som satt på tronen. Den store kejsaren var måttligt imponerad. Han placerade Himmelsfacklan i en rubinsmyckad hållare, skrapade en klump grå gyttja av sin stövel mot ett hörn av tronen, satte sig ner och kallade på ledarna för de styrkor som hade bekämpat honom.

I förhoppning om att deras död skulle ge någon förströelse, gav han order om deras omedelbara avrättning. Han tittade uppmärksamt på, medan han åt stuvning ur en mässingsterrin, hur hans livvakter utförde hans order. Inkvisitorer som de var, upplärda i tortyrkonsten av Leska själv, uppfattade hans livvakter den fruktade kejsarens apati och ansträngde sig till det yttersta för att göra varje fånges död mer underhållande än den förra. Men spektaklet urartade snart till fars och vulgariteter – håglösheten kom över honom igen. Han begärde fram vin ur slottskällaren och satt i tystnad medan han halsade 50-årigt vin direkt ur flaskorna. Snart kände han sig utmattad och förklarade att han tänkte dra sig tillbaka för natten.

Alla utom ett fåtal av vakterna bugade och försvann. De övriga tre skulle stå vakt utanför hans sängkammare medan han sov. Den odödlige kejsaren släckte facklan medan han lyfte den ur hållaren och gick bort mot sovrummet. Han stannade dock alldeles innan dörren och vände sig till en av sina livvakter och sade:

Jag är mer uttröttad än jag trodde att någon, dödlig eller odödlig, man kunde vara. Denna värld av halvmänniskor och fåfängt poserande, denna tidsålder av boskap som låtsas vara herrar, blir allt mindre värd i mina ögon för var dag som går. Jag förmodade att gudarna inte skulle tolerera ambitioner såsom mina någon längre stund, men som de piskade horor de är, uppvisar de inget motstånd utan bara medgörlighet. Allt som jag en gång eftertraktade blir unket och oaptitligt. Jag griper segerns frukter, men de smakar bara aska i min mun. Ett halvår från nu skulle mina fanor kunna vaja över alla länder i den kända världen, men ändå kan inte denna kuvade hynda de kallar värld frambringa en byracka vars tänder kan rispa mitt skinn. Efter jag gett er order att döda de där männen inatt, fann jag mig själv sökande i deras ögon efter något tecken att, i sin sista stund, deras själar skulle skåda en annan värld – en värld bättre lämpad för mig. Men jag såg inget. Såg du någonting alls?

Inkvisitorn, Darius, stirrade en halv evighet in i dessa vilda ögon, förstummad av denna udda och oväntade uppriktighet. Till slut, skamsen över sin oförmåga till ett korrekt svar – eller ens något svar alls – skakade han tyst på huvudet. Något besviken, och med insikten att han var en dåre som kände så, klev den olycksalige kejsaren in i sovrummet och stängde dörren bakom sig. Hans namn var Drakus Koltunga och hans förbannelse var att vara den mäktigaste mannen i världen.

Generalen för kejsarens första armé tillbringade natten långt från slottet. Han avhöll sig inte från det erövrade slottets komfort bara på grund av någon sentimental önskan att få dela sina soldaters vedermödor. Även här ute i fält, hade han ett större tält, bättre mat, tjänare som passade upp och bekvämligheter att vila sin lekamen på. Han kände bara att här, med sina trupper, kunde han få saker uträttade, medan inne i slottet skulle han bli sittande uppe hela natten med att svara på meddelanden. General Magdus var en praktiskt

lagd man och ute i armélägret kunde han sköta sin armé bättre.

Sin praktiska ådra till trots, var han ändå vidskeplig. Soldater var lika sjömän i det avseendet. Med så mycket av sina liv beroende på ödets nycker, letade de alltid efter järtecken, bra eller dåliga, inte utifrån fantasier utan utifrån rädsla. Och generalen tyckte inte om molnen som samlade sig ovanför dem inatt.

En storm i antågande skulle vara illa nog. Att traska fram i regn och lera kunde ta lusten ur det mest disciplinerade manskap. Men dessa låga svarta moln tycktes röra sig fortare än vinden, som om de skyndade mot sin destination. Och de verkade alla samla sig på samma ställe. De svarta åsktapparna böljade rakt ovanför slottet Korstull. Och de rörde sig inte längre, utan stannade där de var och virvlade runt likt vatten ner i ett avlopp.

Det var uppenbart illavarslande, avgjorde han. Magdus var praktisk nog för att ge ödet en plats i sina beräkningar. Han gav order om att fördubbla både antal och storlek på vaktpatrullerna och sade till sin adjutant att väcka honom en halvtimma tidigare på morgonen. All tillförsikt hans seger hade gett honom höll på att smälta bort och ersättas med en djup oro. Det fanns inte nog med fiender mellan här och havet för att ge hans armé det minsta besvär, men vem kunde säga vilka bekymmer dessa mörka skyar skulle föra med sig?

Medan han låg där och väntade på att sömnen skulle infinna sig, mindes han ett talesätt han hört en gång från en gammal fanjunkare. ”Man kan besegra ett lands folk, men man kan inte besegra dess gudar.” Han var inte säker på att han trodde på det, eller ens vad det egentligen betydde, men han var säker på en sak – om himlen var vred, skulle någon få betala priset för det inatt.

Darius såg de andra två livvakterna dö innan han ens insåg att de var under attack. Mordet i utkanten av hans vänstra synfält, uppfattade han knappt. Det var bara en fläck av rörelse som orsakade ett blött ljud innan det var över. Men eftersom han just då var vänd åt höger, såg han tydligt sin andra kamrats slut. Han såg den sista halvsekunden av en man som klev ut ur skuggorna i hörnet, som om han klivit ut ur en dörröppning, och skar halsen av livvakten med en krökt svart klinga innan han försvann lika snabbt och tyst som han dykt upp.

Med sin stridklubba i ett hårt grepp, drog Darius efter andan för att skrika, men med ljudet av en åskknall for något smärtande över hans adamsäpple och tystade honom. Han såg en kvinna i dörröppningen – hade den öppnats just nu eller hade hon stått där hela tiden? Hon slet till i piskan och han for framåt, med strupen svidande och kvävd. Hennes vapen hade honom fast och han kämpade för att hålla sig upprätt medan hon drog honom till sig.

Hjälplös att göra något åt sin hopdragna luftstrupe, slog han vilt omkring sig med stridsklubban, men träffade bara luft. Kvinnan rusade mot honom – eller han slets mot henne – och för bråkdelen av en sekund kom han till den orimliga insikten att hon var bedövande vacker.

Fast färgen på hennes hår och hud var helt fel. Hade hon färgat dem? Något slog stridsklubban ur hans hand. Hennes ansikte närmade sig hans. Vad händer? Tänkte hon skalla honom? Eller bita honom? Hade kejsaren blivit angripen av galningar?

Fortfarande kvävd, kände han hennes läppar tryckas mot sina. En kyss. Hennes mun var varm. Var han verkligen vaken? Hon smakade som av blod.

När hon släppte honom, kände han något i munnen. En grynig vätska som smakade så som violer luktar. Han kände hur piskan gled loss från hans hals och insåg att kvinnan redan hade passerat honom, på väg mot kejsarens sovrum. Han snurrade runt och tittade efter sin stridsklubba, men världen fortsatte att snurra när han stannade och han föll omkull. Detta var ingen dröm. Han hade blivit förgiftad.

När han fick tillbaka luften, skrek han ut ett alarm. Det hördes att skrammel när de övriga inkvistorerna kom rusande, men han hörde inget från de mystiska angriparna, tills larmet av svärd som korsades ekade genom korridoren. Han syn var dimmig nu och han kunde inte urskilja vem som stred och vem som föll.

Giftet spred sig genom Darius kropp. Kraftlös, medan världen alltmer suddades ut omkring honom, tänkte han på kejsarens sista fråga några timmar tidigare. Skulle han se en bättre värld nu, undrade han, i vad som måtte vara hans sista stund.

Men det syntes bara skuggor i dimmorna. Nu, liksom tidigare, kunde Darius inte se något.

Hans instinkter väckte honom. Det var någon annan i rummet.

Reflexmässigt försökte kejsaren att rusa upp ur sängen och greppa ett vapen, men så snart han öppnade ögonen, exploderade hans kropp av smärta. Han försökte röra sig, men fann sig fastnaglad vid sängen. Han tittade ner.

Någon hade slagit en påle genom hans hjärta.

En annan man hade fått panik. Men Koltunga hade skådat döden många gånger förut och även om han var oroad, så var han även nyfiken. Han såg sig omkring i rummet, men upptäckte inget spår av sin angripare. Ingen av hans generaler skulle kunna genomföra detta, inte med den trofaste Magdus, den bäste av dem alla, så nära inpå. Shaaladel skulle ha planerat något mer sinnrikt, något onödigt komplicerat, som han skulle ha upptäckt på långt håll. Leska?

Hans händer fann pålen – allt var mycket svårare nu, kändes det som, när hans hjärta inte pumpade blod – och samlade all kraft för att slita ut den.

Då, ut ur skuggorna, kom ett åldrat ansikte, täckt av sot. Ett svart kroksvärd, prytt med svarta diamanter, svingades mot hans strupe.

Han? Tänkte Koltunga. *Av alla fiender jag har i den här världen? Han?*

Klingan föll. Fastnaglad vid sängen, kunde kejsaren inte undvika hugget och hans armar var alltför svaga för att dra loss pålen eller blockera hugget.

Smärtan av halshuggningen var knappt nämnvärd, insåg han. Mycket lindrigare än att få en påle genom hjärtat. Han märkte mindre av själva hugget än känslan av kall luft mot insidan av halsen. Avskilt från hans kropp rullade Koltungas huvud ner från kudden och blev liggade på sidan.

Hans huvud levde fortfarande, medvetet och förundrat. Från den vinkel där hans huvud låg, kunde han se en andra angripare och hur hon lyfte ner Himmelsfacklan ur hållaren där han placerat den. Så de var inte bara lönnmördare utan även tjuvar.

Kejsaren hörde ljudet av svärdslek från utsidan. De var alltså minst tre, tänkte han. Allt började verka förståeligt nu. Han förstod till och med hur de ämnade fly. Med ens kände han en väldig trötthet komma över sig. Han försökte gnugga sig i ögonen, men kunde givetvis inte, och detta enkla faktum gav honom en känsla av panik.

Han höll på att somna in. Det gick inte att förhindra. Ragesiens kejsare hade fallit utan strid, utan ens ett svärd i sin hand. Under andra omständigheter hade han skrattat hånfullt åt det.

Medan tomheten omslöt honom tänkte han, *jag måste ge Ödet ett erkännande. Det här såg jag inte framför mig.*

Sedan kom ett plötsligt styng av beklagan – en besvikelse över att han inte skulle få vara där och se det kaos hans död skulle orsaka. Det, tänkte han, skulle vara en värld värdig mig.

Sedan, mörker.

Magdus kunde inte sova. Det berodde inte bara på oredan på himlen, förstod han. Han hade varit soldat i hela sitt liv, förhärdad av årtionden av krig, men ändå fann han sig ofta sömnlös natten efter en strid. Bilderna av dödandet i hans sinne behövde tid för att blekna bort och till dess hemsökte de hans inre likt feberdrömmar. Han hade aldrig försökt att rensa ut denna svaghet. Han ansåg att den, kanske, gjorde honom bättre på sitt jobb.

Han slängde på sig tunikan och stövlarna och plockade med sig en kappa på vägen ut ur tältet. Hans vandring genom lägret åtföljdes av rappa honnörer och några enstaka ”General!”. Fast hans sinne var tungt, försökte han besvara dem alla.

Generalen joggade uppför en grusväg längs klyftans vägg till en utkikspunkt. Inga livvakter följde med honom, fast männen på post utanför hans tält hade rapporterat hans plötsliga avfärd till sina befäl. Deras befäl hade noterat detta faktum och instruerat männen att stanna på sin post. Deras general var en förbehållsam man och de hade vant sig vid hans återkommande behov av avskildhet. De var inte oroliga för hans säkerhet. Trots allt, var ju Sindarien ett besegrat land.

Uppe på krönet stötte Magdus på de vaktposter han hade placerat där och gav dem tillåtelse att

dra sig tillbaka och starta en lägereld. Vinden var bitande så här högt ovanför lägret och han önskade att han tagit med sig sin tjocka pälskappa istället.

Himlen såg lika vred ut som förut. Molnen rörde sig inte längre, utan satt hotfullt ovanför Korstulls torn och månljuset förmådde knappt att ge dem en silverkant. Det syntes inga blixtar eller regn, men åsktapparna tycktes pulsera som svarta hjärtan på natthimlen.

Kanske hade han överreagerat på detta förmodade järtecken. Natten tycktes ju passera lugnt. Det syntes ett fåtal ljus i slottets fönster.

I sitt liv hade han hört många historier om illavarslande tecken innan katastrofer. Här i Sindarien, alldeles innan de första ragesiska trupperna hade korsat dess gräns, hade prishästar i det kungliga stallet anfallit varandra som galna hundar och vinnarna hade tuggat i sig förlorarna. Det sades att en lejoninna hade fött en kull ungar på gatan i Qistan samma natt som den första khaganen av Ostalin gick bort. Femtio år tidigare, dagen innan drassenska inbördeskriget bröt ut, hade solen förmörkats mitt på dagen. Säkerligen var inte en underlig molnformation lika dramatisk som dessa tecken.

Då insåg Magdus vad alla dessa järtecken hade haft gemensamt och hans blod isade sig. Var och en av dem hade förutspått en kungs bortgång.

Som ett svar på denna insikt, tändes ljus borta i Korstulls fönster. På det här avståndet kunde ha inte uppfatta några rop och skrik, men generalen insåg genast att hans instinkter inte var offer för någon paranoid vidskepelse.

Han ropade till vaktposterna intill, ”Blås larm genast! Spring ner till lägret, nu, och säg till er kapten att skicka en trupp till slottet omedelbart!”

Männen blåse i sina horn och sprang ner mot lägret. Magdus stannade kvar och iakttog slottet. I snabb följd avlossades tre eldpilar från bröstvärnet – en signal. Hans farhågor hade besannats. Det fanns angripare inne i Korstull.

Ljusen i fästets fönster besvarades av facklor som tändes i armélägret nedanför. Om det var ett mordförsök, fanns det inte mycket han kunde göra härifrån. Men han kunde mobilisera sina trupper och jaga efter mördarna till skapelsens slut.

Hovslag mot grus hördes eka över klyftan och Magdus såg en grupp officerare rida upp mot honom. Adjutanter förde med sig hans häst och rustning, och även – vilket han var mycket tacksam för – tjockare kläder.

Generalen drog skyndsamt på sig kläderna och satt upp på hästen. Rustningen fick vänta. Alla hans kaptener, yrvakna, bombarderade honom med frågor. Han tystade dem snabbt och började dela ut order.

Ett brandgult ljus började plötsligt skina på deras ansikten. Magdus vände sig om och åsåg hur en pelare av eld hade rest sig upp genom slottets tak.

Officerarna stod i tystnad med gapande munnar. Generalen var sammanbiten, bister, beräknande.

”Förbered en belägring”, ropade han utan att ta blicken från eldpelaren ovan slottet Korstull. ”Vi har erövrat det här slottet en gång idag. Vi kanske tvingas göra det en gång till. Säg till kavalleriet...”

Magdus avslutade aldrig sin ordergivning. De olycksbådande skyarna, redan grumlade av vrede, öppnade sig och gav generalen ett järtecken som ingen kunde missförstå.

Ovanför slottet Korstull började himlen regna eld.

December

Snöflingorna föll snabbt denna nyårsafton, lite för snabbt, likt fallande stjärnor. När man såg dem rusa ner mot marken på det viset, var det enkelt att tro på vad de sade borta i öster – att en sådan sträng vinter måste bero på en vredgad gud.

Viviann Finner, Viv bland sina vänner, ställde ner ett nydiskat glas och tittade ut genom fönstret på sin stängda och förbommade krog, och såg snön hopa sig ute på gatan. Det skulle bli en lång vandring bort till hennes brors hus ikväll, tänkte hon, så det var bäst att hon skyndade sig.

Krogen Giftäpplet var en sylta, men en populär sylta. Ett ruffigt enkelt tillhåll i de fattigare delarna av Portkjusa någon kilometer från Västporten, men det hade en krets av hängivna stamgäster och ett rykte om sig att inte späda ut drinkarna.

Alla visste att mannen som ägde stället, Trehan Finner, var en trollkarl. De visste det lika mycket från hans glittriga ögon och menande leende, som från det faktum att han kunde söva ner en bråkig kund med bara en handfull sand. Men ingen tycktes bry sig om det. De flesta portkjusebor misstrodde trollkarlar, men alla som kände Trehan Finner gillade honom.

När Rådet meddelade att man avsåg att blidka den annalkande armén genom att överlämna stadens alla nyttjare av magi till den ragesiska inkvisitionen – de hänsynslösa häxjägare som lokalt kallades Rensningen – för att bespara staden en blodig erövring av den ragesiska armén, var det inte många som klagade. Men när stadsvakten kom för att gripa Finner, blev krogens stamgäster som tokiga. Över hela distriktet kunde alla som kände mannen höras protestera högljutt mot denna orättvisa.

Alla, utom Trehans hustru.

Viv protesterade inte när hon fick höra att de fört bort hennes man. Inte heller greps hon av panik. Istället samlade hon ihop barnen och tog med dem till sin svägerska. Hon sade till sin äldste att han behövde vara modig och se efter sin bror och sade till båda sönerna att hon nog inte skulle kunna träffa dem på ett tag. Med det avklarat, begav sig den plötsligt ensamstående tvåbarnsmamman nedför Emelkvägen till Örnekorsets kyrka. Hon klev direkt fram till pastorn, påtalade att hon visste att kyrkan var ett gömställe för motståndsrörelsen och frågade hur hon kunde gå med i den.

Efter flera timmar av Vivs vägran att avlägsna sig eller att acceptera ett nej, sade pastorn, en riddare av Örnekorset vid namn Buron, slutligen att om hon verkligen önskade hjälpa till, behövde de en plats för ett privat möte ikväll. Viv kände redan Torunn, som då och då besökte Giftäpplet, och erbjöd sin krog för mötet. Men om prästen hade hoppats att erbjudandet om att nyttja hennes familjs levebröd skulle räcka för att tillfredställa Viv, blev han gruvligt besviken. På väg ut ur templet, stannade hon upp och sade, ”Efter mötet, kommer jag hit för ett nytt uppdrag.”

Fastän hennes krog var stängd, tog hon mötet på så stort allvar att hon återvände dit och städade upp, tills det var lika skinande rent som den dagen hon och hennes man hade köpt stället. Varje glas var diskat, varje hörn sopat och varje trasa tvättad. Viv föreställde sig djärva rebellkrigare som skulle samlas här och göra upp planer för att slå tillbaka mot de monster som hade tagit hennes man.

Hon ställde upp det sista glaset på hyllan, sneglade mot det nästan nerbrunna vaxljuset som hon hade tänt när hon kom hit och insåg hur sent det var. Hon avsåg att vara härifrån långt innan Torunn dök upp. Hon svepte kläderna hårt omkring sig, tände en lykta på ett bord, blåste ut vaxljuset och klev ut genom bakdörren.

På vägen ut, stannade hon upp och tittade runt i krogens dunkla inre. Hade hon fixat allt? Såg det propert ut?

Så kom hon ihåg vad det var för en plats hon betraktade. Det var det lokala vattenhålet. Inte mycket att se, men kärleksfullt skött av sina ägare och lika älskat av sina stamgäster. Folk kom hit för att skratta, för att gråta, för att minnas, för att berätta orimliga historier för gamla kamrater och höra deras gillande eller spe. De kom inte hit för att borden var blankpolerade, de kom för att dricka med vänner som de gillade och litade på och för att dela med sig av livets glädje och sorg.

Det var, konstaterade hon – medan hon låste dörren och försvann bort i snöyran – en perfekt mötesplats för hjältar.

Portkjusas silhuett tyckes svikta under täcket av snö. Staden kurade ihop sig mellan bergen, vaksam som en tiggare i en gränd, gömd under ett vitt skynke och förgäves sökande efter ett vänligt ansikte. Dess gator var fyllda av slask, knappt märkt av fotsteg. Rykten om krig, tänkte Kathor, verkade hålla även fyllon hemma.

De sedvanliga nattlånga festerna och rusiga firandet skulle inte ragla ut ur dörrarna i år och de som ägnade sig åt festande, verkade ha valt sin krog tidigt och stannat där. Vissa städer skrattade och dansade inför ett annalkade krig, en sista fest innan förstörelsen, men inatt, i Portkjusa, föreföll festligheterna dämpade, modfällda nästan gravlika. Staden var mörk, nedanmånan endast en smal strimma av silver, och de flesta fönster var släckta. Till och med en del krogar hade stängt vid solnedgången.

Ingen verkade ha ärenden utomhus inatt, utom motståndsrörelsen. Och eftersom motståndsrörelsen var aktiva, så var också deras fiender.

Prisjägarna kallade sig Svarta hästen. Deras ledare var en man vid namn Renard, men de som befann sig inom staden murar inatt stod under befäl av Renards sekond, en före detta soldat från Ragesien, det mäktiga imperiet väster om Portkjusa. Denne var Kathor och han önskade att han slapp vara här.

Högt ovanför gatorna, uppe på en av de många utsiktspunkterna i denna stad av torn och pelare, kunde Kathor se många kilometer, över de isklädda murarna och bort mot väster. Bortom det smala bergspasset kunde han se avlägsna lägereldar längs horisonten. Samlade i grupper, blinkade de likt jordbundna stjärnbilder. Den ärorika andra armén av det ragesiska imperiet hade slagit läger vid stadens utkanter, långt tidigare än förväntat, och lokalbefolkningen förväntade sig säkerligen en attack inom en vecka. Men Kathor visste hur snabbt denna styrka kunde agera, så, i hans mening, var en vecka väldigt mycket önsketänkande.

Han kunde inte låta bli att tänka att han hörde hemma därute, med armén. Med sin fader. För ett ögonblick, i all sin omöjlighet, lät Kathor sin blick söka efter ett baners fladdrande i vinden eller cirkeln av större eldar som omgav generalens tält, innan han vände sig bort och skakade på huvudet. Även om han kunde lokalisera den gamle mannen, vad tjänade det till?

Hur mycket Kathor än önskade att få vara därute med armén, visste han att erövringen av Portkjusa inte skulle göras för imperiets skull. Det var för en kvinnas skull. Efter mordet på Drakus Koltunga, kejsare av Ragesien, för mindre än två månader sedan, hade världen gripits av vansinne. Koltungas främsta allierade och högre officerare hade omedelbart börjat positionera sig som hans efterträdare. Med tiden hade två kandidater framträtt som de mest troliga – Lord Shaaladel, härskare över älvorna i Shahalesti, och Leska, Koltungas generalinkvisitor.

Det var Leska som hade tagit befälet över Ragesiens spridda styrkor. Istället för att samla dem, hade hon skickat ut arméerna på nya erövringståg mot Ragesiens grannar. Denna taktik gav två fördelar – den höll generalerna alltför upptagna för att kunna konspirera mot henne och den höll grannarna alltför upptagna för att kunna ingripa. Men erövringen av Portkjusa var annorlunda.

Den fria staden Portkjusa hade varit fri sedan upproret för fyrtio år sedan på grund av sin placering. Portkjusa var döpt efter den trånga kjusa genom bergen som skiljde Ragesien från Shaaladels rike Shahalesti. Under Koltungas välde hade stadens neutralitet hållit ihop freden, och den tidvisa alliansen, mellan kejsaren och Shaaladel. Men nu, när Shaaladel var hennes största rival, avsåg Leska säkerligen att erövra staden för att skaffa sig ett övertag mot älvakungen.

Motvilligt slet Kathor blicken från det fjärran armélägret och tittade ner mot det par enkla tvåvåningshus som han tagit sig upp hit för att spana på. De var sammanbunndna av en bro, som löpte från takvåningen på det högre huset till taket på det lägre. Det högre var ett boningshus, medan dess lägre granne var en krog, döpt till Giftäpplet som ett exempel på lokalbefolkningens smak för det bisarra.

Portkjusa var en stad fylld av broar och höga byggnader, ett spindelnät av valv som korsade varje gata. Alla var nu täckta av snö och is, men ändå på många sätt välkomnande, till och med majestätiska. En förunderlig plats, hade Kathor tänkt, många år tidigare, när han betraktade byggnaderna. På den tiden hade han sett dem som ett vittnesmål över påhittigheten hos invånarna som gjorde det bästa av det smala utrymmet mellan bergväggarna som omslöt deras stad.

Nuförtiden kända Kathor ingen större förundran när han vandrade utmed dessa gator. Kanske, grubblade han bittert, hade nyhetens behag över invånarnas påhittighet börjat falna när han började kidnappa dem.

Nattens mål skulle mötas på Giftäpplet. Krogen var stängd, eftersom dess ägare, en trollkarl, hade förts bort av stadsvakten kvällen innan – Kathor behövde inte läsa anslaget på dörren för att veta det, eftersom han själv hade visat stadsvakten dit.

Vakterna höll redan på att låsa in stadens trollkunniga när Kathor anlände, i ett försök att blidka ragesierna och undvika vidare fientligheter. Men ibland, när det kom order från Ragesien, var hans uppgift att se till att vissa individer blev gripna omedelbart, innan de kunde lämna staden. Igår hade en sådan order kommit angående trollkarlen som ägde Giftäpplet. Inatt hade det kommit en angående en medlem av motståndsrörelsen, en häxa vid namn Torunn.

Vad han fått veta var att Torunn skulle använda den tomma krogen för att träffa någon kontakt. Hur och när hans ragesiska uppdragsgivare fick sin information, visste han inte, men alla detaljer hade varit kusligt exakta än så länge. Planen var att attackera direkt efter midnatt, när ljudet av strid skulle kunna misstas för lite våldsamt nyårsfirande.

Kathor kikade ner mot en gränd strax intill Giftäpplet och såg sina män försöka verka obesvä-

rade medan de väntade på hans signal för attack. Några sparkade på snö som hade skottats upp i en hög vid trottoaren, andra pillade på en presenning som dolde deras vapen på vagnen, men de flesta kunde inte låta bli att kika fram mot krogen. Det var uppenbart att Svarta hästen inte var vana vid att behöva vara förstulna.

Kathor fann det svårt att inte hata dem.

Han önskade att han inte hade tagit med sig så många. Kathor hade bara tillbringat en månad med dessa prisjägare och var redan trött på deras sällskap. Men Torunn var en häxa och deras information angav att hon hade någon livvakt med sig, så en förkrossande numerär hade känts som den säkraste strategin.

När han nu såg sina tio mans fruktlösa försök att inte verka iögonfallande nere på gatan, började han omvärdera sin taktik. *Om Torunn fattade misstankar...*

Mitt i sina tankar fick han syn på henne, på väg längs en bakgata utmed södra muren några kvarter bort. Som förväntat, var hon i sällskap med en bjässe till man, två huvuden högre än hon, med en björnskinnskappa över sitt kostsamma pansar. Han såg ragesisk ut. Utan tvivel någons slags livvakt med uppgift att eskortera Torunn till sitt hemliga möte. Men det var inte troligt att han skulle stanna kvar på själva mötet – motståndsrörelsen litade säkerligen inte på en ragesier, inte ens en överlöpare, tillräckligt mycket för att låta honom bli delaktig i deras hemliga planläggningar.

Kathor bedömde att livvakten var alldeles för reslig för att inte ha orchblod i ådrorna. Orcher var aldrig lätta att tas med och, även om denne säkerligen skulle vara försvunnen när Torunn väl var inne på Giftäpplet, kände Kathor att tio män ändå inte var överdrivet.

Vad gällde Torunn själv, såg hon precis ut som den beskrivning han fått – lång för att vara kvinna, en kalufs av kort vitt hår, med hållningen av en soldat, och iklädd en dyrbar bröstplåt som han kunde se blänka i det svaga månljuset ända härifrån. Inatt bar hon en mörk vinterkappa, öppen framtill, förmodligen för att de tjocka pälsarna dolde ett vapen och hon ville kunna komma åt det snabbt. Hon såg inte ut som en häxa.

Å andra sidan, tänkte Kathor, *det gör inte jag heller. Och om jag inte vore det, skulle jag ha varit utanför dessa murar där jag hör hemma.*

Han lutade sig över räcket för att försöka fånga någon av sina mäns uppmärksamhet. Det tog längre tid än det borde. Kathor var sex våningar upp, på utkik från balkongen på ett stängt tempel tillägnat Den röde bågskytten, bringare av sommar, soluppgång och hopp, en gud som tycktes ha helt slut på tillbedjare nu för tiden.

När han slutligen fick en av svarthästarna att titta upp, satte Kathors signal fart på dem, men han ägnade en lång minut åt att tillse att Torunn och hennes vän inte hade upptäckt hans förtvivlade försök att få prisjägarna att se hans gestikulerande. Som tur var, stannade de ofta och såg sig omkring, uppenbarligen mer oroade över att någon förföljde dem, än att någon väntade på dem vid destinationen.

Han kastade en snabb blick ner mot sina män – de hade lossat ett av vagnens hjul nu och gjorde en trovärdig imitation av att försöka reparera det – och gjorde sedan en snabb beräkning av hur lång tid det skulle ta Torunn att nå fram till krogen.

Hon var närmare nu och han kunde precis uppfatta handtaget på ett vapen hon hade på ryggen, inte dolt, utan buret fullt öppet i strid med stadens lagar. Hennes följeslagare hade inga synliga vapen, men ingen bär på så mycket pansar utan att förvänta sig en strid, så han var säkerligen välbeväpnad. Hursomhelst, trots deras krigiska utstyrsel, vandrade de två avslappnat längs en pittorisk uppsättning av isdraperade valv och broar och deras ständiga blickar runt omgivningen, fick den att verka mer som turister än medlemmar av ett väpnat uppror.

Ett uppror mot en ockupation som inte ens inträffat ännu, begrundade Kathor med motvillig beundran. Säga vad man ville om folket i Portkjusa, men det fanns inget tvivel om att de hade mod. Motståndsrörelsen, som hade drivit ut Portkjusas ragesiska erövrare för fyrtio år sedan, hade aldrig skingrats, utan framsynt nog fortsatt att vara vaksamma mot nya angrepp. Torunn var en av deras mer framstående agenter, vilket kunde vara anledningen till att Ragesien hade valt ut henne för speciell hantering.

Inte för att orsaken spelade någon roll, påminde Kathor sig själv. Att vara andreman i detta gäng av skurkar var det som betalade räkningarna, även om han hade kommit att ogilla – eller snarare avsky dem – de senaste veckorna. Deras ledare, Renard, hade varit den förste att ta emot Kathor när han lämnade armén, och den skulden måste hedras. Visst, det fanns ingen ära i att släpa iväg dessa ”fiender” till Ragesien från hem och familj,

men det fanns ära i att fullfölja en förpliktelse. Dessutom, hur mycket han än hatade arbetet, hade han lämnat det enda alternativet bakom sig, och han hade ärligt talat ingen aning om vad han skulle göra istället.

”Detta är mitt liv nu”, sade Kathor högt för sig själv för att jaga bort dagdrömmarna. Han kastade en sista blick bort mot sin fars armé och rusade sedan nedför trapporna. Huruvida de stred för sin frihet eller inte, huruvida de var häxor eller inte, huruvida de förtjänade det eller inte, så var det dags att utföra de order han fått.

Torunn hade gått in på krogen och livvakten hade försvunnit. Om han hade planerat det här rätt, skulle det snart vara över. Det väntade dem inga överraskningar inne på Giftäpplet – han hade redan en spejare där som såg till det. Förutom ägarens hustru, hade ingen besökt krogen på hela kvällen.

Förutom bättre underrättelser och bättre kontroll av slagfältet, hade Kathor även numerären på sin sida. Han hade elva svarthästar, inklusive sig själv, även om han inte räknade med att behöva strida – Kathor betraktade sig fortfarande som en officer, trots allt, och det fanns ingen ära i att överfalla underlägsna motståndare. Målen skulle vara Torunn och vem hon nu skulle möta där och hans information sade att den gruppen inte ens var hälften så många som hans styrka. Och om Torunn eller någon av de andra kunde bruka svartkonst, tja, han hade ju ett svar på det också, eller hur?

Allt var på plats, tänkte Kathor när han klev ut ur templet och sällade sig till männen som han avskydde. De var redo. När midnattsklockorna ringde in det nya året, skulle allt börja.

Avsnitt ett: Översikt

Även om alla äventyr bör vara spännande och underhållande, tänkte vi, när vi designade Sagan om den brinnande himlen, att vi ville göra något nytt och ge spelarna en chans att påverka de politiska händelserna i världen, att leda arméer i strid samt att välja mellan att härska över världen eller låta den förgås. Hjältarna kommer att få leka med kraftiga vapen och när kampanjen når sin kulmen, kommer man att kunna bevittna magins ohyggliga förstörelsepotential på stridsfältet. Innan kampanjen är över kommer spelarna att ha:

- Kämpat mot den levande inkarnationen av en evig skogsbrand.
- Stridit mot en grupp magiska spioner medan en orkan rasar omkring dem.
- Utfört militäroperationer, från infanterimanövrer och spionage till kavallerichocker och kommandoräder.
- Äventyrat genom minnena hos en fientlig härskare för att utröna hennes hemligheter.
- Försvarat sig mot en bataljon soldater uppsuttna på krigsmammutar och deras allierade frostjättar i en arktisk ödemark för att skydda en vital teleportationscirkel.
- Deltagit i strid från hus till hus i en ockuperad stad, ledda av en förrädare mot en fälla som kan kan förstöra hela staden.
- Kommit i besittning av en artefakt och faktiskt fått använda den för att påverka krigslyckan.
- Medverkat i en episk batalj mellan civilisationer.
- Attackerat ett kilometerlångt levande luftskepp, infiltrerat ett grymt och ovanligt fängelse där plågan från torterade magiker används för att ge kraft åt ett magiskt supervapen, stridit mot drömmonster och fruktade inkvisitorer och mycket, mycket mer!

Den kompletta sagan är avsedd att föra hjältarna från sitt enkla ursprung till de episka öden de själva väljer. Om du föredrar att hoppa över de komplikationer som sådant höggradigt spel kan föra med sig, har vi skapat möjlighet till tillfredsställande slut för kampanjen efter fjärde eller åttonde äventyret. Om du vill starta kampanjen med rollfigurer som redan har några grader under bältet, har vi skapat möjlighet att starta kampanjen med något av dessa äventyr. Men givetvis hoppas vi att du vill använda hela kampanjen från sin dystra början till sin episka final.

Slutligen, även om inte alla letar efter moralkakor i sitt rollspelande, hoppas vi att dina spelare skall uppleva mer i denna berättelse än enbart hjältedåd och episka konflikter. De mest minnesvärda historierna från ett krig är inte om själva bataljerna, utan om människorna och hur de påverkas. I grund och botten är kampanjen designad för att uppmana till fred och seger genom allianser, även om de ytligt sett förefaller vara fiender. Även om hjältarna kommer att stöta på sanna skurkar och uslingar, handlar inte sagan enbart om en kamp mellan gott och ont. Att söka fred är en svårare uppgift, men utan fred kommer inte ens slutskurkens nederlag att bringa en verklig seger.

Intrigen i en eldig sammanfattning

Sagan om den brinnande himlen börjar efter att Drakus Koltunga, kejsare av det ragesiska imperiet, blir lönnmördad. Diverse ledarfigurer försöker gripa hans fallna mantel i detta plötsliga maktvakuum. Även om detta så småningom leder till öppet krig, kommer det mest omedelbara hotet från Rensningen, en befallning att alla icke-lojala trollkarlar i Ragesien och omgivande land skall tillfångatas eller dödas.

Detta påbud kommer från genralinkvisitor Leska, befälhavare över de ragesiska inkvisitorerna och nu självutnämnd härskare över Ragesien. Under tiden försöker Shaaladel, monark över Shahalesti som befinner sig i en osäker fred med Ragesien, att lägga beslag på Himmelsfacklan, den artefakt som ligger till grund för Ragesiens makt. I det fjärran klostret Två vindar skapar en magiker vid namn Pilus ett mäktigt domedagsvapen i form av ett levande luftskepp drivet av elementära krafter, som han avser att använda för att gripa makten efter att han förrått sina ragesiska allierade. Slutligen, stiger en grupp drömmonster

kallade trillith upp ur underjorden för att nyttja den svaghet i existensen som låter dem söndra världen till drömmar.

Men medan de ragesiska styrkorna kämpar med att slå ner de uppror som följde efter kejsarens frånfälle, ser trollkarlar i Ragesiens gränstrakter ett tillfälle att fly. Allt som hindrar dem är den centrala frågan, vart? För inget land ligger utom räckhåll för det ragesiska imperiet.

Hoppet kommer från söder. I en liten ynklig fiskeby kallad Sjötuna, har en magikerskola vid namn Lyceum uppmanat alla som motsätter sig Ragesiens aggression att samlas under deras banér. Från hela det ragesiska imperiet ger sig övertygade eller desperata hjältar av för att finna en fristad i denna oansenliga, bortglömda akademi.

Äventyren

Bok 1: Rensningen av Portkjusa – av Ryan Nock.

En ragesisk armé marscherar mot den lilla staden Portkjusa och hjältarna måste få tag på en behållare med hemliga planer från en spion och föra dem till den avlägsna magiskolan Lyceum. Men det gäller för dem att fly ut ur den belägrade staden innan inkvisitionen, Ragesiens ökända häxjägare, får tag på dem.

Bok 2: Den obevekliga eldskogen Innenodar – av Jacob Driscoll.

Resan mellan Portkjusa och Lyceum är full av faror och på vägen måste hjältarna överleva resan genom en skog som brunnit i årtionden där en drömvarelse kallad trillith styr och ställer. Den kallar sig Obeveklighet och fångades här av de sista överlevarna i skogen, en grupp skogsväsen vars magiska sång har makt över dessa mardrömsmonster. En annan trillith, kallad Bedräglighet, befinner sig också här för att tysta sången och befria sin broder. Jagade av en av Ragesiens djävulska tjänare, måste hjältarna söka bistånd från skogens folk och lösa mysteriet med den eviga skogsbranden om de inte själva skall gå under i elden.

Bok 3: Skydd från stormen – av Ryan Nock.

När hjältarna slutligen når fram till Lyceum, som ligger i den lilla fiskebyn Sjötuna, måste de hantera diverse politiska komplotter (såsom ragesiska spioner, makthungriga flyktingar och en fientlig flotta från Shahalesti), visa sig lojala i kampen mot Ragesien samt rädda staden när en magisk orkan, frammanad av agenter till en okänd fiende, slår till. De får reda på mer om problemen med teleportationsmagi och att de har något att göra med den försvunna Himmelsfacklan.

Mot slutet av äventyret står det klart att Ragesien har uppmärksammat Lyceum och gett en av arméerna i uppgift att förstöra skolan.

Bok 4: Den galne kungens bankett – av Shane O'Connor.

Lyceum sänder hjältarna på ett uppdrag för att finna allierade i grannlandet Drassen innan Drassens kung övertygas om att låta Ragesien förflytta sina trupper genom hans land. När de anländer, upptäcker hjältarna att en trillith vid namn Galenskap, ett drömmonster likt det i eldskogen, påverkar kungen. Hjältarna måste alliera sig med hertig Gallo i kampen mot den galna kungens styrkor. Lyceums överlevnad hänger på att de lyckas.

Bok 5: Två vindars kloster – av Andrew Kenrick.

Lyceum skickar ut hjältarna på ett nytt uppdrag och de färdas från Sjötuna till norra Ostalin där munkar som studerar vindarnas magi hotas inte bara av ragesiska trupper, utan även av kraften från en trillith kallad Balans. Hjältarna måste skydda klostret mot dessa hot för att vinna klosterbrödernas förtroende och få den hjälp de behöver för att kunna söka efter Himmelsfacklan. Men de hittar även ledtrådar som tyder på att vindmagi från klostret låg bakom den orkan som drabbade Sjötuna.

Bok 6: Tårar från himlen – av Ken Marable.

Hjältarna skyndar sig före en ragesisk armé, genom en kilometerbred eldstorm fram till slottet Korstull, den övergivna fästning där kejsar Koltunga dräptes. Slottet, som är fyllt av vandöda och översköljt av magisk energi från en reva i verkligheten, gömmer ledtrådar till vad som hänt med facklan. Men hjältarna måste kämpa hårt för att finna dem.

Bok 7: Klangen av själars ekon – av Ari Marmell och Ryan Nock.

De tre lönnmördarna som dräpte kejsaren och stal Himmelsfacklan, har tagit sin tillflykt till den hemsökta skogen Ycengled, i utkanten av älvornas land. För att finna deras gömställe, måste hjältarna blottlägga skogen tragiska hemlighet, vilket kan kosta motståndsrörelsen en av deras starkaste

potentiella allierade. Och även om de hittar lönnmördarna, måste de besegra deras ledare – en hämndlysten skuggdansare – för att komma över Himmelsfacklan.

Men Facklan är skadad och för att, åtminstone delvis, laga den måste hjältarna ta sig in i det gamla templet av själars ekon och lära sig dess hemligheter.

Bok 8: O, vinters sång av lidande – av Jeremy Anderson.

En ledtråd från templet tillsammans med den militära informationen man kom över i det första äventyret, pekar mot att Leska har en hemlig bas i de frusna vidderna i norra Ragesien. Under denna bas finns ett underligt fängelse där vågor av vånda sköljer över fångarna – alla de magiker som fångats av Rensningen. Denna vånda kommer från den trillith som Leska använder för att ge kraft åt experimenten med ett mäktigt supervapen.

Från detta fängelse kan de även befria en bard som känner till Leskas hemliga svagheter.

Bok 9: Drömmarnas festival - av Ryan Nock.

Tillsammans med sina allierade återvänder hjältarna till Portkjusa för att befria staden. Men när segern är vunnen och stadens hoppfulla invånare förbereder en festival för att fira den, dyker plöstligt ett mycket värre hot upp – mardrömsvarelser från underjorden födda ur deras mörkaste begär. Hjältarna måste lokalisera en varelse vid namn Vaksamhet, en väktare som kan hindra invasionen.

Bok 10: Sov, du förtappade barn – av Wolfgang Baur.

Med Trillith som vill söndra hela världen till drömmar, Leska som tänker aktivera sitt supervapen och Pilus vars luftskepp färdas mot Lyceum, behöver hjältarna snabbt återställa den skadade Himmelsfacklan till sin fulla kraft.

Hjältarna färdas djupt ner i underjorden till Drömmarnas moder, den sovande drake som inte bara är upphov till Trillith, utan även till Himmelsfacklan. Härnere måste hjältarna finna allierade och sedan bekämpa den sovande drakens mardrömmar.

Bok 11: Under stormens öga – av Wil Upchurch.

Överygad om sin oövervinnlighet färdas Pilus med sitt luftskepp för att förgöra sina rivaler i Lyceum. Ännu en gång rullar en svår storm in över Sjötuna, men denna gång bär den med sig en hel armé. Hjältarna leder ett angrepp mot hans kilometerlånga levande luftskepp och kämpar sig fram till dess hjärna för att kunna besegra kolossen och dess skapare.

Bok 12: Örnehjärtats slag – av Darrin Drader och Ryan Nock.

Det odödliga blodet av Avilona, luftens elementarande, pulserar genom generalinkvisitor Leskas ådror och hon har haft gott om tid att samla sina styrkor och påbörja sin resa mot total makt.

Leskas arméer försvarar den stora förkastningsdal som kallas Historiens hjärta och där Örnehjärtat är gömt. Hjältarna och deras arméer måste utkämpa ett sista slag djupt inne i det ragesiska imperiet. Men i slutstriden mot Leska hjälper inga arméer, bara hjältmod och hängivenhet.

Tidslinje för kriget

Under förutsättning att du kör hela kampanjen och dina spelare lyckas med alla äventyren, kommer kriget förmodligen att utveckla sig som nedan. Detta är förstås i väldigt grova drag, så du kan behöva dra ut på eller snabba upp tidsskalan beroende på vad dina spelare tar sig för. Givetvis kan en del restid snabbas upp betydligt genom magi, speciellt teleportation (fast det svider), men kriget framlöper i huvudsak i den hastighet trupper marscherar. En liten grupp äventyrare som teleporterar in, har inte speciellt stor inverkan på en armé.

Åtminstone inte förrän på episka nivåer.

- **November** – Kejsar Koltunga dödas i slottet Korstull och kroppen blir bortförd av lönnmördarna. Teleportation blir livsfarligt. Första ragesiska armén blir strandsatt i Sindarien under general Magdus befäl. Han ger order om reträtt från det brinnande infernot över slottet.
- **December** – Generalinkvisitor Leska, som vill visa vem som bestämmer nu, beordrar Magdus att övervintra nära slottet och sedan, till våren, marschera ner mot Turinn, Sindariens huvudstad, och hjälpa ragesiska flottan med att belägra staden. Ragesien deklarerar sin avsikt att bestaffa Sindarien och Shahalesti för sin inblandning i kejsarmordet. Som ett svar på detta, skickar Shahalesti ut diplomater för att söka allierade.

- **Januari** – Andra ragesiska armén under befäl av general Danava angriper Portkjusa (*Rensningen av Portkjusa*), medan fjärde armén marscherar genom de norra bergen, båda med avsikt att anfalla Shahalesti från två håll. Portkjusa gör dock hårt motstånd och Danava startar en belägring, med krav på att staden skall släppa in en enhet ur ragesiska inkvisitionen som kan avgöra om fiender gömmer sig där. Staden ger efter för kravet och släpper in inkvisitorerna, men magimästaren Gabal och hans studenter utnyttjar tillfället medan armén är utan sitt magiskydd och angriper med full magisk kraft. Inkvisitorerna lyckas till slut dräpa Gabal, men arméns belägringsmaskiner är förstörda. Danava drar sig tillbaka och inväntar förstärkningar.
- **Februari** – Trillith börjar söka rätt på sina saknade bröder för att samla kraft samtidigt som de hjälper Leska att konstruera sin Rensning (*Den obevekliga eldskogen Innenodar*). Tredje ragesiska armén under befäl av general Revulus förstärker Danava och i slutet av månaden inleder de en förnyad attack mot Portkjusa. Staden håller ut i över en månad.
- **Mars** – Trots att vintrn inte tycks vilja släppa fram någon vår, drabbas Sjötuna av en onaturligt kraftfull orkan, som dessutom sänker flottstyrkorna från Shahalesti vid ett känsligt tillfälle och omöjliggör vidare diplomati (*Skydd från stormen*). Sjötuna söker stärka sitt försvar och skickar sändebud till olika adelsmän i Drassen. De skickar även en grupp till klostret Två vindar för att undersöka de ledtrådar som pekar på att någon där var inblandad i stormen.

  I norra Shahalesti erövrar fjärde ragesiska armén en del städer och rör sig mot provinshuvudstaden Nacaa.

  I Sindarien inleder flottan belägringen av Turinn, men innan första armén under Magdus hinner fram, invaderar Ostalin från söder. Magdus stannar kvar i norr och protesterar till Leska, som han inte erkänner som Ragesiens legitima härskare.
- **April** – Portkjusa faller och Ragsien har skapat sig en kostsam väg in i Shahalesti. Danavas andra armé angriper Shahalesti medan Revulus tar sin tredje armé ner mot Drassen. De börjar göra sina första försiktiga framstötar i slutet av månaden, men möter knappt något motstånd. Steppengard, den paranoide kungen av Drassen, har beordrat alla sina arméer ner till sitt eget försvar och lämnat gränserna oförsvarade. Dock lyckas några drassenska patrioter, men god hjälp av en grupp hjältar från Sjötuna, att stoppa ragesierna (*Den galne kungens bankett)*.

  Fjärde armén erövrar Nacaa. Framtiden ser inte ljus ut för Shahalesti när andra och fjärde armén samlar sina styrkor för att gå mot huvudstaden Calanis.
- **Maj** – Shalosha, prinsessa av Shahalesti, kontaktar general Magdus och övertygar honom att hennes rike kommer att stödja honom som Ragesiens nye härskare.

  I jakt på allierade, bjuder den ambitiöse magikern Pilus, från klostret Två vindar, in härskaren av Ostalin, Khagan Onamdammin. Pilus visar honom sitt gigantiska luftskepp, Stormen, som närmar sig fullbordan och är stort nog att frakta en hel armé. Medan Pilus gör upp planer för att skaffa sig själv makt, går hans broder Longinus med på att driva undan eldstormen runt slottet Korstull för hjältarna från Sjötuna (*Två vindarnas kloster*).
- **Juni** – Magdus och Shalosha förföljer Sjötunas utsända till Korstull, men lyckas inte lägga beslag på ledtrådarna som visar vart Himmelsfacklan tagit vägen (*Tårar från himlen*). Kung Shaaladel, medveten om att Facklan kan vara hans folk sista möjlighet att stoppa den ragesiska invasionen, satsar alla sina resurser på att spåra upp de som söker efter Facklan.
- **Juli** – Hjältarna från Sjötuna finner Himmelsfacklan och använder den för att hjälpa sina allierade (*Klangen av själars ekon*). Vilka dessa allierade är, beror helt på spelarnas handlingar och omdöme.
- **Augusti** – Motoffensiven mot Ragesien inleds med en attack mot Leskas hemliga forskningsstation där hon håller på att utveckla sitt supervapen, Rensningen (*O, vinters sång av lidande*).
- **September** – Efter att ha stoppat den ragesiska invasionen av deras land, vänder sig Shahalesti mot Portkjusa i ett försök att erhålla ett fotfäste i Ragesien. Dock drivs båda arméerna bort av en överväldigande hord av trillith

som strömmar ut från grottorna under staden (*Drömmarnas festival*).

- **Oktober** – Konflikten närmar sig snabbt sin kulmen. Trillith upptäcker var Örnehjärtat är gömt och de försöker frambringa drömmen Utplåning så att de kan förstöra hjärtat och med det världen (*Sov, du förtappade barn*). Under tiden har Pilus lastat Ostalins armé på sitt luftskepp, allierat sig med den spelarna ogillar mest och gett sig av för att förstöra Sjötuna (*Under stormens öga*). Till sist måste general-inkvisitor Leska besegras innan hon aktiverar Rensningen med kraften från Örnehjärtats blod (*Örnehjärtats slag*).

Men om de inte gör något alls?

Utan hjältarna närvarande sker saker ungefär likadant fram till bok fyra. Utan hjältarnas insats faller Drassen för Revulus armé. Sedan, när hjältarna skulle ha fått hjälp från Longinus i Två vindars kloster, övertygar istället Shalosha Magdus att avlägsna sin garnison, så det blir Shalosha och Magdus som beger sig till slottet Korstull för att lista ut var Facklan är.

Sedan, medan Shahalestis elittrupper skyndar sig till Facklan, förflyttar Magdus sin armé till Turinn, Sindariens huvudstad, som både är under flottblockad och under attack från Ostalin. Magdus armé, understödd av den lokala sindariska armén, jagar bort de ostalinska styrkorna och brukar sedan list och förräderi för att utplåna den ragesiska flottan. Pilus, vid åsynen av denna framgång, allierar sig med Magdus och Shalosha, med den bestämda avsikten att förråda dem senare. Ostalin vänder sig mot Drassen och de eller Revulus tredje armé förstör Sjötuna.

Shahalesti återfinner Facklan och börjar använda den framgångsrikt, men eftersom de inte har tillgång till den hemliga informationen som hjältarna smugglade ut ur Portkjusa i första boken, känner de inte till Leskas supervapen. Inte ens med hjälp av Facklan och Pilus luftskepp, kan de göra mycket när Leska börjar använda sitt supervapen för att deaktivera magi i stor skala. Efter några spektakulära luftangrepp, faller Pilus luftskepp abrupt ner från himlen.

Till slut lyckas styrkor från Shahalesti förstöra apparaten som driver Rensningen och det verkar som om kriget kommer att utvecklas till ett traditionellt markkrig, där stora arméer nöter mot varandra. Shahalesti börjar samla ihop tillfångatagna orcher och halvorcher och låter avrätta dem diskret, trots att de formellt är krigsfångar. Då, när alla är upptagna på annat håll, förstör Trillith Hjärtat och alla dör.

Sammanfattningsvis, agerandet hos några låggradiga hjältar i första boken, kommer att avgöra världens öde.

Avsnitt två: Varianter

Avkortad kampanj

I den kompletta kampanjen strider två mäktiga nationer – Ragesien och Shahalesti – plus att Pilus försöker komma in från sidan och ta makten själv och att Trillith avser att förinta världen. På ett eller annat vis behöver spelarna hantera alla fyra hoten innan kampanjen är över.

Men det är inget som hindrar att man plockar ut delar av konflikten, om man vill ha en kortare kampanj. Här ges fyra alternativ.

Alternativ 1 – Befria Portkjusa

Använd bok 1 till 4. Konflikten börjar på exakt samma vis, men huvudmålet är att skaffa allierade för att befria Portkjusa. Kampanjen slutar i och med att Drassen allierar sig med Lyceum och tvingar fram en vapenvila.

Alternativ 2 – Besegra Ragesien

Använd bok 1 till 8. Likt alternativt ovan skaffar spelarna allierade, men Leska ger inte upp så lätt. Så spelarna måste få tag på Himmelsfacklan och förstöra Leskas fästning i norr för att tvinga henne till förhandlingsbordet.

Alternativ 3 – Den rättmätige härskaren

Använd bok 4 till 8. I denna udda variant är Drassen allierad med Ragesien och lojala mot den fallna kejsaren. Spelarna måste först försvara Drassen mot Leskas arméer, sedan finna och återbörda Koltungas kropp, för att slutligen storma Leskas hemliga fästning i norr.

Alternativ 4 – En invasion av Trillith

Använd bok 8 till 9, 11 till 12 och sist 10. Trillith är huvudfienden. De har besatt Leska och allierat sig med Pilus för att förstöra världen. Den här berättelsen börjar med att hjältarna får information om en underlig forskningsstation i norr och när de undersöker den avslöjar de Trilliths plan. Trillith tvingar Leska att angripa Portkjusa så att de kan utnyttja tillfället att ta sig ut och ta över kroppar. Därefter måste spelarna måste först stoppa Pilus från att sprida förstörelse och sedan hindra Trillith från att få kontroll över Örnehjärtat. Till sist måste de ta sig djupt ner i underjorden för att dräpa Drömmarnas moder.

Anpassa kampanjen

Sagan om den brinnande himlen är avsedd att kunna passas in i alla spelvärldar, men vi har använt vissa grundantaganden för kampanjen. Om du vill placera den här kampanjen i en existerande spelvärld, kan du helt enkelt bestämma att Ragesien och de omgivande länderna ligger långt från de områden som rollfigurerna hittills utforskat. Eller så kanske du föredrar att placera den i ett område som liknar den terräng och de länder som förekommer i kampanjen.

Du kan enkelt förändra en massa detaljer runt äventyren för att bättre passa in dem i din spelvärld utan att förstöra handlingen. Det finns bara tre huvudsakliga krav för platsen där du placerar kampanjen. Först och främst måste det finnas två nationer som är redo att dra ut i krig och ett antal mindre länder runt dem som hotas eller påverkas av kriget. Sedan behöver dessa två nationer ha någon slags trång passage mellan sig, som de måste lägga beslag på innan de kan invadera den andre – ett bergspass, ett smalt näs, en magisk portal eller en farbar väg genom oländig vildmark. Till sist måste du skapa några mindre platser – städer, kloster, tempel och skogar. För att hjälpa till med att passa in kampanjen i din spelvärld, har vi skapat ett antal förslag på vad du bör hålla utkik efter när du väljer platser och folk som skall motsvara den skrivna kampanjen.

Länder och städer

När du söker efter lämpliga länder i din spelvärld, bör Ragesiens ersättare ha förmågan att mobilisera en armé stor nog att potentiellt erövra alla grannländer. Shahalestis ersättare bör vara aningen militärt svagare än Ragesien. Stridslystet, men inte ondskefullt. De två nationerna bör vara grannar eller åtminstone relativt närliggande. Handlingen i bok ett och nio bygger på att det ligger en neutral stad mellan de två nationerna, men gränsen kan utgöras av någon annan svår terräng än den bergskedja som kampanjen har valt.

De övriga omkringliggande länderna kan vara vilka du vill, fast den geografiska relationen mellan Ragesien och Drassen bör vara snarlik, så att eldskogen Innenodar verkligen utgör en genväg.

Själva skogen är så pass liten att den inte bör vara svår att lägga till.

Det kan finnas många små länder som dras in i kriget, men vad du än gör, låt inte konflikten spridas så långt att nationer långt mycket mäktigare än Ragesien och Shahalesti dras in i den. Spelarna bör känna sig i underläge och att de har en svår kamp framför sig. Andra stora nationer bör inte bli så intresserade att de stormar in och räddar dagen – det är hjältarnas jobb.

Framträdande personer

De två största händelserna som får kriget att starta är maktvakuumet efter en mäktig krigsherres död samt strävan att få tag på den artefakt som gjorde honom så mäktig. Exakt vem denne krigsherre är, kan variera. Kejsar Koltungas ersättare behöver bara vara fruktad och slug och ha tillgång till arméer, men hans ålder, ras eller klass kan absolut förändras. Han kan till och med ha inlett sin resa mot makten helt nyligen och bara innehaft Himmelsfacklan en kort tid.

Leska och hennes inkvisitorer är en förhållandevis viktig ingrediens i kampanjen, men vilken diktatorsaspirant som helst med en hängiven grupp av lömska följeslagare kan ersätta dem. Inkvisitionen kan vara en ganska nylig uppfinning, snarare än en etablerad institution i Ragesien. Leskas position behöver bara vara en skurk av typen ”manipulativt geni i bakgrunden”.

En grupp icke-goda alver eller älvor (som inte är svartalver) kanske inte passar in i alla spelvärldar, så vilken grupp som helst som blandar krigskonst och trollkraft kan få ersätta Shahalesti. Shaaladels ersättare bör motiveras av en övertygelse av moralisk överlägsenhet snarare än allmän ondska. Shaaladels ersättare behöver vara starkt karismatisk – tillräckligt för att övertyga folk om att göra saker de normalt anser är fel. Vilket betyder att de kan vakna upp och ändra sitt beteende om de får chansen.

Pilus, Trillith och ledarna i Sjötuna har ingen speciell politisk makt när kampanjen börjar, så de bör inte vara lika svåra att passa in.

Odödlighet och Örnehjärtat

Örnehjärtat är en artefakt vars existens antyds flera gånger under kampanjen och som skänker odödlighet till de som smakar dess blod. Att förstöra artefakten upphäver denna odödlighet, men kan även få andra katastrofala följder. Leska är odödlig tack vare Örnehjärtat, vilket innebär att hon inte åldras och att hon läker alla skador som inte orsakas av en drake. Hjärtat ger spelarna ett minnesvärt sätt att angripa en till synes oövervinnerlig fiende i hennes enda svaga punkt. Myten om Örnehjärtat kan vara en välkänd gammal legend som folk bara tror på halvhjärtat, likt legenden om den Heliga Graal, eller en mer okänd legend som är begränsad till Ragesien. Om du ersätter den med en existerande legend ur spelvärlden, kan du gå miste om en del av Fågel Fenix-associationerna i de senare äventyren, så försök att hitta något som handlar om eld så att det knyter an till kampanjens brinnande himmel.

Trillith

Trillith är en helt ny grupp och eftersom deras existens är relativt okänd, bör det inte vara något problem att passa in dem. Du kanske behöver justera tidslinjen för Drömmarnas moder något, för att se till att hon behåller sin koppling till Himmelsfacklans uppkomst.

Platser

Varje spelvärld bör ha tillräckligt mycket outforskad vildmark för att det inte skall vara svårt att smyga in en eldskog, ett kloster, ett psykiskt tempel och ett underjordiskt fängelse. Bekymra dig inte om att försöka arbeta in berömda platser från din spelvärld. Bara för att spelarfigurerna inte personligen strider i en välkänd stad, betyder det inte att striderna inte händer där. Konflikten är allomfattande, mycket större än bara spelarfigurerna. Givetvis tycker spelare om att känna sig speciella, så försök att använda välkända platser åtminstone i de viktigaste äventyren.

Vissa av äventyren, speciellt äventyren fyra (Den galne kungens bankett), fem (Två vindarnas kloster) och åtta (O, vinters sång av lidande), är avsedda att ge dig som spelledare stort spelrum vad gäller de exakta platserna. Du behöver bara bestämma var ett strategiskt viktigt fältslag äger rum och sedan skicka ut spelarfigurerna på äventyrets olika uppdrag, vilka är det som är avgörande i konflikten.

Utökade kampanjer

Som skriven är sagan avsedd att föra en grupp äventyrare från första graden till trettionde. Dock kanske du vill dela ut erfarenhet långsammare än så eller helt enkelt vill utnyttja kampanjen till mer spelande. Då kan du fylla på utifrån dessa äventyrsidéer:

Portkjusa

Mästarens magi: Någonstans mot mitten av sagan, kanske hjältarna gör ett försök att återfinna Gabals formelsamlingar, fulla av magi skapad för att bekämpa inkvisitorer. Kanske vaktas de av spöken av hans forna elever, en vildsint golem eller av magin som sådan, given ett eget liv av Trilliths psykiska energier.

Enighetens bröllop: Den spjuveraktige hjälten Rantel har förälskat sig i Shalosha, prinsessa av Shahalesti, och trots krigets kaos planerar de en ståtlig (och tidskrävande) bröllopsceremoni. Rantel, som har en hel del inflytande i Portkjusa, anlitar hjältarna och några av sina kollegor i gillet för att se till att ceremonin inte blir avbruten av några objudna gäster (såsom brudens fader).

Eldskogen

Krigsförbrytelser: När kriget är över kan hjältarna behöva hindra Shahalesti från att dölja sina brott, såsom förstörelsen av skogen Innenodar. Hjältarna måste hitta ett sätt att säkra bevisen. Givetvis kan även de döda kallas som vittnen.

Sjötuna

Spioner i ångtunnlarna: Under Sjötuna finns ett stort grottkomplex, skapat av hav och lava. Förutom att tunnlarna leder ånga och håller staden varm på vintern, kan de även vara ett tillhåll för spioner. Dessa spioner försöker sabotera för hjältarna, stjäla viktiga magiska föremål eller orsaka ett vulkanutbrott genom att bryta ett dolt sigill till Elementarkaos.

Drömfångare: En trillith som kallar sig Vandraren rör sig genom Sjötuna i form av en högrest man, täckt från topp till tå i sandiga kläder och slöjor, och med en stav som kröker sig i toppen och slutar i en knut som liknar ett öga. Han samlar in drömmar från stadens invånare – varav många är flyktingar som skådat hemska tragedier – för att destillera och rena dem till nya plågor för Trilla och därigenom skapa nya unika Trillith. Han håller ofta till på De resandes teaterskepp, där han avnjuter det psykiska utflödet från folk som betraktar deras föreställningar.

Attack från havet: En flotta från Ostalin, förstärkt med hippogripkavalleri, gör ett försök att erövra Sjötunas hamn.

Drassen

Inbördeskrig: Någon obskyr medlem av den drassenska adeln kör en av de vanliga självviska utspelen, men den här gången kan ett vagt, obestyrkt krav på tronen hota att dra uppmärksamheten ifrån det omedelbara behovet av att rädda världen från att gå under. Tronpretendenten kanske stöds av någon av de andra sidorna i kriget, eller han kanske bara lider av storhetsvansinne.

Skrik i natten: Det berättas att folk hört en bitter klagosång från träskområdet nordväst om Sjötuna. Den kommer från en stor kull av nykläckta gröna drakar, vars mamma skadades nyligen av ett möte med en militärkonvoj. Om hjältarna kan vårda henne och beskydda hennes ungar, kan hon vara villig att hjälpa dem i kriget. Olyckligtvis uppskattar inte fadern detta, och vill ha vårdnaden om barnen själv.

Flyktingström: I en strid ström av flyktingar finns det många som blir försummade eller utnyttjade och vissa är inte vad de verkar vara.

Ostalin

Bättre flyga än illa fäkta: En grupp landsförvisade ostaliner, som tränat under Longinus och Pilus, försöker mana sitt folk till uppror mot Khagan Onamdammin medan hans armé är upptagen med annat. De flygande munkarna planerar att slå till mot uppfödningsanläggningarna för nationens hippogripkavalleri, stjäla de riddjur de kan och döda de övriga.

Den enes bröd...: En rik köpman med en stor handelsflotta förser ragesierna med mat, eftersom deras arméer har svårt med förnödenheter under denna långvariga vinter. Hjältarna kan försöka förstöra leveranserna eller försöka smyga ombord för att ta sig in i Ragesien eller förbi blockaden i Turinn. Men en av Pilus agenter har smugglat ombord en biomantiskt förändrad varelse – en hord av rått-kackerlackor som förökar sig snabbt och uppslukar allt de kommer över.

Sindarien

Skärmytslingar: Efter lönnmordet på kejsaren, splittrades hans armé. Den största delen lyder fortfarande under general Magdus, men många små grupper har övergivit den ordinarie befälsordningen och själva tagit på sig uppgiften att krossa upproret som ursprungligen förde armén till Sindarien. Hjältarna kan vinna mångas tacksamhet om de kan försvara folket i regionen, men olyckligt nog är den mest beryktade av dessa ragesiska trupper på ett ädelt uppdrag – att spåra upp och besegra en frammanare av demoner som utnyttjar byborna som mänskliga sköldar.

Spår av väsen: Hjältarna hör en lokal legend om ett feväsen som bodde ett tag i en lund i närheten. Hans fötter fick gräset att vissna med varje steg och hans beröring fick träd att ruttna, men ändå var han på vänskaplig fot med den lokala druiden. De hör en krogvärd vissla en låt som påminner om sången från eldskogens feväsen medan han städar av borden. Om hjältarna vågar ta sig förbi väktarna i druidens lund, kan de bli vänner med den gamla kvinnan, som berättar historien om hur hon mötte Etinifi och kanske hjälper dem på något vis.

Södra Ragesien

Hjälp från naturen: Hjältarna hör talas om en hästuppfödande druid som lever med en hjord som skulle kunna bli utsökta riddjur för dem armé som kan vinna hans gunst. Druiden anordnar en tävling mellan hjältarna och en grupp ragesiska jägare – en nära fyra mil lång kappritt genom en livsfarlig vildmark.

Fånga mig om du kan: En gnomkaravan som gett fristad åt ett par skadade magiker som flytt Rensningen, har blivit jagade i flera veckor av en

mindre ragesisk patrull och försöker nu ta sig över bergen till Drassen. De stöter på hjältarna och söker deras hjälp för att genomföra en lurig plan som skall hindra ragesierna att följa efter.

Norra Ragesien

Klassiskt hantverk: Hjältarna blir ombedda att lönnmörda Roven, chefen för ragesiska militära underrättelsetjänsten, och sedan förklä sig till honom och förse Ragesien med falsk information så länge det går. Under förberedelserna för uppdraget får hjältarna reda på att Roven gärna tillbringar sina kvällar med att dricka ihop med gamla armékompisar på en av de finare ölhallarna i Ragos, Ragesiens huvudstad. I en stad så full av inkvisitorer är, naturligtvis, magiska förklädnader i det närmaste värdelösa, så hjältarna behöver använda mer traditionella metoder för att lyckas med kuppen.

Misslyckat experiment: En resenär som en gång gick vilse i Ragesiens norra vildmarker, berättar att han där stötte på en spökstad i botten av krater som var formad som en jättelik fjäder. Det enda liv han såg där, var en avlägsen gestalt som tycktes skutta över den frusna sjön i kraterns mitt. Denna stads undergång är det direkta resultatet av ett misslyckat test av Leskas supervapen. För att göra saker och ting mer intressant, finns där en grupp inkvisitorer som letar igenom staden efter information om vad som gick fel.

Shahalesti

Moraliskt dilemma: Ett läger med torterade orchfångar och en infångad erynni, deras himmelska fångvaktare och en hatisk älvmagiker som lägerchef, är alla ingredienser för en ovanlig räddningsaktion. Erynnien har stulit själen av en älvgeneral och gömt den. Hon är en värdefull tillgång i kriget och hjältarna kan ha god nytta av hennes kunskaper, men hon råkar vara ohämmat ondskefull.

Högmod går före fall: I huvudstaden Calanis, är hjältarna nära att övertyga älvorna att alliera sig med dem. Men en av Shahalestis generaler, en självupptagen magiker som anser sig vara tidernas störste magiduellant, lyckas genom övertalning, inställsamhet och allmän talförhet förhindra att kungen tar hjältarnas parti. Om hjältarna kan utnyttja generalens stolthet eller förolämpa hans heder, kan han kanske besluta sig för att avgöra frågan genom en magiduell i gry-

ningen uppe på klippan ovanför staden magnifika vattenfall.

Viktiga grupper

De följande tre grupperna har framträdande roller i kampanjen. Fler detaljer finns i samband med att de dyker upp i äventyren. Se nedan vilken information hjältarna kan ha om dem, beroende på vilket resultat de får på motsvarande färdighetstest.

Riddare av Örnekorset

Små kapell som sprider läran hos Örnekorsets orden har byggts runt om i Ragesien och dess grannar. De predikar om barmhärtighet, offervilja och ett lidelsefullt försvar av oskyldigt liv. Deras riddare klär sig i vita och röda häroldskåpor med ett kors omgivet av en gloria av fjädrar.

Historiekunskap eller Religionskunskap

SG 10: Riddarna av Örnekorset är präster och paladiner som ser läkekonst som det bästa verktyget för att bekämpa ondskan. De vägrar aldrig att använda sina läkande talanger på den som ber om det (fast de förväntas inte läka fiender som inte har gett upp). De ordensmedlemmar som strikt följer detta läkelöfte sägs kunna överleva alla skador, som om de inte blöder ens från de mest livshotande skador.

SG 15: Ordensriddarna söker ständigt efter Örnehjärtat, en helig relik fylld av läkande kraft som sägs ha slitits ur bröstet på en mäktig örn av en våldsam drake.

SG 20: Den ursprungliga Orden av Örnekorset utplånades fullständigt av en demons ursinne, men återuppstod nyligen från en gudomlig inspiration. En ung paladin vid namn Entras fann ett övergivet kapell som tillhört denna orden i Shahalestis vildmarker och hon svor en ed att fullfölja ordens heliga uppdrag.

SG 30: Ordens sanna syfte med att finna Hjärtat är inte att använda dess läkande krafter, utan att läka själva hjärtat. Det sägs att om någon ger upp sitt liv till Hjärtat, kommer det att återförenas med Örnen och landet kommer att blomstra på nytt.

SG 40: En lärd man fann en gång Hjärtat och hävdade att han erhållit odödlighet genom att dricka det blod som det fortfarande pumpade ut. Hans sår läkte sig med en ofattbar hastighet och han kunde till och med återvända från döden. Han berättade bara för sina närmaste vänner, rädd för att andra skulle hitta Hjärtat och missbruka dess kraft eller, ännu värre, förstöra det. Att förstöra Hjärtat, den enda reliken från en mäktig luftens elementarande, skulle skapa obalans bland elementen med katastrofala följder. Slutligen tog han sitt eget liv genom att låta en drake svälja honom hel.

De resande

Varje hamn i regionen har någon gång varit värd för Den resande teatern, ett vackert dekorerat fartyg som är både hem och bas för verksamheten för De resande. De resande är både mästerakrobater och skickliga magiker, benägna att klä sig i utarbetade och eklektiska dräkter med inslag från dussintals länder.

Magikunskap eller Gatusmarthet

SG10: De resande är en välkänd grupp underhållare som färdas från hamn till hamn i ett stort segelskepp som även innehåller deras teater. Underligt nog tycks aldrig någon se dem anlända eller lämna hamnen. Vissa påstår att de bara dyker upp och försvinner i tomma intet. Förutom att vara en välkommen underhållning för de rika, fungerar De resande även som förstklassiga kurirer och förmedlar nyheter mellan större städer. De blir rundligt betalda för sina tjänster.

SG 15: Det sägs att De resandes teater är större på insidan än på utsidan – ett av många exempel på gruppens djupa förståelse för resemagi. Dock utförs gruppens uppträdanden helt utan magi, eftersom De resande anser att fysisk rörlighet är lika viktig som magisk.

SG 20: Rykten påstår att De resande regelbundet utpressar makthavare – från rika köpmän till hela nationer – genom att hota med att upphöra med sina tjänster. De jagar skoningslöst rätt på alla som utmanar deras monopol inom teleportation av varor och information. Det sägs att De resande har en förbannelse som kan förhindra en person från att någonsin utöva resemagi.

SG 30: Den förste resande uppträdde för kejsar Koltunga i ett försök att undgå sin avrättning. Koltunga uppskattade föreställningen så mycket att han anlitade mannen som rådgivare och delade med sig en del av Himmelsfacklans magi. Många resande minns fortfarande Koltunga med varm nostalgi, men vägrar absolut att ha något att göra med inkvisitorer.

Inkvisitionen

Klädda i björnskinn, med sina ansikten dolda av björnhuvudmasker, är inkvisitorerna är den mest fruktade makten i Ragesien och experter på att avlägsna dem som motsätter sig dess styre. De tjänar lojalt Ragesiens generalinkvisitor, en åldrig häxa som heter Leska.

Magikunskap eller Religionskunskap

SG 10: Inkvisitorerna försvarar kejsardömet mot farlig magi, vilket i princip innebär all magi som de inte själva kontrollerar. De har speciella talanger och förmågor för att stoppa magikers formler. De flesta inkvisitorer är människor eller orcher (eller människor med orchblod) och bär vassa metallklor på sina händer. Många inkvisitorer är skickliga på förhörsteknik och plågar gärna fångarna med dessa klor.

SG 15: Inkvisitorer är nästan uteslutande teurgister med en förkärlek för eld och antimagi. De bär masker som beskyddar deras själ och gör dem mer motståndskraftiga mot sinnespåverkande magi. Ingen har sett generalinkvisitor Leskas ansikte på nästan fyrtio år.

SG 20: Inkvisitorer kan inte fördriva vandöda – deras kraftflöden kan däremot skingra magi.

SG30: Leska sägs söka information om hur man stjäl gudomlig kraft – inte för att bli en gud själv, utan för att bli så stark att hon aldrig behöver tjäna några gudar. Hennes följeslagare är alla kättare och kan aldrig återuppväckas annat än som vandöda styggelser.

SG 40: Det ryktas i det kejserliga palatset att när Leska var en ung tjänare till det ragesiska imperiet, erbjöd hon kejsaren odödlighet om han var villig att göra henne till sin främsta rådgivare. Koltunga blev nyfiken, men en av hans livvakter stack ner Leska med sitt spjut som straff för hennes fräckhet. Hon drog ut spjutet ur sin genomborrade hals och sekunderna senare hade såret läkts.

Avsnitt tre: Spelmaterial

Kampanjen innehåller en hel del nya leksaker för spelarna, men även regler som de inte bör vara medvetna om från början. Den brinnande himlen är dock alla rollfigurer som kan någon sorts Teleportation (smärtsamt) medvetna om.

Förändra attityder

Hjältarna kommer att stöta på ett flertal intelligenta varelser som kan kommunicera och resonera. En given varelse kan en av följande attityder gentemot hjältarna när den träffar dem första gången: Fientlig, Ovänlig, Försiktig, Ointresserad, Vänlig, Hjälpsam.

För att nå sina mål i en viss situation, kan hjältarna behöva förbättra attityden hos en eller flera varelser. Detta görs genom ett färdighetsproblem vars komplexitet bestäms av graden av förbättring. Komplexiteten hos färdighetsproblemet motsvarar det antal steg som attityden behöver förbättras. Så att förbättra en Fientlig varelses attityd till att bli Vänlig är ett färdighetsproblem av komplexitet 4, vilket kräver 10 framgångar innan 3 misslyckanden.

Dessa färdighetsproblem hanteras som vanligt, men var noga med att hantera även delsegrar. Varje gång en komplexitetströskel passeras under färdighetsproblemet, förbättras varelsens attityd ett steg.

Till exempel, en Ointresserad varelse behöver bli Hjälpsam för att förse hjältarna med en viktig ledtråd i äventyret. Den önskade förbättringen är två steg (Ointresserad – Vänlig – Hjälpsam), vilket ger en komplexitet på 2 (6 framgångar innan 3 misslyckanden).

Så fort hjältarna har erhållit 4 framgångar (innan 3 misslyckanden), har de fullbordat ett komplexitet-1-problem och nått en delseger – varelsen är nu Vänlig. Även om det totala problemet resulterar i en förlust, kommer den nya attityden att bestå om inget annat inträffar.

I många fall kan hjältarna återuppta ett problem som gett en delseger. En viss tid (vanligvis 24 timmar) behöver förflyta och komplexiteten räknas sedan om baserat på varelsens nuvarande attityd. Färdighetstesterna som sådana bör avspegla hur situationen har förändrats. Hjältarna kanske behöver finna ny information, besegra någon fiende eller utföra något uppdrag för att komma vidare.

Användbara färdigheter

Alla varelser påverkas inte av samma färdigheter och hjältarna behöver välja med omsorg. En fåfäng prinsessa kanske värderar Bedräglighet (smicker), Diplomati (vältalighet) och Idrott (svällande muskler) högre än Historiekunskap och Magikunskap, medan en före detta krigare från de vilda utmarkerna kanske lättare påverkas med Kuva och Vildmarkskunskap.

Det kan också vara rimligt att involvera en strid i problemet. Till exempel, den lokale borgherren kanske påverkas av hur hjältarna beter sig i ett krogsslagsmål på det lokala vattenhålet. En lämplig blandning föreslås i vissa givna situationer, men många är oplanerade och improviserade och kräver en snabb och rimlig bedömning av dig. För mer information om färdighetsproblem, se Dunder&Drakar basregler.

Lämpliga svårighetsgrader

Som en snabb höftning för att ge medelsvåra tester, sätt SG 10 för heroiska problem, SG 17 för legendariska problem och SG 24 för episka problem. Öka SG med 5 för svårare tester. Dessa svårighetsgrader innebär att hjältarna lyckas oftare än misslyckas. Svårighetsgraderna kan även hämtas från tabellen om improviserade tester i Dunder&Drakar basregler.

Förklaring av attityder

Attityd	Beskrivning	Tänkbart agerande
Fientlig	Tar risker för att skada dig	Attackera, hindra, skälla ut, fly
Ovänlig	Vill dig illa	Vilseleda, skvallra, förolämpa
Försiktig	Bedömer dig som farlig	Undvika, betrakta misstänksamt, vilseleda
Ontresserad	Bryr sig inte speciellt mycket	Formellt artigt eller accepterat beteende
Vänlig	Vill dig gott	Samtala, ge råd, erbjuder begränsad hjälp, talar väl om dig
Hjälpsam	Tar risker för att hjälpa dig	Beskydda, läka, hjälpa

Mer magi

Fantastisk magi

Länderna under den brinnande himlen har en historia av mäktig magi – i vissa fall magi som är mäktigare än vad man hittar i många andra spelvärldar. Hemligheterna med dessa krafter är sedan länge förlorade, men en del personer har börjat söka rätt på nya sätt att uppnå dem. Sådana studier är inte utan faror och, likt alkemister som söker förvandla bly till guld eller besvärjare som söker binda demoner, kan kostnaden vara hög i mynt, blod och sans. Dessa magiska krafter är allt annat än vanligt förekommande och efter att ha stött på någon av dem, kanske hjältarna aldrig ser detta igen.

Några av dessa fantastiska krafter är ett klot som kan skapa orkaner, en galeon som kan teleportera och, inte minst, Himmelfacklan själv. Även om de inte följer de normala reglerna för artefakter, är deras krafter och säger av den digniteten.

Förhäxningar

Vissa långvariga förhäxningar som dyker upp i sagan är också bortom vad hjältarna kan åstadkomma. Dessa krafter kommer aldrig att användas emot dem, men vissa fiender kan ha påverkat andra personer med dem. Det är inte mycket som kan göras för att avlägsna en sådan förhäxning och, om inte bevisen för dess existens är överväldigande, kommer de flesta trollkarlar att skratta åt blotta tanken på att något sådant är möjligt. Detta är inte magi som hjältarna kan nyttja. Bränn pergamenten, krossa maskinen eller låt draken äta upp boken – denna effekt är en del av berättelsen, inte en ny regel.

Krigsritualer

Krigsritualer är kooperativa till sin natur och förvandlar dagliga attacktalanger till mäktiga ritualer för användning på slagfältet. En grupp av upp till sex formelkastare utför en ritual som drastiskt ökar effektiviteten hos en avstånds- eller områdesattack.

Knep: Krigsbesvärjare

Du kan förvandla en attacktalang till en mäktig besvärjelse för slagfältet.

Förutsättning: Tränad på Ritualmagi, ha attacktalangen tillgänglig

Förmån: Upp till sex formelkastare med detta knep och med samma attacktalang tillgänglig, kan öka attacktalangens effektivitet på slagfältet. För varje deltagare ökar talangens räckvidd, storlek och antal skadetärningar med 1.

Ritualen kan modifieras genom att använda vitalitetspoäng. För varje poäng som offras, kan räckvidd, skadetärningar eller storlek ökas med 1 genom att minska något annat attribut med 1. En grupp med fyra magiker som offrar fem vitalitetspoäng, kan kasta ett Stinkmoln (Magiker Attack 5) som ett utbrott 3 inom 20 meter som ger 9t10 + Int skada. Om de kastar formeln utan att offra vitalitetspoäng, skulle den bli utbrott 5 inom 23 meter och göra 4t10 + Int skada.

Ritualen tar 1 minut per deltagare att utföra. Samtliga deltagare anses ha förbrukat talangen när ritualen är fullbordad.

Den brinnande himlen

Himmelsfacklan, en artifakt med teleportationskrafter, är nära knuten till barriärerna mellan existensplanen, men även till en eldfylld del av Elementarkaos. En lönnmördare skadade medvetet Himmelsfacklan när kejsar Koltunga dödades. Barriären mellan existensplanen är nu övergjuten av elden från Elementarkaos, vilket medför två saker – klimatförändringar och teleportationsproblem.

Klimatförändringar

Vädret blir allt kallare. Kampanjen startar på förvintern, men det finns ingen vår i sikte för Ragesien och länderna däromkring. Druiderna inser att något inte står rätt till och luften fylls av flockar med förvirrade flyttfåglar. Under största delen av kampanjen kommer temperaturen i regionen vara under noll hela tiden – i några områden betydligt under noll. I kampanjens final har hjältarna chansen att bryta denna långa vinter och, under några få månader, återvänder våren till landet, innan de naturliga årstiderna tar över.

Teleportation

Teleportation och annan form av färder mellan existenserna, har blivit en het och farlig affär. Denna effekt, som blir känd som Den brinnande himlen, har en tydlig påverkan på färder mellan existensplanen såväl som på teleportation inom vår existens.

Färder mellan existenser

Närhelst en varelse färdas mellan existenser till eller från länderna i den här kampanjen, drabbas den varelsen av 4t6 eldskada. Varelsen anländer

i en mindre kaskad av flammor, tillräckligt för att väcka uppmärksamhet hos alla åskådare i närheten. Detta påverkar all slags frammaning, tillkallande och teleportation som för en varelse från ett existensplan till ett annat.

Teleportation inom vår existens

Den brinnande himlen har en ännu kraftigare effekt på färder tvärs över världen. Detta har skapat ett stort problem för Shahalesti med sin rasförmåga *Mystiskt steg*, men även för andra personer som nyttjar teleportation, såsom magiker och häxmästare.

Smärtsam teleporation

Till och med kortare teleportation drabbar resenären med eldskada, som visserligen kan reduceras av eldmotstånd eller helt undvikas med eldimmunitet. Skadan appliceras efter att teleportationen är avslutad. Efter en sådan teleportation och fram till slutet av resenärens nästa drag, erhåller resenärens alla närstridsvapen en fördel av +5 eldskada på skadeslagen.

Vid teleportation över 50 meter avtar eldskadan något, men den åtföljande skadefördelen för närstridsvapen är alltid densamma.

Att undgå eller reducera denna skada kan göras genom att omvandla sig till en varelse immun mot eld eller att använda en trollformel för att ge eldmotstånd. Desperata hjältar kanske kryper ner i en Stuvarsäck och hoppas att den teleporterande bäraren överlever färden.

Omfattningen av Den brinnande himlen är upp till dig, men den täcker åtminstone Ragesien och länderna däromkring. Hjältar som vill teleportera sig utanför detta område under kampanjen, behöver ta sig utanför Den brinnande himlens påverkan.

Avstånd	Eldskada
Under 50 meter	1 poäng per meter
50 – 500 meter	50 poäng
500 meter – 5 km	100 poäng
5 – 50 km	150 poäng
50 – 500 km	250 poäng
500 – 5000 km	350 poäng
Mer än 5000 km	500 poäng

Designkommentarer

Skadan som uppkommer vid teleportation är avsedd att göra all teleportation farlig, även den som används av älvor och häxmästare. Som spelledare, får du själv avgöra om du vill att skadan skall drabba dem även i strid. Det är inget stort problem om du låter bli att applicera eldskadan när folk teleporterar i en strid, men kampanjen utgår ifrån att Den brinnande himlen är ett allvarligt problem som påverkar alla i regionen. Den extra eldskadan man gör efter en teleportation, är tänkt att, i viss mån, uppväga de livspoäng man blir av med och att teleportera fiender kan bli en intressant stridstaktik.

Alternativ vid låga grader

Om du anser att förlusten av livspoäng gör teleportation i strid alltför kostsam när hjältarna är låggradiga, kan du bestämma att de första två-tre metrarna inte ger någon skada. Detta gäller då givetvis även hjältarnas fiender. Om du behöver en förklaring till varför det skulle vara så, kan man tänka sig att ett tunt lager av vår normala existens följer med vid teleportation och vid en så kort färd hinner den inte brännas bort.

Ny utrustning

Vapen

Handklo

Enkelt närstridsvapen, enhands
Träningsfördel: +2
Skada: 1t6
Pris: 5 gp
Vikt: ½ kg
Grupp: Obeväpnad
Egenskaper: Avighand, Fatal
Beskrivning: Detta vapen sitter monterad på handryggen och lämnar handen fri till att greppa föremål eller utföra formelgester, fast klon kan inte användas som vapen om man håller något i den handen. Detta vapen upptar utrymmet Hand vad avser magiska föremål.

Huvudbonader

Inkvisitormask

Inkvisitorer anser att deras masker skyddar deras själar från att smutsas ner av fientlig magi. Manliga inkvisitorer föredrar masker som liknar (eller faktiskt är gjorda av) björndödskallar, medan kvinnliga inkvisitorer föredrar rikt utsirade markeradmasker.

Inkvisitormask

Utrymme: Huvud

Egenskap: Du erhåller en föremålsfördel av +4 på tester av Kuva, en fördel av +3 på Vilja gentemot förhäxningar och en nackdel av –2 på tester av Diplomati. Som en fri handling kan du förändra din röst så att den låter hotande och djurisk.

Inkvisitormask, enkel

Utrymme: Huvud

Egenskap: Du erhåller en föremålsfördel av +1 på tester av Kuva och en nackdel av –2 på tester av Diplomati. Som en fri handling kan du förändra din röst så att den låter hotande och djurisk.

Denna typ av mask ges till noviser inom inkvisitionen.

Nytt monster

Trillith

Trillith är en av de huvudsakliga antagonisterna i Sagan om den brinnande himlen. Dessa varelser föds ur drömmarna hos en drake vars drömmar kan bli verkliga. Varje trillith som blir till har en unik natur och personlighet av typen Rättvisa, Framsynthet eller Bedräglighet. Var och en är namngiven i sagan efter sin natur.

När texten talar om Trillith (med stor bokstav) är det hela gruppen av varlser som avses, medan trillith (med liten bokstav) syftar på en individ.

Beskrivning

Trillith är en ras av drömfödda monster som saknar egna kroppar. Varje trillith har en manifestation som är unik för den baserad på dess natur. En trilliths spelvärden matchar denna form, men normalt är den insubstansiell och kan inte påverka den fysiska världen. Dock kan en trillith skapa en kropp åt sig, om den har det rätta materialet och viss magi kan göra en trillith förkroppsligad.

När de betraktas med ritualen Sann form (se *Spelarhandledning* till *Sagan om den brinnande himlen*)

ser en trillith ut som en tunn, slingrig drake utan vingar. Dock tar en trillith oftast en monstruös gestalt eller döljer sig i en humanoid form. Varje trillith har en enda monstruös form och en enda humanoid form. Vilken form den än tar, är dess utseende en avspegling av dess natur, så en trillith vars monstruösa form är en brinnande hjort, ser eldig ut i sin samma drakform och dess humanoida form kan vara en kraftfull orch med horn, klädd i eldröda pälskappor.

Under loppet av denna kampanj kommer det uppenbaras att Trillith har psykiska krafter som kan etablera en permanent förtrollning på en varelse. Denna förtrollning är symbiotisk till sin natur, så en trillith föredrar en varelse vars natur matchar dess egen. När denna förtrollning har bundit ihop en trillith med en varelse, kommer denna trillith att påverka varelsens tankar och handlingar. Det är inte lämpligt att en spelarfigur råkar ut för detta, eftersom spelaren då inte kommer att ha full kontroll över sin rollfigur.

Särdrag och talanger

Kännedom om den dröm som skapade en viss trillith, ger en fördel av +5 på alla färdighetstester som avser denna trillith. I strid innebär sådan kunskap att denna trillith drabbas av Sårbar 10 psykisk på attacker från denna person.

Trillith är normalt okroppsliga, men kan använda fysiska material för att skapa sig en kropp eller projicera en avbild som avviker från deras naturliga form. De är dessutom svåra att dräpa och återformar sig med tiden. Alla trillith talar drakiska.

Trillith sover inte och de tycks inte äta, dricka eller ens andas, såvida de inte är fångna i en fysisk form. En given trilliths natur kan förändras med tiden och om en trilliths personlighet förändras tillräckligt mycket, kan den erhålla nya krafter och ett nytt utseende och namn. En sådan förändring är mycket ovanlig och händer nästan aldrig mer än en enda gång i en given trilliths liv.

Förkroppsligad form (omdaning) ✦ **Obegränsad**

Som en normal handling kan en trillith påverka ett föremål (eller flera) till att skapa sig en materiell form. Dess naturliga form åverkar utseendet, så om dess humanioda form är en människa med tentakler istället för armar och ben, kommer denna form att behålla detta särdrag, även om den är formad av sågspån, en pöl av blod eller en hög av döda fiskar.

I denna form förlorar en trillith sitt särdrag okroppslig.

En trillith kan spendera en nomal handling för att överge denna förkroppsligade form och åter bli okroppslig, såvida den inte hindras av någon yttre kraft.

Projicera avbild ✦ **Obegränsad**

En trillith som är okroppslig kan projecera en uppenbarelse in i den fysiska världen. Varje trillith kan välja mellan en humanoid eller en monstruös varelse. De flesta trillith föredrar den monstruösa formen, som bättre avspeglar deras natur, såvida de inte vill dölja sitt sanna jag eller vill undvika att skrämma folk.

Återforma sig

Eftersom Trillith är varelser av dröm och inte av kött, är det svårt att döda dem. Om en trillith (eller dess bärare) reduceras till 0 livspoäng, dör den inte , utan återformas 1t6 dygn senare.

Välsignelse

Alla Trillith har en unik kraft som kan ges till en varelse. Denna välsignelse ger varelsen en extra förmåga och den försvinner om denna trillith dör eller väljer att dra tillbaka den. Om en trillith dör (alltså verkligen dör), försvinner dess välsignelse från de som omfattas av den just då och fördelas istället ut i en våg av energi som strålar ut från dess döda kropp. Varje trillith har en unik välsignelse som anges i dess beskrivning.

Skänka välsignelse ✦ **Obegränsad**

En trilith kan skänka sin välsignelse till det antal humanoida varelser som motsvarar halva dess Utstrålning. Den måste vidröra mottagaren och mottagaren måste vara villig att ta emot välsignelsen. Varelser med Intelligens 0 anses alltid vara villiga. Medan välsignelsen påverkar dem, kommer all skada som drabbar varelsen även drabba trillithen som psykisk skada. Trillithen kan avlägsna välsignelsen som en snabb handling.

Dödsvälsignelse

Reaktion: När trillithen reduceras till 0 livspoäng. Intill utbrott 10; alla varelser inom utbrottet; +10 mot Vilja; 1t10 psykisk skada och trillithens välsignelse påverkar målet tills den används eller tills målet vilar.

Symbiotisk koppling

Trillith har en attack som drabbar målet med sjukdomen *symbiotisk koppling*. Beroende på trillith, kan denna sjukdom vara lätt eller svår att stå emot. Till exempel, trillithen Bedräglighet (grad 15) har följande attack och sjukdom. Andra har liknande attacker.

Psykisk symbios (sjukdom) ✦ **Obegränsad**

+20 mot Vilja; 1t10+6 psykisk skada och målet drabbas av Bedräglighets besatthet (se nedan).

Bedräglighets besatthet — **Grad 15 sjukdom**

Uthållighet förbättra SG 23, bibehålla SG 18, förvärra SG 17 eller lägre.

Målet är botat

↕ **Start** Målet drabbas av en nackdel av –2 på Vilja.

↕ Målet blir dominerat av Bedräglighet vid början av varje situation (räddningsslag avslutar). Målet drabbas av en nackdel av –2 på detta räddningsslag.

Kronisk Målet är totalt dominerat av Bedräglighet och har ingen egen vilja tills Bedräglighet väljer att lämna målet.

Att döda en trillith

En trilith kan bara dödas permanent på två vis – om den dör medan den är fångad av *Formernas sång* eller om all skada den drabbas av i en enda strid är psykisk.

En trillith som dödas medan den är fångad av *Formernas sång*, förblir i kroppslig form. Dessutom utlöses dess *Dödsvälsignelse* automatiskt.

Ny magi

Formernas sång

I sagans andra äventyr, *Den obevekliga eldskogen Innenodar*, stöter hjältarna på en grupp väsen, seela, som sjunger en magisk sång, *Formernas sång*. Seela använde ursprungligen denna sång för att frammana skogens andar, i tron att de kunde förkroppsliga skogen så att de kunde beskåda dess fulla härlighet. När härskaren av Shahalesti lät bränna ner deras skog, åkallade seela skogens andar, men deras sång lockade fram något de inte väntat sig. Denna sång och det knep som ger tillgång till den, kan bara läras ut av en seela.

Existensiell stämma

Du har förmågan att låta din sång höras mellan existenserna.

Förutsättning: Utstrålning 5, tränad på Mystik och Insikt, kan tala alviska

Förmån: Du kan sjunga Formernas sång.

Special: Du kan erhålla detta extraknep när som helst, om det lärs ut av de väsen som bebor eldskogen Innenodar.

Formernas sång: Kroppskantaten **Knep**

En vemodig sång fyller Astralhavet omkring dig och dess rytm drar det okroppsliga in till det materiella.

Situation ✦ Elementar, Verktyg

Normal handling **Intill** utbrott 10
(vid grad 11 utbrott 15)
(vid grad 21 utbrott 20)

Mål: Varje okroppslig varelse inom utbrottet

Attack: Utstrålning mot Stabilitet

Träff: Målet är inte längre okroppsligt. För varje varelse som förkroppsligas på detta vis, drabbas sångaren av skada som motsvarar varelsens grad, eftersom han använder sin egen livsenergi till att tvinga fram förändringen. Målet kan inte bli okroppsligt igen så länge sången sjungs. Om målet har besatt en annan varelses kropp, kan den inte längre lämna värdkroppen.

Varelser som har en specifik form när de är okroppsliga, behåller denna form även när de inte är okroppsliga. Om denna form tillåter en viss slags förflyttning, såsom flygande, kan de flyga. För varelser som inte har en specifik form, ges de någon slags förflyttning så att de kan röra sig. Grundfart är 6 meter. Varelsen behåller alla sina normala attacker, förutom de som tillåter den att åter bli okroppslig. Om varelsen inte har någon närstridsgrundattack, kan den attackera med en vapenlös attack (eller en smäll).

Om varelsen har besatt en värdkropp och denna värd dör, tar varelsen genast kroppslig form. Den är sargad, omtumlad (räddningsslag avslutar) och försvagad (under resten av situationen).

Bevara snabb: Sången fortsätter. Sångaren måste klara ett räddningsslag för att inte drabbas av 1 poäng skada för varje varelse som han håller fast i kroppslig form.

Special: Efter att sången tagit slut, kan sångaren drabbas av astralsjuka. Se reglerna för sjukdomar i Dunder&Drakar basregler.

Astralsjuka

Din livsenergi repas upp av Astralhavets vågor.

Attack +5 mot Stabilitet

Uthållighet förbättra SG 20, bibehålla SG 15, förvärra SG 14 eller lägre.

Målet är botat

↕ **Start** Målet förlorar ett vitalitetspoäng som inte kan återfås förrän målet botats.

↕ Målet är försvagat.

Kronisk Målet förlorar ett poäng Fysik permanent.