DUNDER&DRAKAR

Sagan om den brinnande himlen

Spelarhandledning

EN Publishing

Information för spelare och spelledare

TITAN GAMES
We play by the rules

DUNDER&DRAKAR

Sagan om den brinnande himlen

Spelarhandledning

Medverkande

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

Innehållsförteckning

Introduktion 2
Avsnitt ett: Portkjusa 3
Avsnitt två: Länder 11
Avsnitt tre: Nya regler 16

En gång nådde nyheter till fristaden Portkjusa med teleporterande kurir varje vecka, men den nyhetskanalen har tystnat nu och de få nyheter som finns måste färdas den gamla rutten via rykten – med resande från världen utanför. Du kanske är en av dessa resande, eller en bekymrad invånare i staden, men du har hört samma rykten.

Kejsar Drakus Koltunga, härskare över det Ragesiska imperiet väster om Portkjusa, har blivit dräpt i ett fjärran land, så berättar ryktena. Å andra sidan, ryktena hävdade också en gång att Koltunga var odödlig. Dock är det ingen som betvivlar de rykten som säger att arméer mobiliseras i Ragesien, med order att säkra imperiets gränser i denna tid av svaghet och osäkerhet. Och från Shahalesti, älvornas land öster om Portkjusa, hörs rykten om att dess härskare planerar att hävda överhöghet över det försvagade Ragesien.

Sålunda befinner sig Portkjusa, ensam i sitt bergpass, på en av de få säkra vägarna mellan dessa krigiska och fientliga nationer. I flera veckor har folket i Portkjusa sagt att kriget lär komma till staden snart, och nu är ryktena på väg att bli verklighet.

I *Sagan om den brinnande himlen*, kommer du att ha chans att slåss i ett krig av episka proportioner, och bestämma ödet för många nationer i dess efterdyningar. Ständigt eskalerande konflikter, som drivs av mäktig magi och innerlig tro, hotar ditt liv och din frihet, och faktiskt hela världen.

Driven av krigets vindar, söker du dig till en avlägsen fristad, en magikerskola kallad Lyceum, som har sänt ut ett stridsrop till de som vill kämpa emot krigshetsarna. Du kommer att ha möjlighet 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. Det kommer att vara upp till dig att föra kriget till ett slut innan bara glöd och ruiner återstår.

Introduktion

Välkommen till Spelarhandledningen för *Sagan om den brinnande himlen*. Medan Kampanjguiden är avsett för Spelledaren (SL) och innehåller material spelare inte bör läsa, har denna bok ingenting som kommer att förstöra nöjet för spelarna. Naturligtvis är de nya regler som presenteras i denna spelarhandledning endast tillgängliga efter SL:s godkännande, och detaljerna i regionen och dess politik kan ändras baserat på SL:s spelvärld, så tänk på allt här som tillval.

Innehåll

Spelarhandledningen presenterar regler och kampanjinformation som följer reglerna i rollspelet Dunder&Drakar. I er grupp behöver ni tillgång till de primära spelreferenserna: Basregler, Expertregler och Mästarregler.

Ni kan även börja spela kampanjen med reglerna från Äventyrsspelet, men efter några avsnitt kommer ni att behöva reglerna för höggradiga rollfigurer ur det kompletta Rollspelet. Dessutom, kommer de klasser och raser som finns det kompletta Rollspelet att ge en rikare, mer naturlig spelupplevelse.

Spelarhandledningen är indelad i tre huvudsakliga avsnitt. Avsnitt ett ger ett mängd information om staden Portkjusa, där kampanjen börjar. Avsnitt två ger mer information om regionen där sagan utspelar sig. Avsnitt tre innehåller regeländringar och tillägg som kan användas av rollfigurerna.

Avsnitt ett: Portkjusa

Alla sagor börjar någonstans, och Portkjusa är utgångspunkten för denna berättelse. Vad som berättas här är allmänt känt. Alla som besöker staden och vistas där i en vecka eller så, kommer att ta till sig dessa fakta genom egna upplevelser eller genom att lyssna på vad som berättas på de lokala samlingsplatserna.

Portkjusa ligger i ett kargt bergspass som löper från öst till väst mellan Ragesien och Shahalesti. Branta klippor markerar dess norra och södra gränser, och befästningar byggda under århundraden har gjort staden mycket försvarbar, vilket gör den svår att erövras av någon av nationerna som omger den. Samma befästningar, gör det likaså svårt för någon att lämna staden utan att gå via någon av de många portar som ger staden dess namn.

Fast stadens gränser mot norr och söder är hårt begränsade – det är bara en dryg kilometer brett på det bredaste stället – är bergspasset nästan tre mil långt, vilket ger staden en mycket utrymme att växa österut och västerut. De äldre stadsdelarna ligger i centrum av passet, med olika epoker av utveckling som sträcker sig ut gradvis i båda riktningarna. Dessutom finns det olika små gårdar och farmer i bergen runt själva staden, fast dessa människor är i allmänhet fientligt inställda till främlingar och relativt väl beväpnade. Portkjusa bara har erövrats en gång, och dess medborgare lyckades driva ut inkräktarna och återvinna sin frihet, så många av bönderna och farmarna ser sig som den första linjen i försvaret av sin stad.

Traditioner och kultur

Stadens arkitektur, till övervägande delen flervåningshus med broar mellan taken, skapar tusentals ”portaler” längs vägar och gränder. Även i fattigare stadsdelar, är byggnader oftast minst två våningar höga. Många köpmän, som blivit rika på den trafik som passerar genom staden, äger stora kvarter av intilliggande byggnader, alla sammanbundna med höga broar. Ett uttryck i staden - ”ett mynt för varje port”- syftar både på stadens rikedom, och fungerar som en varning för besökare att undvika fattigare områden där byggnaderna ligger osammanhängande.

Den fria stadsstaten Portkjusa

En medelstor stad byggd längs med ett stenigt bergspass. Portkjusa är en bro för handeln och resor mellan Ragesiska imperiet och Shahalesti, älvornas konungarike.

Befolkning 17 000, cirka 2000 eller så lever på landsbygden och bergssluttningarna inom några få kilometer från de yttre portarna. Medborgarna i Portkjusa är mestadels människor. En ansenlig mängd orcher och halvorcher utgör cirka 20% av stadens befolkning. En liten älvisk flyktinggrupp är den enda betydande gruppen i övrigt, medan alver, dvärgar, och gnomer fyller ut resten.

Regim En halvorch vid namn Merrick Hurt är stadens borgmästare. Han presiderar över ett råd bestående av representanter från varje församling och distrikt i staden. Rådet ansvarar för hanteringen av militära, merkantila, och offentliga projekt. Enligt de flesta av befolkningen, är rådet rätt ineffektivt och påverkas lätt av medborgargrupper, förmögna köpmän, religiösa betänkligheter, och militära grupperingar.

Försvar Med en numerär i hundratal, fungerar den också som polis i staden. De flesta vakter är ansvariga för att bevaka portarna och området intill staden. En liten enhet av tjugo gripryttare patrullerar gårdarna i det yttre området och utgör deras enda kavalleri (se sidan 7)

Värdshus De ligger oftast i de yttersta stadsdelarna med undantag för ett fåtal runt Stora torget. Kvaliteten på boende minskar ju längre bort värdshuset är från Emelkvägen. Kända värdshus: Drassen Wärdshus (5 stjärnor, det bästa), Gripens gemak (4 stjärnor), Harrigans Håla (1 stjärna, det sämsta).

Krogar Några välkända krogar är Eldskogens ölstuga (5 stjärnor); Sjötuna taverna (3 stjärnor), Enahanda krog (1 stjärna).

Butiker Två vindars handelsbod; Menashs förnödenheter, Äventyrargömman.

Tempel Saraswatin (kunskap); Örnekorset (läkning); Fästet (styrka), Backanalen (festande); Drassen Sten (dvärgar), Bördiga fältet (hem och härd) (se sidorna 6-7).

En sex meter bred genomfartsled kallad Emelkvägen löper längs genom staden, avbruten endast av distriktsmurarna varje kilometer eller så. Stadens naturliga landskap stiger mot centrum till en bred kulle som kallas Sommarplatån. Förutom att vara hem för dussintals lyxvillor för stadens politiker och rika köpmän, är Sommarplatån platsen för stadens stora torg, där olika större helgdagar firas. Stora torget kan lätt rymma flera tusen människor, och det är utsmyckat med dussintals små träddungar, statyer och dekorerade portvalv, med trappor där människor kan klättra upp för att få en bättre överblick. I centrum av Stora torget är ett högt stenpodium, i vars yta är uthugget en väldig relief som föreställer ett antal lokala legender. Där står även en 30 meter hög staty av kejsar Koltunga som en kvarleva från den ragesiska ockupationen.

Resten av staden består av olika distrikt med hantverkare, bostäder, lagerlokaler och företag, och slum. Varje distrikt är representerat i stadens styre. Enligt en förordning i staden måste vart fjärde distrikt innehålla en park på minst femhundra steg utmed varje sida, även om tillgång till dessa vanligtvis kräver betalning av ett par kopparmynt.

Staden växer utåt från dess centrala distrikt, och en ny stadsdel och nya yttre murar växer upp varje årtionde eller så. På grund av detta är det möjligt att se stadens förändrade byggnadsstilar och försvar under århundradena av dess existens, som att läsa årsringarna på ett träd. I äldre stadsdelar byggda före anläggningen av stadens underjordiska avloppssystem, ser man otaliga reservoarer och akvedukter stiga över hustaken, som avser att fånga in regnvatten och leda ut avloppsvatten till soptippar utanför staden. Det nuvarande avloppssystemet rinner ut i en underjordisk flod som i sin tur försvinner in i ändlösa, outforskade grottor.

Under de senaste decennierna, har präster välsignat portarna i nya stadsdelar med påkostade ritualer, och en tradition har utvecklats för respekterade medborgare att bli begravda i den helgade marken nära porten till sin stadsdel. De flesta kyrkogårdar, ligger dock utanför staden, antingen på inhägnade krön, eller i stängda kryptor.

Orcher och människor i Portkjusa

Portkjusa accepterar fritt orcher som medborgare, i skarp kontrast till de flesta andra boplatser, och många har anpassat sig väl till det civiliserade livet som är så annorlunda från deras stamkultur.

Portkjusa är också allmänt känd som en fristad för halvorcher, och många kommer till staden för att hitta sin identitet. Under de tidiga åren i

Drömmarnas festival

Även Portkjusa har sin andel av helger och den mest framträdande är Drömmarnas festival, en helig dag firad av alla stora tempel i staden, som äger rum på det nya årets första dag. Parader marscherar från vardera änden av staden, och stannar vid det stora torget på Sommarplatån strax före solnedgången för en ceremoni där översteprästerna från alla åtta templen "ger folkets drömmar i offergåva."

Varje medborgare uppmuntras att skriva en bön eller förväntan på en papperslapp och placera det i en liten lerurna, som staden producerar i tusental varje år. Människor levererar urnor till Sommarplatån under dagarna innan festivalen, och på själva helgdagen väljer varje överstepräst ut en bland dessa tusentals. En efter en öppnar de sin urna, läser bönen den innehöll högt, och lovar att uppfylla den drömmen om möjligt under nästa år. Självviska begär ogillas, och staden kan med stor glädje vränga orden i självviska böner, enligt devisen "var försiktig med vad du önskar."

Resten av urnorna är kvar i mitten av torget, och medborgarna uppmuntras att plocka upp och försöka uppfylla någon annans önskan. Morgonen efter festivalen, forslas de oöppnade urnorna som är kvar till de otaliga små grottor som klipporna runt staden är fulla av, där de begravs. Många folksagor involverar berättelser om dessa begravda drömmar som kommer till liv och ger lycka, även om de flesta vuxna i staden bara betraktar dessa sagor som enkel vidskepelse.

staden, var halvorchernas status omdiskuterad och både orcher och människor ifrågasatte blandningen av blod. Människor ansåg orcherna vara en lägre ras, och ”halvorch” blev en nedsättande fras. Orcher, såg emellertid en chans till ökning av sitt inflytande och makt och uppmuntrade rasblandningen. Misstänksamheten mellan alla tre grupperna var kraftig, men i de tidiga striderna i försvaret av Portkjusa, stred och blödde halvorcherna lika väl som resten av invånarna och murarna av fördomar föll snabbt. Idag finns det inte mycket fördomar och halvorchbefolkningen har samma ställning som människor och orcher.

Murar, portar och distrikt

Me' allt snack om Portkjusa, trodde jag att det va' nå't speciellt. Men det är samma som alla andra platser; lätta offer, sköna damer och fräcka lymlar. Alla är fjantar, precis som på annat håll, och nu är jag här och utkämpar ett krig ...

... Men jag måste säga distrikten imponerar på mig, varje en knapp kilometer bred och väggar runt om – över ett dussin av dem. Jag kunde klättra på väggarna lätt nog, de är knappt tio meter höga och gjorda av huggen sten, men dessa galler vid toppen sticker ut - jag skulle behöva vara en mycket bättre akrobat. Jag önskar att det fanns några hustak i närheten av väggarna, men det finns inget inom flera meter. Detta är förmodligen avsiktligt. Kanske en massiv stege, som Rory föreslagit, skulle fungera, men att finna virket skulle vara svårt och ragesierna skulle bli ganska misstänksamma.

Så jag tror att mitt fokus måste vara på portarna. Stålöga har rätt, de är alla av liknande konstruktion. Ett par förstärkta trädörrar sex meter höga och halvtredje meter breda hålls öppna under dagen och stängda på natten. Det finns en liten ståldörr som tillåter personpassage efter solnedgången, men jag har aldrig sett fordon eller djur släppas genom på natten. Det finns de vanliga pilslitsarna och mordhålen där porten är, men de kan lätt undvikas. Vakterna är så typiskt enkelspåriga: de tänker aldrig på att vakta porthuset lika väl som porten. Även med 8 vakter inomhus, bör det vara enkelt att smyga runt från fönstret och ta sig ut på andra sidan...

... Ragesierna är sådana klantskallar. Vi skall nog snart få de där knektarna på flykt.

- Kerain, Tjuvarnas konung
Privat dagbok, skriven under den ragesiska ockupationen

Portkjusa är uppdelat i distrikt. Varje distrikt är en knapp kilometer i varje riktning med naturliga stenmurar i norr och söder och inre murar i öster och väster.

Murar i norr och söder

De norra och södra gränserna hos staden har murar som främst består av naturliga klippor, i genomsnitt 12 meter höga. Ett distrikt har vanligtvis en liten port antingen i norr eller söder, samt ett brett stråk av röjd mark (cirka tio meter) på murens utsida som gör närmandet av en individ lätt att se. Murarna är endast ett formellt försvar, eftersom en beslutsam styrka lätt skulle kunna erövra dem, men Portkjusa förlitar sig på det faktum att vägen genom bergen är långsam och förrädisk. Endast en handfull distrikt har portar som leder till faktiska vägar, och de flesta av dessa används för leveranser från bönder och gruvarbetare. Varje dag patrullerar grupper av soldater Portkjusas norra och södra gränser, letar efter tecken på olaglig passage och tar ibland fast brottslingar som försöker gömma sig bland de branta klipporna.

Murar i öst och väst

Portkjusas murar mellan distrikten är nio meter höga, två meter tjocka och gjorda av huggen sten. Att klättra upp för en vägg kräver ett antal tester av Idrott (SG 20) för att nå det utskjutande gallret (vid nio meter). Ett test av Akrobatik (SG 25) behövs sedan för att ta sig runt gallret. Varje sida är identisk, så samma tester behöver göras på den andra sidan. Ingen av byggnaderna nära murarna är mer än två våningar, så ett längdhopp från en byggnad upp till gallret skulle kräva ett test av Idrott (SG 30) och ett test av Akrobatik (SG 25) för att greppa och hålla fast i ett galler. Hoppet kan vara bullrigt, så ett test av Förstulenhet med –5 mot en vakts Uppfatta behövs att undvika att bli hörd.

Typiska portar

Ett litet porthus, som sträcker sig utåt över porten, är tillräckligt stort för att bekvämt rymma åtta soldater. Taket har mordhål och det finns pilslitsar längs ytterväggarna. En trappa på insidan (den sida som vetter mot centrum) leder till att den övre kasernen och ett fönster stort nog att pressa sig igenom ger en vakt överblick över området runt porten. Dagtid är det vanligtvis fler vakter i tjänst runt själva porten.

Att färdas mellan distrikten är relativt lätt om man tar huvudgatan under dagtid, men vakterna är kända för att utföra slumpmässiga kontroller. Portarna in till centraldistriktet i mitten av staden är mycket mer hårt bevakade; vanligtvis dubbla det normala antalet vakter och dessa vakter har order att slumpmässigt inspektera någon med några minuters intervall (speciellt de som ser ut som främlingar).

Yttre portarna

Mest trafik passerar genom de östligaste och västligaste distrikten, som har stora portar som leder ut ur staden mot Shahalesti respektive Ragesien. Dessa portar är ännu mer hårt bevakade; utgångarna har två uppsättningar av dörrar med en bred dödszon mellan dem, och stadens skatter betalar för en mängd olika magiska försvar på portarna.

Getton

I några distrikt finns mindre muromgärdade områden huvudsakligen befolkade av en enda ras. Vanligast av dessa getton är älvornas, som tenderar att sky utomstående. Älvgetton är kända för att inte ha några synliga ingångar genom sina murar - små kikhål tillåter älvor att teleportera genom murarna och de få dörrar som finns är väl dolda.

Stadens historia och myter

Vi står vid ödets vägskäl. Vår framtid formas av erfarenheterna från det förflutna och händelserna i vår nutid. Två nationer står redo att ta vårt hopp från oss och kämpar i denna stund mot oss - trots att vi är inte i krig.

Fnys om ni vill, men vi är under attack. Det är inte en attack med svärd och båge, men med idéer. Idén att vi är bara lyckliga när vi är jämlika. Idén att vi måste bistå dem i nöd på vår egen bekostnad. Idén att behoven hos de många uppväger den endas.

Men till vilken nytta är ett kollektivt öde om ditt eget förstörs? Vilken nytta gör ett öre som skänks åt de fattiga? Vilken fred säkrar vi om vi handlar med Shahalesti och Ragesier ... Ingen!

Minns! Minns lärdomarna från fyrtio år sedan. Styrka är helig! Motstå och frodas!

- Helda Klerarall
Predikan för de troende i Fästet,
tempel till gudinnan av styrka

Portkjusa har det unika epitetet av att vara den enda stad som framgångsrikt drivit ut en ockuperande styrka från det Ragesiska riket. För fyrtio år sedan, besegrade Kejsar Koltunga stadens armé, lät inrätta en militärregering, och uppförde en 30 meter hög staty av sig själv på Stora torget på Sommarplatån innan han fortsatte till sin nästa erövring. Under två år förde medborgarna ett gerillakrig mot ockupationsmaktens armé, tills Koltunga slutligen beslöt att staden var inte värd förlusten av män.

Shahalesti och Ragesien, en gång allierade, närmade sig alltmer öppet krig, och Koltunga förklarade att han skulle dra sig tillbaka från Portkjusa om härskaren av Shahalesti gick med på att lämna staden som en neutral buffert mellan de två nationerna. Älvorna gick med på detta, staden firade sin seger, och vinsten från handeln mellan de två nationerna började flöda.

Staden uppvisar fortfarande många tecken på ockupationen, och många medborgare köper byster eller målningar av den åldrade kejsaren, som för att både håna ragesierna för deras misslyckande och av respekt för Koltungas visdom i att besluta att lämna deras stad ifred. Även kejsarens staty står kvar; dekorerad och målad i gälla färger på olika helgdagar.

På grund av sitt namn är Drakus Koltunga ofta sammanbunden med en myt som är välkänd i både Portkjusa och Ragesien, den om Draken och Örnen. En rad myter berättar om en forntid då de marker som nu är Ragesien och dess grannar var boning för fyra elementarandar - Vågryggens Krake, Världskroppens Mask, Eldarnas Drake och Stormarnas Örn, och dessa fyra varelser är vanliga motiv i konsten och arkitekturen i Portkjusa (liksom i Ragesien). Några välkända myter presenteras på följande sida.

Organisationer och maktgrupper

Stadsrådet

Den formella makten i Portkjusa innehas av ett råd av representanter från varje distrikt och några andra platser, med en borgmästare som väljs vart tionde år. Många olika grupper har dock inflytande i rådet, allt från medborgargrupper och förmögna köpmän till religiösa och militära grupper.

En av de mer färgstarka figurerna i Rådet är Erdan Menash, en före detta handelsman och skräddare som brukade sälja välgjorda, men löjliga, redskap till äventyrare, med avsikten att alla

Välkända Myter

Den böljande jungfrun

Denna myt berättar om hur Vågryggens Krake försökte utforska landet genom att göra en mänsklig kropp åt sig själv ur havsytan. I form av en vacker ung kvinna med rullande svart hår, utforskade Kraken världen. Men eftersom havsytan inte är konstant, försvann ibland hennes falska form likt tidvattnet som drar sig tillbaka, och Kraken tvingades att tillbringa en kväll i en sjö eller flod i sin sanna form. Myten är en serie av komiska situationer baserade runt de många friare som förälskar sig i Kraken i dess kvinnoform och som ofta försöker förgöra den i dess sanna form.

Den sjungande stenen

Denna myt berättar om hur Världskroppens Mask försökte bevisa sin överlägsenhet gentemot Stormarnas Örn genom att skapa en sång kraftfullare än Örnens åska. Myten berättar om de olika monster som lever i djupet av världen, hur de lockades av Maskens kusliga, visslande sång, bara för att bli instängda när den arroganta Masken bestämde sig för att sjunga ännu högre, vilket orsakade en jordbävning. Detta, sägs det, är varför döda kroppar är fyllda med maskar när de återfinns i marken.

Örnehjärtat

Denna myt är en sedelärande berättelse om farorna med stolthet och makt. Eldarnas Drake hade aldrig, trots många år av jakt, kunnat fånga Stormarnas Örn, så den gav sig istället på Örnens stolthet och påstod att Örnen var för svag och feg för att någonsin jaga Draken. Den uppretade Örnen jagade efter Draken, och insåg inte förrän alltför sent att den hade blivit lurad att flyga ner i en tunnel i djupet av världen, där Örnen inte hade tillräckligt manöverutrymme.

Draken högg tag i Örnens strupe och började dricka dess blod, när Världskroppens Mask gjorde entré. Masken var blind, men Draken visste att den kunde uppfatta hjärtslagen hos både Draken och Örnen. För att undvika att dess svek upptäcktes, slet Draken ut Örnens ännu klappande hjärta och gömde det på en plats där det aldrig skulle frestas att hämta det.

Myten om Örnehjärtat förklarar hur drakarna blev de starkaste varelserna i världen och lär att de som samlar alltför mycket makt riskerar att hamna i en position där de blir angripna av alla andra runt omkring dem.

skulle se att just han var den som sponsrade deras hjältemod. Hans egen boning är målad i bjärt grönt, gult och lila.

Den nuvarande borgmästaren är Merrick Hurt, en halvorch som har haft varma relationer med Ragesien i det förflutna, så många oroar sig att han kommer vara alltför medgörlig till krav från den nya härskaren av Ragesien. Rykten säger att han bittert avskyr alver och älvor och att han har ett stort förråd av förolämpningar för just dem, en last som dock relativt få i staden oroas av.

Templen

Det religiösa livet i Portkjusa är vitt förgrenat, på grund av påverkan från alla olika kulturer som passerar genom staden. Åtta stora tempel representerar den religiösa kärnan i samhället, och även om varje religion har sina egna intressen, delar de en gemensam grund genom den årliga Drömmarnas festival, under vilken alla tempel tillfälligt arbetar tillsammans för ett högre mål.

Många helgedomar för mindre religioner finns också i staden, och även om de saknar samma status som de stora åtta, hjälper de ändå till vid nyårsfestligheterna.

Större tempel

Saraswatin
Biblioteket av Guds Kunskap

Denna fyrvåningsbyggnad, belägen på Sommarplatån, är stadens centrala arkiv av kunskap. Bland staplar och fack fulla av luntor och pergament, finner man även ett konstgalleri och en teatersalong med plats för femhundra åskådare.

Forskare som använder biblioteket förväntas att offra 1 gp till kunskapens gud, samt ge generös dricks till de många bibliotekarier som håller saker organiserade och lätta att hitta.

Mercineum
Läkegudens tempel

Detta tempel är en liten, cirkelformad byggnad, av ålderdomlig design. En gång fanns det flera liknande tempel över hela staden, många ganska stora som fungerade som sjukhus och vårdkliniker för medborgarna, men denna enkla byggnad ansågs vara den heligaste av dem alla. Denna vördnad är kommer sig av miraklet med Tench Marber, en händelse som ägde rum för fyrtio år sedan under den ragesiska ockupationen.

Koltunga förklarade den dominerande Mercineakyrkan för en kättersk sekt och försökte ersätta sekten med den ragesiska Hospitalerorden. Inom en månad efter invasionen, hade alla templen tagits över av Hospitalerorden, med undantag av det lilla Mercineum.

Översteprästen av Mercineum, Tench Marber, var ovillig att släppa kontrollen till det ragesiska prästerskapet och satte sig helt enkelt mitt på det altare som Hospitalerorden krävde att han övergav. Tench förklarade att han inte skulle lämna platsen, utan han skulle stanna kvar som en påminnelse till alla att Hospitalerordens övertagande inte var välsignad av gudarna.

De ragesiska prästerna, upprörda över hans fräckhet, försökte rusa in i byggnaden och attackera honom, men de blev mystiskt hindrade vid dörren. Ingen magi eller någon annan makt kunde ta sig in i templet, så de invaderande prästerna beslutade sig för att vänta tills Tench antingen lämnade sin plats eller dog innan de tog templet i besittning. Den belägrade prästen tog tillfället i akt och kom med ett förslag; om han fortfarande var vid liv inne i templet när ett år och en dag förflutit, skulle ragesierna erkänna gudarnas välsignelse över Mercineakyrkan. De gick med på det och en överenskommelse ingicks.

Under ett helt år satt Tench där, utan att varken äta eller sova, men han levde alltjämt. På den sista dagen stod de förtvivlade Hospitalerprästerna i den solnedgång som markerade slutet på den överenskomna tidsperioden. När de sista strålarna av ljus gled bortom horisonten reste sig Tench upp och gick till utgången som en vinnare.

Från den dagen erkände ragesierna motvilligt kyrkan, och erkände gudarnas välsignelse av den. Vissa historiker framställer detta mirakel som inledningen på att Koltunga förlorade kontrollen över staden. Några ännu levande motståndsmän från den tiden håller med om att Mercineum användes som en säker tillflyktsort för motståndsrörelsen där de kunde samlas och lägga upp planer, säkra för de ragesiska prästernas övervakande ögon.

Idag finns det inga präster av Mercineakyrkan i Portkjusa. En ny orden, Örnekorset, har funnits här i ett decennium och använder alla faciliteter från den gamla religionen. Det finns skillnader mellan den gamla kyrkan och den nya orden, men de flesta märker inte av det.

Fästet
Styrkegudinnans tempel

Detta medelstora tempel ligger ett distrikt bort från västra infarten. Helda Klerarall, överste-prästinnan, tjänar också i Rådet. Hon predikar att ”Styrka är Helig” och att folk måste välja sin egen väg i livet. En gång var det ett stridsrop för den ockuperade staden, men numera fnyser man åt frasen, eftersom Portkjusas kulturella attityd snarare är att regimen skall styra och vägleda individens liv.

Backanalen
Festgudens taverna

Detta är en av de snabbast växande kulterna i Portkjusa. Templet är byggt som en enorm ölhall och tillbedjan är en stojig affär med dans, dryck och sång. En gång i veckan, öppnas byggnaden och för ett bidrag på några slantar, kan anhängare njuta av obegränsad mat och dryck. Många krögare i staden har sett sina vinster sjunka som följd av detta och har uttryckt sina åsikter till Rådet.

Shakur Biggs, översteprästen, är för närvarande ceremonimästare för årets festival. Han hade tydligen planerat att leda en stor musikalisk gestaltning, men hans planer har fått dämpas genom hotet från ett fientligt Ragesien.

Drassen Sten
Tempel för dvärgarnas förfädersgud och Tempel för krigets gud

Detta tempel kommer på andra plats efter Saraswatin i storlek och fungerar som två tempel i och med att dvärgbefolkningen nästan är helt borta från staden. Den stora byggnaden inrymmer också stadens byggnadskontor. Lektioner i strid och ledarskap erbjuds regelbundet och stadvakten ses ofta träna där. Rykten florerar om att dvärgarna behöll stora skatter som bröts djupet under konstruktionen av Portkjusa.

Tempel för trollkonstens gud

Denna helgedom ligger tvärs över gatan från Gabals magiskola och är en rest från den ragesiska ockupationen. Dess existens är en öm punkt hos Gabal, som hatar trollkonstnärer och deras filosofi, så det är ofta målet för ”missriktade” besvärjelser. Det är osäkert hur många trollkonstnärer som lever i Portkjusa, men de har betydande inflytande i Rådet, till stor del genom åtgärder av templets President (ingen är säker på vad det uttrycket betyder inom rådet), Gratanus Helicomb.

Bördiga fältet
Tempel till gudinnan för hem och härd

Denna byggnad är enkelt konstruerad och en favoritmötesplats för bönder och farmare från kringliggande områden. Rådet lyssnar nästan alltid till visdomen hos templets äldste, särskilt efter matupproren för tjugo år sedan, när en importtull infördes för alla människor och djur (även döda) till staden. Bönderna protesterade och slutade leverera varor och förnödenheter. Efter en enda vecka, var situationen i Portkjusa så desperat att stadsborna stormade Rådet och avsatte dem. Tullen blev genast upphävd. Sedan dess har en av templets äldste alltid getts en plats i Rådet för att representera befolkningen utanför murarna.

Militären

Portkjusas militär är visserligen underställd Rådet, men deras åsikt väger tungt med tanke på hur mycket uppmärksamhet staden ägnar sitt försvar. Portkjusas militär tränas i urban krigföring och i att utnyttja sluten terräng. Kommendör Harmand Fletcher, en veteran från upproret mot Ragesien, avgick nyligen som ledare för de väpnade styrkorna: Hans ersättare, Brant Sawman, är om något ännu mer gruffig och grubblande än sin föregångare.

En liten enhet av tjugo gripryttare patrullerar Portkjusas vidsträckta domäner, men annars har staden inte speciellt mycket av ryttartradition.

Gabals magiskola

Gabal, en berömd fältmagiker som hjälpte till att driva bort ragesierna för fyrtio år sedan, driver en skola för krigsmagi. Denna stora samling av låga torn förbundna med täckta broar och omgivna av en vallgrav och mur kallas skämtsamt Slottet. Gabals elever – lätt igenkännbara genom sina röda kappor – ses i allmänhet som arroganta och hetlevrade, men deras mentor tvingar dem att sälja sina tjänster till låga priser, speciellt i frågor om försvar och konstruktion, och en handfull magiker tjänstgör i stadens militär.

Gabal sägs förakta trollkarlar som inte studerar böcker för sina krafter, och han har en speciell motvilja mot trollkonstnärer och häxmästare. Han säger ofta att han inte litar på folk som har så mycket utstrålning. Personlig charm är en skavank som Gabal saknar med illa dold stolthet.

Tjuvgillet

Alla vet att tjuvar verkar i staden, ofta med hjälp av mutade rådsmän som tittar åt ett annat håll. Tjuvarna brukar livnära sig på förmögna köpmän, speciellt utlänningar, så många medborgare ser dem inte som något speciellt negativt.

En särskilt välkänd skurk, en fräck kanalje vid namn Rantel, vann berömmelse på grund av ett komplicerat bedrägeri. En natt, när hans bluff var nästan fullbordad, var han med sitt offer, en handelskvinna, då hon anfölls av en grupp brutala busar som avsåg att skymfa henne. Rantel försvarade hennes heder mot dem och stannade kvar för att skydda henne ända tills stadsvakten anlände, fastän han förstod att han skulle bli ertappad och arresterad. Allmänhetens stöd för hans hjältemod fick honom benådad, och många har börjat uppmuntra honom att gå med i Rådet.

Det sägs att klientelet på Enahanda, en krog i ett av Portkjusas slumområden, består helt av före detta tjuvar som har förlorat en hand som straff för stöld.

Motståndsrörelsen

En grupp som är svuren att hålla staden Portkjusa fri från styre av både Ragesien och Shahalesti och är som sammansatt av folk från många länder, eftersom många nationer har intresse i att vidmakthålla den rådande maktbalansen. Mestadels arbetar de för att stärka moralen bland medborgarna i Portkjusa, men ibland överlämnas en spion till myndigheterna av okända personer, och motståndsrörelsen får oftast tacken för infångandet.

Många bönder och farmare som bor i bergen runt staden hävdar att de har talat med medlemmar ur motståndsrörelsen, som uppmuntrade dem att vara beredda att försvara sina landområden.

Historien om kejsar Drakus Koltunga

Den gamla draken kallade en del honom, eftersom han verkade odödlig och bara växte i list och kraft med åldern.

För årtionden sedan uppstod en krigsherre bland orchstammar i vad som nu är Ragesien. Drakus Koltunga, halvorch och son till en mänsklig adelsdam, uppvisade en nivå av tålamod och politisk slughet som sällan ses bland vilda orcher. Han förenade många stammar, dräpte en gulddrake och tog dess barn som sitt byte, och förberedde sitt folk för ära.

Och sedan, till allas förvåning, anföll han inte mänskliga länder i en blodig, men i slutändan kortlivad, framfart. Istället allierade sig Koltunga med olika fattiga människors nationer och hjälpte dem att driva tillbaka inflytandet från det starkaste landet i regionen, Morrus. Koltunga fick till och med hjälp av de tillbakadragna älvorna i Shahalesti, tills han slutligen var redo att leda en koalitionsarmé mot Morrus. Vid detta stora angrepp, nyttjade Koltunga en förödande kraftfull artefakt som skulle leda honom till seger, Himmelsfacklan.

Kraften i Facklan var att kalla ner eld från himlen och förflytta Koltungas armé hundratals mil på ett ögonblick. Koltunga och hans allierade besegrade lätt Morrus och från landets brinnande ruiner skapade Koltunga ett nytt rike för själv och sina orchiska anhängare: Ragesien.

Under en tid, samexisterade kejsar Koltunga och hans allierade i relativ fred. Koltunga var nöjd med sitt nya hemland, och ville inte riskera det genom att gå för långt och krossas under en allians av många nationer, såsom Morrus hade fallit för honom.

Men långsamt, nästan i smyg, expanderade Ragesien sina gränser. Det tog flera år för det att hända, och alltid på ett sätt som gjorde att Ragesiens imperialism tycktes motiverad. Antingen som svar på fientliga attacker eller i namn av stöd till en annan nation som hotades. Med facit i hand, misstänker många att Koltunga provocerade fram dessa konflikter på något vis. Slutligen, när Koltunga var långt äldre än någon halvorch hade rätt att vara, var alla de länder som en gång hade tillhört hans allierade i hans ägo.

Nyligen, efter nästan ett årtionde av relativ inaktivitet, erbjöd Koltunga sig att hjälpa Exarchen av Sindarien att krossa ett uppror inom dess gränser, och nationen accepterade motvilligt, rädda för att bli uppslukade av ett annat knep. Vad Koltunga planerade kommer aldrig att bli känt, eftersom något gick fel några veckor in i hans fälttåg. Ragesien har inte hört från sin kejsare på över två månader, eller om de har, har de dolt nyheterna väl.

Vissa fruktar det, och några hoppas försiktigt på det, men det verkar som om den gamla draken har dödats.

Avsnitt två: Länder

Ragesien är den största nationen i regionen, och fyra andra nationer existerar i dess skugga. Politiken och historien i regionen är relativt enkla, även om det nyss uppkomna maktvakuumet i Ragesien hotar att göra saker mycket mer komplicerat.

Översikt

Ragesiska imperiet ligger i nordvästra delen av regionen, som i sin helhet spänner över nära hundra mil norr till söder och öst till väst. Till öster om Ragesien finns det skinande riket Shahalesti, en formell allierad där relationerna dock har blivit ganska slitna på sistone. I söder ligger Exarkatet Sindarien, Konungariket Drassen, och Khagandömet Ostalin, tre nationer som hittills har lyckats undvika att bli erövrade av Ragesien.

Ragesien

Det ragesiska imperiet (med huvudstaden Ragos) är beläget på det centrala låglandet och domineras av många sjöar. Medan kärnan i riket är i huvudsak befolkad av orcher och halvorcher, har de yttre områdena vitt skilda kulturer och befolkningar, vilket beror på att de en gång varit många separata nationer, som erövrats av svärd och fackla.

Varje region har en stor andel av orcher i befolkningen, tillsammans med tung militär närvaro för att säkerställa lojalitet och fred. Fast många i Ragesien lever i erövrade områden, är de flesta nöjda med att de i dag lever i relativ säkerhet. Med tanke på imperiets makt, verkar uppror inte värt det. Majoriteten av befolkningen är dock fortfarande mänskliga, med viss inblandning av orchblod, och olika etniska grupper förblir oftast

koncentrerade till sina gamla hemländer, vanligtvis separerade av långa, flacka bergskedjor.

Ragesien är konventionell i sin politiska organisation, borgmästare och stadsråd finns i nästan varje samhälle. Deras förvaltning fokuseras dock på makt och underkastelse. Onda hjärtan uppmuntras att definiera och verkställa lagens bokstav med föga hänsyn till medkänsla eller nåd, även om det ibland ges, mest för att understryka imperiets makt. Liksom hos de ursprungliga orchstammarna, vinner man oftast styrka och position genom fördärv och svek. Befolkningen har vant sig vid enstaka misstänkta dödsfall eller mystiska bränder eller rån.

De norra delarna är hem för människor kända som Kelaquois, som bor i kyliga marker med tjäle under större delen av året, där de samexisterar med frostjättar, mastodonter och stora hjordar av bisonoxar.

De västra slätterna var en gång nationen Latia och dess berömda varvsindustri tjänar nu Ragesien och dess flotta.

De sydliga länderna är klippiga, med kallt steniga öknar som dominerar det som en gång var Khathus, ett land av nomader och handlare som dock försvarade sina landområden med stor inlevelse. De använde kavalleri och rörlighet för att föra ett utdraget krig och deras hem blev den sista delen som införlivades i Ragesien.

De centrala kärnländerna tillhörde en gång till den mäktiga nationen Morrus, och många gamla slott, fästningar och murar ligger utspridda i landskapet, försvar som var lätt att kringgå med kejsar Koltungas fackla.

Ett hav avgränsar Ragesien i väster och steniga berg markerar Ragesiens gränser mot folken i söder - Sindarien och Drassen. Den norra gränsen är en hög, snötäckt bergskedja, som avskiljer Ragesien från resten av världen. Samma bergskedja viker av söderut och bildar imperiets östra gräns, med toppar höga nog att Ragesien aldrig såg mycket värde i att försöka erövra bortom dem.

Huvudstaden Ragos sträcker sig längs en stor sjö, och det kejserliga palatset ligger tryggt en bit ut från stranden på en välförsvarad ö. Under natten lyses dess ytterväggar upp av tusentals facklor, vilket får sjön att se ut som om den brinner. Ragos sjuder av intriger och ohämmad ondska. Komplotter och motkomplotter hör till vardagen och alla slags laster och njutningar kan

erhållas för några mynt. Staden är skrämmande och ingen, inte ens stadsvakterna, går att lita på.

Inkvisitorer

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 och som tills helt nyligen var en lojal tjänare till kejsaren. Nu avser Leska att härska, och hennes inkvisitorer är hennes främsta vapen.

Berättelser berättar om inkvisitorer utskickade att jaga illojala magiker som helt ignorerat mäktiga trollformler, eller till och med vänt besvärjelserna mot sina kastare. De få som har fångats av inkvisitorer och överlevt, berättar att de torterats svårt, deras handleder uppskurna av inkvisitorns klorförsedda järnhandskar, och sedan lämnas att dö en långsam, kall död såvida de inte sviker sina vapenbröder. Andra rykten varnar för att inkvisitorer kan sluka själar och stjäla en magikers kraft innan de väcker upp den fallne magikern som en vandöd tjänare.

Shahalesti

På andra sidan bergen som markerar Ragesiens östra gräns sträcker sig Shahalesti, styrt av Lord Shaaladel, en medelålders älva som gick från

att vara en enkel militär befälhavare till att bli landets härskare på den tiden Ragesien växte i makt. Shahalesti riskerade att bli erövrade på samma sätt som Ragesiens övriga grannländer, men Shaaladels aggressiva våld – bland annat hans erövring och utplåning av två närliggande riken som var fientliga mot honom – anses vara den stora anledningen till att Ragesien hittills inte har sneglat åt öster för ytterligare erövringar.

Under Ragesiens annektering av sina grannar, lånade Lord Shaaladel till och med hjälp åt dem, och han och hans betrodda medhjälpare deltog personligen i strider på Koltungas sida. Som en slug och karismatisk befälhavare är han respekterad även av Ragesiska armén, och många förväntade sig att han skulle ta över efter Koltungas död. Rykten säger att älvkungen var ganska missnöjd med att den gamla halvorchen vägrade att dö av ålderdom.

Shahalesti är inte en älvnation helt igenom. Majoriteten av befolkningen är faktiskt människor, men de lever som ofrälse med ytterst lite verklig makt. Aristokratin är nästan uteslutande älvor, och likaså de högre rangerna inom militären. Trots dess något motvilliga allians med Ragesien, är orcher och halvorcher föraktade och förföljda, oförmögna att erhålla några offentliga positioner och ofta fruktansvärt utnyttjade som närmast slavarbetare. Några enklaver av rika orcher med anknytning till Ragesien har försökt att starta sina egna samhällen, och detta är en ständig källa till stridigheter.

Huvudstaden i Shahalesti, Calanis, är byggd över en halvmåneklyfta skapad av ett vattenfall. Staden är förbjuden för icke-älvor utom genom inbjudan från en av den kungliga familjen, som, idag, består av endast Shaaladel och hans dotter Shalosha.

Shahalesti betraktas av de flesta politiska kännare som ett opportunistiskt land. Det sluter allianser och förklarar krig styrt av de svagheter och styrkor det ser hos sina grannar. I allmänhet är Shahalesti ett gott och fredsälskande land som respekterar sina gränser, men såsom krigets vindar blåser nu, kan man förvänta sig att Shahalestis folk kommer ta vara på möjligheterna till egna fördelar, även på bekostnad av sina allierade.

Solei Palancis

Shahalestis militär, liksom dess flotta, fokuserar på kvalitet snarare än kvantitet. De flesta soldater

är utrustade med åtminstone enklare magiska föremål och trolleri i allmänhet är nyckeln till det mesta av landets taktik. Deras mest berömda soldater är Solei Palancis, den skinande legionen, vars svärd lyser lika starkt som solen.

Drassen

Konungariket Drassen ligger söder om Ragesien och sydväst om Shahalesti. Dess gränser utgörs av klippiga berg som försvaras av hundratals mindre dvärgfästen. Drassens folk, en svartmuskig blandning av människor och dvärgar, omhuldar sin mark till den milda grad att vidskepliga kavallerister fyller sina stövlar med jord så att de aldrig behöver sluta vidröra marken i sitt hemland.

Kung Steppengard styr ett lapptäcke av åtta feodala egendomar, där många av dem kontrolleras av avlägsna släktingar med anspråk på tronen av förlamande komplexitet. För att försäkra sig om att han aldrig skall behöva reda ut dessa påståenden, har Steppengard anskaffat en stor familj med arton barn, alla legitima enligt kungens egna ord.

Det finns inga storstäder i Drassen, endast tusentals gårdar och byar som växer ut från de nio slotten tillhöriga konungen och hans hertigar. Den största bebyggelsen, Bresk, ligger vid en stor flod intill Steppengards slott, och är ett kuperat samhälle byggt både ovan och under jord. Dess

befolkning är en blandning av människor och dvärgar med ett litet antal orcher.

Lyceumakademin

Vid slutet av ett sumpigt näs på Drassens sydspets ligger staden Sjötuna. Den är ett hem för en skola kallad Lyceum, där man ägnar sig åt undervisning i magi av alla de slag. Studenter i Lyceum uppmuntras att lära sig en mängd magiska stilar, och är utbildade i tekniker för magidueller liknande Gabals i Portkjusa. De var relativt okända i regionen tills nyligen, då Simeon, skolans rektor, skickade ut en uppmaning till alla människor i och runt Ragesien, med en uppmaning till dem att kämpa mot det hot som Ragesierna och deras nya ledare Leska utgör.

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 välarbetade och eklektiska dräkter med inslag från dussintals kulturer.

De resande kan lära en magiker en begränsad teleportationsformel av andra graden (Resande steg, se nedan). De resande kommer bara lära ut formeln till en pålitlig vän och sådan vänskap kan kanske vinnas genom äventyr eller liknande utmaningar.

Sindarien

Den nationella regeringen i Exarkatet Sindarien styrs officiellt av en representant från Ragesien, men i praktiken har denne exark endast begränsad makt. Folket i Sindarien – mestadels människor med några karavaner av nomadiska gnomer – betalar viss skatt till Ragesien, men har behållt sin egen armé och sina egna lagar. De har viss tröst i vetskapen att om Ostalin, deras granne i söder, försöker göra anspråk mer mark, kommer Ragesien till deras försvar.

Nyligen började en högljudd grupp adelsmän i nationens centrum att protestera mot skatterna till Ragesien, och vägrade att betala. Till skillnad från landets kuststäder, gynnades de ytterst lite av handeln med Ragesiska fartyg, och de uppmanade till ett avlägsnande av Exarken, en halvorchkvinna vid namn Horstea. Trots protester från regeringens ministrar, skickade Exarken en vädjan till Ragesien, och Koltungas armé kallades ut och reste via fackla ner till de centrala slätterna för att slå ner upproret.

Sindarien har en sedan länge etablerad druidtradition, som kommer från en tid när en grupp flyktingar som flydde från en katastrof i vad som nu är Shahalesti bosatte sig i Sindariens varma

skogar, konverterade många av lokalbefolkningen genom sin generositet och sin hängivenhet till ädla ideal. Flyktingarna såg lejon som heliga djur och lejon fyller därför nu rollen som husdjur till aristokratin och vakthundar för vanligt folk.

Den stora huvudstaden Turinn ligger på båda sidor av ett långt klipputsprång. Den västra sidan med hamnen vetter ut mot havet, medan huvuddelen av staden ligger skyddad på östsidan.

Riddare av Örnekorset

Örnekorsets orden uppstod ursprungligen i Sindaire för ett årtionde sedan. Sedan dess har små kapell som sprider ordens lära om nåd, offer, och respekt för livet vuxit upp överallt i Ragesien och dess omgivande länder. Riddare av denna orden är klädda i vita och röda taberter dekorerade med ett kors omgivet av en gloria av fjädrar.

Ostalin

I många år, stred Ostalins många öfolk sinsemellan, innan slutligen en krigsherre stod som ensam segrare och utropade sig själv till Khagan. Han ledde sedan sitt folk till fastlandet, erövrade landområden från Sindarien med hjälp av hippogripburna bågskyttar tills han nådde en bergskedja och mötte motstånd från en klan av Drakkai. Imponerad av den ära och heder som dessa Drakkai gav uttryck för på stridsfältet, beslutade Khagan att lära sig av denna märkliga ras och slöt fred med dem. Drakkai accepterade och Khagan blev en hängiven anhängare av Drakkaikultur och ändrade sitt namn till Barazar.

Under denna tid fick Barazar många barn med många fruar, men i slutändan han lämnade sin nation till sin halvalvson Onamdammin, i vilken han såg samma brinnande besatthet som ledde honom själv att erövra. Khagan Barazar hoppades hans son skulle vara den som kunde störta Koltunga och regera Ragesien, men han insåg inte att den unge härskaren saknade heder under sin yta av anständighet. Med djup sorg, försköt han Onamdammin och flydde tillsammans med sin familj till bergen, med ett löfte om att komma tillbaka och korrigera sitt misstag. Han dog dock av en mördares pil innan han kunde genomföra sin kupp. Hans kvarvarande söner söker nu hjälp från andra nationer för att avsätta sin halvbror.

Khagandömet Ostalin är ett våldsamt rike, svårt vanstyrt av Khagan Onamdammin, vars passioner och begär vida överskrider hans talang. Han har brutit förbindelserna med Drakkai eftersom de vägrar att lämna ut hans syskon. Som ett resultat av det har han blivit sympatiskt inställd till de många tiflingar som jagats ut från andra länder. Khagan är också fixerad vid att hitta sina tre återstående halvbröder och är besatt av att säkra sin tron genom att eliminera konkurrensen.

Huvudstaden Qistan är relativt liten, eftersom staden som tidigare låg här brändes ner för bara några decennier sedan av den ursprungliga Khagan. Landets varierande landskap är känt för sin skönhet, och Sindarien strävar fortfarande efter att vinna tillbaka det.

Klostret Två vindar

Klostret Två vindar ligger i bergen som bildar den viktigaste gränsen mellan Ostalin och Sindarien, nära staden Eresh. Klostret undervisar två olika metoder för att nyttja luftens mystiska kraft, den milda västanvindens stil, och den hårda östanvindens stil. Några munkar från Två vindar känner sig ibland manade att resa ut i världen, och låta vinden vägleda sina resor.

Avsnitt tre: Nya regler

The magirika länderna under Den brinnande himlen har en komplex historia som kommer att visa sig medan du spelar i sagan. Om du gör en ny rollfigur som infödd här, finns det ett antal nya alternativ och regler tillgängliga för att få dem att passa in väl i denna värld.

Regionen är mycket farligare än den genomsnittliga D&D-världen. Formler kan påverka hela städer, monster ryktas kunna besätta och förtrolla offer i åratal, och gamla artefakter och föremål skrämmer själva gudarna. Länderna är hårda och oförlåtande och hjältar är ofta välsignade långt utöver vanligt folk. Vad som följer i detta avsnitt är en lista med nya alternativ, talanger, utrustning och fysiska skillnader från standard D&D-världen. Reglerna avslöjar inte varje mysterium, men nya rollfigurer kommer att ha tillräckligt med information för att känna sig som en del av en unik kampanjvärld. Medan ni framskrider genom *Sagan om den brinnande himlen*, kommer fler nya talanger, knep och föremål att bli tillgängliga för dig. Din SL kommer informera dig när detta sker.

När du skapar nya rollfigurer eller ökar i grad, använd detta avsnitt som ett komplement till de normala regelböckerna.

Raser och bakgrunder

Inom regionen har de stora raserna sin speciella historia och regionala fästen. Om du skapar en ny rollfigur, kanske du undrar var andra av din ras kan åtfinnas.

I följande avsnitt identifieras de områden där varje ras är koncentrerad och vissa sannolika motiv för äventyr.

- **Alver:** På sistone har alvstammarna alltmer kommit att frukta ragesiskt intrång i sina skogar. Medan Shahalesti är mer eller mindre förenade i att svartsjukt vakta sina feborna marker, är alverna splittrade: några önskar isolering, andra vill etablera nya allianser, och åter andra ser bara en föränderlig värld och en önskan att vara en del av det. Alla dessa skäl får många alver att resa till städer där äventyren ofta börjar.

- **Asimar:** Historien har aldrig sett ett enat rike av asimar. Det är som om de saknar ett begär för imperiebyggande. De flesta asimar är tillbakadragna eller lever ett kringflackande liv där de färdas tvärs över regionen i vagnskaravaner bestående av en eller flera familjer. Trots sin ädla bakgrund, möts de ofta av misstänksamhet.

- **Drakkai:** Några små klaner av drakkai bebor bergen mellan Ostalin och Ragesien. De står i lös förbindelse med varandra och drömmer om att skapa ett nytt rike av drakkai uppe i bergen. De som äventyrar gör det ofta för att lägga grunden för framtida diplomati, lära och förbättra den senaste tekniken inom krig och strid, eller söka rikedom och ära för att främja drakkainationen och bli framtida ledare i deras nya rike.

- **Dvärgar:** En gång var de rikligt och väl representerade över stora landområden, men den mäktiga dvärgnationen har blivit tillbakadragen och isolerad från resten av världen. De som vågar sig utanför tunnlarna och grottorna i deras bergsrike (nära Portkjusa), gör det i ett försök att slåss mot den resignation som verkar ha drabbat de äldre generationerna. Övertygade att isolationism är lika mycket ett fängelse som deras gamla slaveri för jättarna, ger sig de äventyrliga dvärgarna ut för att skapa ett inspirerande arv, återuppväcka stoltheten hos dvärgnationen, eller återupprätta tron på gamla gudar som verkar ha glömts bort i dessa dagar.

- **Gnomer:** Om historien är en indikation på framtiden, kommer gnomerna att fortsätta att försöka att inte ses som ett hot. De har sett Koltungas framgång i att använda magi för att säkra sin tron, och strävar därför efter att samla all sorts historia och magi för att undvika att bli förslavade av Ragesien... eller Shahalesti. För en gnom, innebär kunskapen om hur man fångar och förslavar en annan, också för den kunnige förmågan att undvika det helt och hållet. Deras kvickhet och hån mot ragesier och shahalesti är lika förargliga för både orcher och älvor. De flesta gnomer kommer från Shahalesti, men små grupper kan hittas i nästan varje land. Om en gnom möter andra gnomer, han kommer att vilja spendera minst ett par timmar med sina bröder innan han fortsätter att äventyra.

- **Halvlingar:** De bor mestadels längs floder och småvägar i Ostalin och Sindarien, men lämnar ibland västländerna på jakt efter äventyr och skatter. En gång i tiden var halvlingar ganska vitt beresta, men oroligheterna i Ostalin har koncentrerat befolkningen i landet eftersom det ger det bästa hoppet för dem att bygga upp en egen nation. Allteftersom stridigheterna i landet fortsätter, samarbetar halvlingarna med vissa fraktioner i Sindaire för att destabilisera kungadömet ytterligare.

- **Orcher:** Orcher i regionen är fullvärdiga medborgare i Ragesien, Portkjusa och Drassen. De övriga rikena är mindre hjärtliga, så de flesta äventyrande orcher finns från mitten av regionen. Ständigt i kamp mot sitt arv, ser de ofta livet på äventyr som ett sätt att krossa kvardröjande fördomar och hitta en plats i en grupp bundsförvanter och jämlikar.

- **Människor:** Som den största befolkningsgruppen i regionen, kan mänskliga rollfigurer komma från var som helst och deras motiv för äventyr är gränslös. De som har sitt ursprung från området runt Portkjusa har tillgång till några speciella regionala fördelar och staden är mångsidig nog för nästan alla sorts figurklasser. De människor som har alvblod kommer ofta från de större städerna i regionen: från Portkjusa och Sjötuna till många städer i Ostalin, Drassen och Sindarien. De människor som har orchblod kommer oftare norrifrån eller från mindre byar..

- **Tiflingar:** Ostalin är ett paradis för tiflingar. De lömska avsikterna hos Ostalins ambitiöse härskare, Khaghan Onamdammin, har skapat en viss efterfrågan på kompetensen hos dem som kämpar med sin mörka sida, medan den instabila regeringen gör det svårt för någon att agera mot tiflingar medan de försöker överleva i en värld som inte litar på dem. På senare tid, har den sällskapliga naturen hos Portkjusas köpmän när de reser runt i regionen imponerat på vissa tiflingar och några har inrättat ett mindre handelshus i det femte distriktet i huvudstaden, Kistan. Den lilla, men kosmopolitiska, bergsstaden erbjuder charm och frestelser som gör det lockande för de som slits mellan godhet och ondska och, fast det ännu är litet, växer detta handelshus, både genom legitim handel och mindre ädla förehavanden.

- **Älvor:** Älvorna finns i landet Shahalesti. I hela regionen, är ”Shahalesti” synonymt med ”Älvor”. I ständig vaksamhet, minns Shahalesti väl kejsar Koltungas erövringar. Trollkonst, spioneri, och militär tapperhet är alla skäl för en shahalesti att resa ut på äventyr.

Klasser och talanger

Alla klasser som beskrivs i Dunder&Drakar finns tillgängliga i den här kampanjen. Några nya talanger som är unika för denna värld finns nedan. Ytterligare talanger kan även dyka upp senare i kampanjen.

Häxmästare

Köttets fördärv — Häxmästare Attack 9

Med en åkallan till stjärnorna, tvingar du den bleka skepnaden att ta fast form.

Daglig ✦ Trolleri, Kraft, Omdaning, Verktyg

Normal handling **Avstånd** 10
Mål: En okroppslig varelse
Attack: Utstrålning mot Stabilitet
Träff: 2t10 + ½Utstrålning kraftskada och målet förlorar egenskapen okroppslig fram till slutet av ditt nästa drag.
Bevara snabb: Målet förlorar egenskapen okropplig fram till slutet av ditt nästa drag.

Magiker

Gabals trollpilssvärm — Magiker Attack 1

Du sluter ögonen och låter din magiska kraft söka upp dina fiender och genomborra dem med pilar.

Situation ✦ Trolleri, Kraft, Verktyg

Normal handling **Intill** utbredning 5
Mål: Upp till tre varelser inom utbredningen. Du behöver inte kunna se målen, så länge de befinner sig inom utbredningen.
Attack: Intelligens mot Reflexer
Träff: 2t4 + ½Intelligens kraftskada och målet knuffas 1 meter.
Special: Man kan bara lära sig denna formel i Gabals magiskola i Portkjusa (se sidan 9).

De resandes steg — Magiker Nytta 2

Du skapar en portal framför målet, som kliver igenom och dyker upp på en annan plats i närheten.

Daglig ✦ Trolleri, Teleportation

Normal handling **Avstånd** 10
Mål: Du eller en villig allierad
Effekt: Målet teleporterar upp till 5 meter.
Special: Man kan bara lära sig denna formel av De resande (se sidan 14).

Köttsligt tvång — Magiker Attack 11

Du manipulerar dimensionerna runt varelsen framför dig och tvingar den att anta fast form.

Situation ✦ Trolleri, Kraft, Omdaning, Verktyg

Normal handling **Avstånd** 10
Mål: En okroppslig varelse
Attack: Intelligens mot Stabilitet
Träff: 2t6 + ½Intelligens kraftskada och målet förlorar egenskapen okroppslig fram till slutet av ditt nästa drag.
Special: Man kan bara lära sig denna formel i klostret Två vindar (se sidan 15).

Trollkonstnär

Spökpil — Trollkonstnär Attack 5

En spöklik pil flyger mot målet rakt genom väggen den gömmer sig bakom.

Situation ✦ Urkraft, Kraft, Verktyg

Normal handling **Avstånd** 10
Mål: En varelse
Attack: Utstrålning mot Reflexer. Attacken ignorerar nackdelar för både enkelt skydd och massivt skydd
Träff: 1t10 + ½Utstrålning skada. Om målet är okroppsligt, förlorar det egenskapen okroppslig fram till slutet av ditt nästa drag. I annat fall blir det nersaktat.

Präst

Spontan motmagi — **Präst Nytta 6**

Med en avvisande gest, får du fiendens formel att förlora kraft och försvinna.

Situation ✦ Teurgi

Villkorad handling **Personlig**
Avbrott: Du blir träffad av en trolleriattack
Effekt: Anfallaren slår en extra attacktärning och tar bort det högsta tärningsslaget. Detta gäller bara attacken mot just dig. Om formeln har ytterligare mål, slås de attackslagen som vanligt.

Rollfigurer från Portkjusa

Om du som spelare väljer att låta din rollfigur vara involverad i Portkjusas problem från början, kan du få en mindre belöning för det. Nedan finns sex olika grupperingar i Portkjusa. Om din spelledare tillåter det, så kan du låta din rollfigur vara knuten till en av dessa och därmed erhålla motsvarande extraknep. Din spelledare kan även låta dig välja bland dessa, när du har tillfälle att välja ett normalt knep.

- **Stadsrådet:** Även om många av politikerna i Portkjusa vill ge efter för Ragesien, finns det en del som vill göra motstånd. En rollfigur som är involverad i styret och politiken i Portkjusa erhåller **Samhälleligt sinnelag** som ett extraknep.
- **Templen:** De religiösa grupperna i Portkjusa fruktar den ragesiska inkvisitionens fanatism. En rollfigur som är involverad i något av templen i Portkjusa erhåller **Drömmar om lycka** som ett extraknep.
- **Militären:** Grupper i den ragesiska militären är missnöjda med sin nya härskare, Leska, och befälhavarna i Portkjusa behöver alltid förstärkningar. En rollfigur som är involverad i någondera militärmakt erhåller **Beriden strid** som ett extraknep.
- **Gabals magiskola:** Gabal, en berömd fältmagiker, leder en magiskola i Portkjusa och avser att göra motstånd mot Ragesien. En rollfigur som är elev vid hans skola erhåller **Angreppets adept** som ett extraknep.
- **Tjuvgillet:** Gillet i Portkjusa är oroliga för att hamna under Ragesiens järnhårda krigslagar. En rollfigur som är involverad i tjuvgillet i Portkjusa erhåller **Gillets hjälpreda** som ett extraknep.
- **Motståndsrörelsen:** En liten grupp portkjusabor är redo att ta till vapen för att försvara sin hembygd mot både Ragesien och Shahalesti. En rollfigur som är involverad i motståndsrörelsen erhåller **Motståndets klinga** som ett extraknep.

Bakgrundsfärdigheter

Rollfigurer är mer än bara stridsförmåga eller sin förmåga att klättra eller smyga. De har även intressen, hobbyer och en bakgrund. Det här är saker som gör rollfiguren lite mer verklig, men kanske inte hjälper speciellt mycket att dräpa monster.

Varje rollfigur i kampanjen *Sagan om den brinnande himlen* erhåller en extra färdighet. Detta är en helt ny färdighet som spelaren får hitta på tillsammans med spelledaren. Den bör besvara frågan ”Vad gjorde din rollfigur innan han blev en äventyrare?” eller ”Vad gör din rollfigur på fritiden?”. Detta kan vara sådant som sjunga, snida trä, måla tavlor eller origami. Dessa färdigheter handlar oftast om hantverk, yrkeskunskap eller uppträdande.

Spelledaren och spelaren avgör tillsammans vilken grundegenskap den bör baseras på och rollfiguren har den sedan som en tränad färdighet.

Magidueller

Eleverna vid Gabals magiskola i Portkjusa – liksom magikerna i Lyceum – tränar magidueller som ett sätt att finslipa sin teknik. Teknikerna man lär sig på det viset, är särskilt användbara i strid mot inkvisitorer.

Magiduellanter har god nytta av knepen **Magiduellant** och **Duellantens motmagi**. Rykten säger dock att inkvisitiorer har lärt sig liknande sätt att bekämpa magiker och andra trollkarlar.

Knep

Angreppets adept

Förutsättning: Magiker.

Förmån: Du erhåller en knepfördel av +2 på tester av Historiekunskap.

Dessutom är du kraftfullare med din fältslagsmagi. Du erhåller en knepfördel av +1 på at-

tackslaget för alla attacker som är utbrott eller utbredningar.

Special: Du erhåller detta knep som ett extraknep om din rollfigur börjar spelet som elev vid Gabals magiskola i Portkjusa.

Drömmar om lycka

Förmån: Du erhåller en knepfördel av +2 på tester av Religionskunskap.

En gång per dag kan du slå om ett räddningsslag för dig själv eller en allierad som du kan se inom 5 meter. Du slår räddningsslaget med exakt samma fördelar eller nackdelar som det ursprungliga.

Special: Du erhåller detta knep som ett extraknep om din rollfigur börjar spelet involverad i något av templen i Portkjusa.

Duellantens motmagi

Förutsättning: Tillgång till trolleritalanger, Hän 7, tränad på Insikt, knepet Magiduellant.

Förmån: Du erhåller följande förmåga:

Motmagi	Knep
Du avvaktar och i exakt rätt ögonblick stör du din fiendes magiska energier.	
Situation	
Villkorad handling	**Personlig**
Avbrott: Du blir träffad av en trolleriattack	
Effekt: Du spenderar ett vitalitetspoäng, men istället för att återfå livspoäng erhåller du en knepfördel motsvarande halva din grad på försvaret mot attacken. Om detta får attacken att missa, gör den ingen skada och har ingen effekt på dig, men är fortfarande förbrukad som om den hade träffat.	

Gillets hjälpreda

Förmån: Du erhåller en knepfördel av +2 på tester av Bedräglighet.

Din erfarenhet som utkik för tjuvgillet hjälper dina allierade att hålla sig mer alerta. Varje allierad inom 3 meter som kan se dig erhåller en knepfördel av +2 på sin Passiva Uppfatta.

Special: Du erhåller detta knep som ett extraknep om din rollfigur börjar spelet involverad i tjuvgillet i Portkjusa.

Glänsande gardet

Förutsättning: Älva, tränad på Mystik.

Förmån: Om du är beväpmad med ett magiskt vapen som utsänder ljus, kan du, som en normal handling, förstärka ljuset till dubbla sin normala radie en gång per dag. Det förstärkta ljuset varar fram till slutet av situationen. Om du gör en fatalitet med vapnet medan dess ljus är förstärkt. blir målet förblindat fram till slutet av sitt nästa drag.

Medan du befinner dig i ett klart upplyst område, har du en knepfördel av +2 på alla försvar mot attacker med nyckelorden Fruktan eller Nekrotisk.

Special: Detta knep är en förutsättning för legendvägen Solei Palancis.

Läkelöfte

Förutsättning: Tränad på Läkekonst, medlem av Örnekorset.

Förmån: Du erhåller en knepfördel av +2 på tester av Läkekonst.

När du testar Läkekonst för att ge Fösta hjälpen, kan du lägga halva din Utstrålning till de livspoäng som patienten återfår av sin Hämta andan.

Special: Du kan aldrig förvägra Första hjälpen åt en skadad varelse som ber om hjälp, men du är inte skyldig att läka fiender som inte först har givit upp och du kan vara rimligt säker på att de inte kan förråda dig. Du kan inte utföra en Nådastöt på en levande varelse inte heller kan du rikta en attack mot en döende varelse.

Om du bryter mot detta löfte, förlorar du förmånen från detta knep i 24 timmar.

Kavallerist

Förutsättning: Knepet Beriden strid.

Förmån: Du kan hjälpa din beridna allierade. Som en snabb handling kan du ge förmånen av knepet Beriden strid till en allierad som du kan se inom 5 meter. Denna förmån varar fram till slutet av ditt nästa drag.

Magiduellant

Förutsättning: Tillgång till trolleritalanger.

Förmån: Du erhåller en knepfördel av +2 på tester av Bedräglighet.

Du kan negera en villkorad handling som du utlöser. Testa Bedräglighet mot Passiv Insikt innan handlingen utvärderas. Om du vinner, negeras handlingen – den är inte förbrukad och har ingen effekt – men i övrigt räknas det som om den faktiskt skedde. Du kan använda detta knep det antal gånger per situation som motsvarar halva din Intelligens. Detta knep kan bara användas för att negera villkorade handlingar från varelser, inte från fällor eller faror.

Special: Detta knep är en förutsättning för legendvägen Magiduellant.

Motståndets klinga

Förmån: Du erhåller en fördel av +2 på alla tester av Insikt.

En gång per situation kan du utse en intelligent varelse som har åsamkat dig eller någon av dina allierade skada. Fram till slutet av situationen erhåller du en fördel av +2 på alla skadeslag mot denna varelse. Denna varelse behöver inte ha utdelat denna skada i den nuvarande situationen. Det räcker att det har skett någon gång.

Special: Du erhåller detta knep som ett extraknep om din rollfigur börjar spelet involverad i motståndsrörelsen i Portkjusa.

Samhälleligt sinnelag

Förmån: Du erhåller en knepfördel av +2 på tester av Diplomati.

Närhelst en allierad som du kan se inom 5 meter utför handlingen Bistå och lyckas, ökar fördelen som handlingen ger med +1.

Special: Du erhåller detta knep som ett extraknep om din rollfigur börjar spelet involverad i styret och politiken i Portkjusa.

Vapenträning (ragesisk piska)

Förutsättning: Hän 5, tillgång till kamptalanger.

Förmån: Du är tränad på ragesisk piska (se sidan 22). När du attackerar med en ragesisk piska kan du välja att greppa med den istället för att göra skada. Du angriper målets Reflexer med –2 på attackslaget. Om attacken träffar, drar du målet till en ledig ruta intill dig. Målet räknas sedan som greppat. Du kan inte utföra några attacker med den ragesiska piskan medan du har en varelse greppad.

Västanvindens invigde

Förutsättning: Munk, tränad på Akrobatik, studerat vid klostret Två vindar i Ostalin.

Förmån: Om du startar ditt drag intill en enda fiende, kan du glida 1 meter som en fri handling innan du gör några andra handlingar.

Special: Detta knep är en förutsättning för legendvägen Västanvindens lärjunge.

Östanvindens invigde

Förutsättning: Munk, tränad på Mystik, studerat vid klostret Två vindar i Ostalin.

Förmån: Dina Haglande slag gör +1t6 blixtskada.

Special: Detta knep är en förutsättning för legendvägen Östanvindens lärjunge.

Utrustning

Vapen

Ragesisk piska

Exotiskt vapen, enhands närstridsvapen

Träningsfördel: +3
Skada: 1t4
Pris: 1 gp
Vikt: 1 kg
Grupp: Slaga
Egenskaper: Avighand, räckvidd 3 meter

Om du är tränad på ragesisk piska, kan du använda den för att greppa fiender. Se knepet Vapenträning (ragesisk piska) på sidan 21.

Ritualer

Varaktig låga

Grad: 2 **Komponenter:** 20 mp
Kategori: Skapelse **Färdighet:** Magikunskap
Varaktighet: 24 timmar

Ett föremål du rör vid som inte är större än en knytnäve, börjar lysa likt en fackla. Den avger ingen värme och kan inte släckas med normala medel.

Duellantens etikett

Grad: 1 **Komponenter:** 10 mp
Kategori: Beskydd **Färdighet:** Magikunskap
Varaktighet: 1 timma

Ritualens område (13 x 13 meter) markeras ut på marken och syns som en svagt glödande linje. Ritualen skapar ett visst skydd mot attacker från trollformler och tillkallade varelser. En varelse som reduceras till 0 livspoäng av en sådan attack inom området, blir endast medvetslös.

Närhelst en varelse träder in i området, måste denne tyst acceptera denna begränsning annars bryts ritualens effekt omedelbart. Om en varelse som befinner sig inom området inte längre vill vara bunden av duellantens etikett, kan han med en normal handling koncentrera sig och avbryta ritualens efffekt. Alla varelser som befinner sig inom området blir omedelbart medvetna om att ritualen avbrutits.

Denna ritual används främst för att försäkra sig om att magidueller inte är dödliga, utan att behöva tvinga duellanterna att avhålla sig från att använda sina mäktigaste formler.

Magikänsla

Grad: 5 **Komponenter:** 50 mp
Kategori: Spådom **Färdighet:** Magikunskap
Varaktighet: 24 timmar (kan bevaras)

Ett magiskt föremål som förs in i området börjar lysa och gnistra.

Det påverkade området är ett utbrott intill dig, vars storlek du bestämmer:

Storlek	Effektiv grad
utbrott 1	–2
utbrott 2	–1
utbrott 3	+0
utbrott 5	+1
utbrott 8	+2
utbrott 12	+3

Om ritualen bevaras i ett år och en dag, blir den permanent.

Uthärda hetta

Grad: 8 **Komponenter:** 150 mp
Kategori: Beskydd **Färdighet:** Vildmarkskunskap
Varaktighet: Special

Du kan välja ut upp till åtta varelser som mottagare av denna ritual. Mottagaren och all utrustning den bär på, skadas inte längre av extrem hetta. De kan klara sig bra i hettan från en skogsbrand, men direkt kontakt med eld, magisk eller normal, påverkar dem som vanligt.

En mottagare av ritualen som är drabbad av fortgående eldskada, kan använda en kort handling till att automatiskt lyckas med sitt räddningsslag i slutet av det draget.

Varaktigheten hos ritualen bestäms av dig:

Varaktighet	Effektiv grad
2 timmar	–2
4 timmar	–1
8 timmar	+0
12 timmar	+1
24 timmar	+2
48 timmar	+3

Sann form

Grad: 6 **Komponenter:** 70 mp
Kategori: Spådom **Färdighet:** Religionskunskap
Varaktighet: 10 minuter

Inom 20 meter från den punkt där ritualen kastas, syns alla varelsers och föremåls sanna form och exakta position. Normalt skydd och skyl fungerar som vanligt, men magiska förändringar, illusioner, omdaningar etc, ignoreras helt.

Teleportationsbesvär

Sedan Koltungas påstådda frånfälle, har något gått fel med teleportation. Teleporterande kurirer står i ljusan låga när de anländer och dör en eldig död. Magiker vid Lyceumakademin i Sjötuna och Gabals magiskola i Portkjusa forskar flitigt efter den mystiska orsaken till detta problem, som de har döpt till ”Den brinnande himlen.” Effekterna av Den brinnande himlen (se nedan) har blivit välkända för alla personer som kan teleportera.

Forskarna tror att Den brinnande himlen har en koppling till det ovanliga vädret, som har tagit en plötslig och oroande vändning åt det kallare. Spådomar om vädret verkar tyda på att ingen vår är i sikte för länderna under Den brinnande himlen. Även utan spådomar, känner druider och andra med anknytning till naturkrafterna något galet med den annalkande vintern, och himlen är fylld med flockar av förvirrade fåglar som försöker fly en köldknäpp som är svårare än vanligt.

Den brinnande himlen

Alla krafter med nyckelordet Teleportation ger 1 poäng eldskada på varelsen som teleporteras för varje teleporterad meter, och varelsen anländer insvept i lågor. Magiforskare föreslår olika metoder för att undvika denna skada, såsom att omvandla sig till en varelse immun mot eld eller att använda en trollformel för att ge eldmotstånd. När du teleporterar, och fram till början av ditt nästa drag, ger ditt närstridsvapen en fördel av +5 eldskada.

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

Avstånd	Eldskada
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