

Alla NPC – alfabetiskt register

Detta register samlar kampanjens NPC:er, väsen och namngivna grupper i bokstavsordning. Tidigare uppdelning i akter har tagits bort. Information som tidigare förekom på flera platser har samlats under respektive NPC.

Innehållsförteckning

Alla NPC – alfabetiskt register.....	1
Alderith den Tålmodige.....	1
Althea, Viskningens Vårdare.....	3
De Svarta Händerna – Riten, Blodet och Viskningarna.....	7
Entiteten: Skuggans Hjärtsten.....	7
Grå Väktare.....	8
Halverid Stenrun.....	11
Idris – Den Gamle Väktaren av Glömda Sanningar.....	15
Järnvandraren – Väktaren av Järnväven.....	20
Master Borin Svarvstark – Smedsläkternas röst.....	23
Minnesbäraren.....	25
Mára, Jägarnas Eld.....	26
Naelira Vindlöv – rådets främsta Minnesväktare.....	27
Nattmantelns Tre Skuggor.....	28
Raska Vinterknut – Järnvågens Ombud.....	28
Rhodir Skogsvandraren.....	32
Selyra Månblad – den glömda spejaren.....	35
Serothera Murnveil – Högväktare för Väktargillet.....	36
Skuggprästinnan Vhariel.....	38
Thalindra Självbindare.....	39
Ulmareth, Den Vändande.....	42
Vaelion Ljusrot – Ljuslinjens unge renare.....	46
Veyra Keld – Primus Nadir.....	46
Zalimra – Den mjölkögda vägvisaren.....	51

Alderith den Tålmodige

”Skogen brådskar inte. Det gör inte heller såren som skärs för djupt. Vi måste lyssna på rötterna innan vi sätter eggen mot dem.”

Illustrationsbeskrivning

Fysiskt skör till följd av hög ålder, klädd i mörkgröna mantlar med växtmönster och bär en gammal ekstav ristad med livstecken.

Roll och bakgrund

Alderith är ledare för Ekrosklanen och en vördad äldste bland skogens helare. Hans kropp har försvagats av åldern, men hans livskraft är seg och starkt förbunden med skogen.

Ålder

Hög ålder.

Ton och attityd

Lugn, metodisk och djupt eftertänksam. Han är oresonlig när det gäller våld eller förhastade handlingar som riskerar att skada naturens ekosystem på lång sikt.

Drivkraft

Att skydda naturens ekosystem och motverka kortsiktiga lösningar som skapar större skador senare.

Aktuellt mål

Att förhindra förhastade, destruktiva beslut och i stället lyssna på rötterna innan någon skär i skogen.

Spelstatistiska värden – standardiserad TTRPG-profil

- **Fysik / kroppsbyggnad:** Fysiskt skör på grund av åldern, men med seg livskraft knuten till skogen.
- **Visdom / Intuition – läkekonst och växtkännedom:** Extremt hög, +4 / oöverträffad.
- **Karisma / Empati – andlig auktoritet:** Hög, +3.
- **Styrka / fysisk strid:** Låg.
- **Hälsa / Vigor:** 35 / 35.
- **Rustningsklass:** 12.

Läkarens händer

Passiv och aktiv helande magi.

Alderith kan känna av och hela sjukdomar, förgiftningar och vävnadsskador hos djur, växter och människor genom beröring. Han kan dessutom avlägsna lättare magiska förbannelser kopplade till skuggkorruption.

Ekstavens budskap

Kontroll över växtlighet.

Den gamla ekstaven är ristad med uråldriga tecken för liv och skydd. Genom staven kan Alderith få rötter, lianer och grenar att röra sig, skapa skyddande barriärer och få marken att bromsa angripare.

Rotens varning

Passiv visdom.

Alderith är djupt sammankopplad med Ätteträdets tillstånd. Om någon försöker tvinga fram ett vårdslöst eller destruktivt beslut i hans närvaro känner han fysisk smärta som speglar skogens lidande. Det ger honom automatisk fördel, eller motsvarande mekanisk bonus, när han argumenterar mot vårdslösheten.

Utrustning

- **Ekstav ristad med livstecken:** Fokusföremål för naturmagi.
 - **Ekrosklanens örter och salvor:** Läkarväska med extrakt som kan stoppa blödning och lindra smärta från skuggans bett.
 - **Mörkgröna mantlar med växtmönster:** Mjuka kläder vävda av levande växtfibrer som smälter samman med skogens dunkla miljö.
-

Althea, Viskningens Vårdare

Illustrationsbeskrivning

En äldre kvinna som stöder sig på en Vårdarens stav.

Roll

Elit / Stöd-SLP.

Typ

Människa / Helare / Andlig vägledare.

Fraktion

Solstrålens Hall.

Hemvist

Viskningens Heliga Kapell, Eldergate.

Nyckelord

Läkeedom • Empati • Minne • Själ • Viskningen

Bakgrund

Althea är Solstrålens Halls främsta helare. Hon sägs stå närmast kapellets okända kraft och kan lindra både kroppsligt lidande, oro och fruktan.

I yngre år var hon äventyrare. Under denna tid mötte hon enligt berättelserna ett väsen från Grågränsen som ledde henne till Viskningens altare.

Drivkraft

Oändlig empati och en vilja att lindra både kroppsligt och andligt lidande. Hon vill rädda alla, även när detta är taktiskt farligt.

Aktuellt mål

Att bistå gruppen som färtläkare och hjälpa vilsna själar förstå att deras avslutade liv fortfarande var verkliga, utan att fatta deras beslut åt dem.

Snabbstatistik

- **Initiativ:** 1T20 + 2
- **VP:** 22
- **KP:** 8
- **FP:** 12
- **Rustning:** Ingen
- **MF Fys:** +4
- **MF Ment:** +8
- **Reflex:** +4
- **Läkning:** +9
- **Religion:** +8
- **Empati:** +9
- **Mental styrka:** +8
- **Magisk / Helig kraft:** +7

Statblocket är ett spelmekaniskt förslag. Althea är medvetet svagare fysiskt men starkare mentalt.

Viskningens läkande

Handling – 1 FP

Althea berör ett mål och låter Viskningens kraft strömma genom det.

Återställer **1T6 VP**. Om skadan främst är mental, rädsla- eller minnesrelaterad kan läkningen i stället återställa **1T6 mental VP**.

Förmågan återställer inte förlorade KP mitt under strid.

Själens stillhet

Handling – 1 FP

Ett mål i samma zon får omedelbart göra ett nytt slag för att bryta Skakad, rädsla, panik, tillfällig minnesförvirring eller känslomässig manipulation.

Målet får +2 på slaget. Om effekten kommer från Den Vändandes minnesmanipulation används Mental styrka.

Du var verklig

1 gång/scen

Althea påminner en person om att ett avslutat liv fortfarande var verkligt.

En RP eller SLP som är fångad i sorg, falskt minne eller en vision av en död person får antingen återfå **1T6 mental VP** eller omedelbart avlägsna ett tillfälligt minnestillstånd.

Solstrålens Halls återvunna minne är:

”Döden gör ett liv avslutat, inte osant.”

Viskningens skydd

Reaktion – 1 gång/runda – 1 FP

När en allierad inom kort avstånd utsätts för mental attack, minnesförvrängning, charm, rädsla eller andlig påverkan viskar Althea målets namn.

Målet får **+2 MF Ment** eller **+2 Mental styrka** mot effekten.

Om angreppet kommer från Den Vändande hörs samtidigt en andra röst från kapellet som upprepar namnet.

Läkarens händer

När Althea använder Läkning för att stabilisera någon, stoppa blödning, behandla sår eller diagnostisera fysisk skada får hon ytterligare **+2**, förutsatt att hon har minst en minut samt tillgång till sina örter och redskap.

Under ordnade behandlingsförhållanden använder hon alltså normalt **Läkning +11**.

Viskningens dom

1 gång/scen – 2 FP

Althea kan försöka avgöra om något är:

- en levande person,
- en ande,
- ett minneseko,
- en skuggkopia,
- eller en varelse som bär någon annans minne.

Slag: 1T20 + Religion eller Empati.

SV: 15 normalt, 20 svårt, 25+ vid extrem kosmologisk påverkan.

Framgång avslöjar vad varelsen är, men inte om den moraliskt förtjänar att leva eller dö.

Viskningen från Grågränsen

1 gång per spelmöte

SL får ge Althea en kort varning om en annalkande gränsförskjutning, en själ som inte hör hemma i verkligheten, en falsk död, en farlig minnesritual eller ett ögonblick då Porten reagerar.

Det är inte perfekt profetia. Visningen kommer som en bild, känsla eller kort mening.

Exempel:

”Den mannen är inte död. Men hans liv är det.”

”Tre minnen bär samma själ.”

Fältläkare

1 gång/runda

När en allierad i samma zon skadas kan Althea använda sin reaktion till ett snabbt Läkning-slag. Vid framgång kan hon stoppa blödning, stabilisera en person eller hindra ett mindre sår från att förvärras.

Om Althea tvingas slåss

Vårdarens stav

- Attack: 1T20 + 4
- Skada: 1T6

Hon använder främst staven för att hålla angripare borta, knuffa undan dem, försvara patienter eller skapa utrymme för flykt.

Viskningens ljus

- Helig attack: 1T20 + 7
- Skada: 1T6
- Mot skuggvarelser, odöda och korrupta minnesväsen: 1T8

Mot vanliga levande människor använder hon normalt inte förmågan offensivt.

Viskningens prövning

Althea kan ge +2 på ett centralt slag med Läkning, Religion eller Empati, men hon får inte lösa det moraliska valet åt rollpersonerna.

Rollpersonen måste själv acceptera sanningen:

”Du var verklig, även om du inte får återvända.”

Vid framgång kan en RP återställa **1T6 mental VP** eller ta bort ett tillfälligt minnestillstånd.

Svaghet – hon vill rädda alla

När en hjälplös levande eller återvändande person befinner sig i omedelbar fara måste Althea slå **Mental styrka SV 15** för att frivilligt överge personen till förmån för ett taktiskt viktigare mål.

Vid misslyckande försöker hon rädda personen.

SL-kort

ALTHEA – ELIT / STÖD

Ini +2 | VP 22 | KP 8 | FP 12

MF Fys +4 | MF Ment +8 | Reflex +4

Läkning +9 | Religion +8 | Empati +9 | Mental styrka +8

Althea är inte den som besegrar Ulmareth. Hon är personen som gör det möjligt för hjältarna att fortfarande veta vilka de är när han försöker få dem att glömma.

De Svarta Händerna – Riten, Blodet och Viskningarna

Illustrationsbeskrivning

Framgår inte i detalj av texten.

Bakgrund

De Svarta Händerna är tre namngivna ledargestalter som styr kultens underavdelningar direkt under Skuggprästinnan Vharel.

Riten

Ansvarar för riter, ceremonier och blodsmagi.

Blodet

Styr kultens soldater och krigare samt kroppsliga förändringar och offer.

Viskningarna

Ansvarar för infiltration, rekrytering, skuggkontakter och hemliga budskap.

Drivkraft

Att tjäna kulten genom ceremonier, strid, offer, infiltration och hemliga kontakter.

Aktuellt mål

Att agera som farliga agenter för kulten och direkt utmana rollpersonerna i Skuggornas Bastion.

De kan bland annat uppträda som ett unikt slumpmöte där de erbjuder en farlig handel eller inleder strid.

Entiteten: Skuggans Hjärtsten

Illustrationsbeskrivning

En svartgrön kristall.

Typ

Icke-mänsklig NPC / Medvetande.

Bakgrund

Skuggans Hjärtsten var ursprungligen en behållare för tyrannen Thralis Drakthorns kvarvarande själskraft. Genom årtal av offer och insamlade minnen från Eldervane har den blivit genuint medveten.

Personlighet och tillstånd

Entiteten vet ännu inte vad den själv är. Därför försöker den bygga en egen identitet av stulna minnen.

Den härmar mänskligt språk, kan tala med Vhariels röst och erbjuder frestelser i form av förlorade eller önskade liv.

Drivkraft

Att skapa en egen identitet av stulna minnen.

Aktuellt mål

Att härma Vhariels röst för att styra kulten, erbjuda frestelser och bryta ner hjältarnas moral.

Skuggans Hjärtsten fungerar som en central vändpunkt och moralisk konfrontation.

Grå Väktare

Illustrationsbeskrivning

Andeväsen i eterisk gestalt som uppträder obehäpnade.

Roll / Hotgrad

Elit.

Typ

Ande / Gränslandsväsen.

Miljö

Eldergate • Grågränsen • Porten

Fraktion

De Grå Väktarna.

Nyckelord

Eterisk • Minne • Gräns • Ed • Portalväktare

Bakgrund

De Grå Väktarna är portalväktare och gränslandsväsen. De är bundna av en helig ed att hålla och minnas gränsen.

Drivkraft

De vakar inte för att gränsen aldrig ska passeras. Deras uppgift är att se till att övergången sker med full förståelse för dess pris och konsekvenser.

Grundstats

- **Initiativ:** 1T20 + 4
- **VP:** 24
- **KP:** –
- **Rustning:** Ingen
- **MF Fys:** +6
- **MF Ment:** +8
- **Reflex:** +6
- **Magi / Special:** +7
- **Hotgrad:** Elit

KP används inte eftersom Väktaren är ett andeväsen snarare än en vanlig kroppslig varelse.

Gränsens hand

De Grå Väktarna bär inga vapen. I stället låter de Grågränsens kyla slå genom ett mål.

- Magisk attack: 1T20 + 7
- Skada: 1T8 skugga / mental VP

Vid EM +5 kan Väktaren i stället flytta målet en zon eller hindra målet från att korsa en portal eller dimensionsgräns till slutet av nästa runda.

Edens försegling

Handling – 1 gång/runda

Special +7 mot MF Ment eller MF Fys.

Vid framgång blir målet **Gränsbundet** till slutet av nästa runda och kan inte teleportera, gå eteriskt, byta verklighetslager, färdas genom en portal eller tvinga Portens öppnande framåt.

Eterisk gestalt

Vanliga fysiska attacker utan magi, välsignelse, runmärkning, silver eller annan övernaturlig förankring gör ett skadesteg mindre:

1T12 → 1T8 → 1T6 → 1T4.

De dödas minne

1 gång/scen

Väktaren berör en person, plats eller ett föremål och visar ett verkligt minne som platsen fortfarande bär.

Det kan ge +2 på Historia, Religion, Intuition eller Magisk kunskap när slaget gäller Eldergates förflutna, Porten eller Grågränsen.

Väktaren kan däremot inte automatiskt avgöra vilken av flera alternativa verkligheter som är moraliskt rätt.

Väktarens återkallelse

När en Grå Väktare återställs kan den hjälpa till vid ett Portlås.

1 gång under finalen: Gruppen väljer +2 **på slaget** eller får slå om ett misslyckat slag.

Det ersätter inte spelarnas val eller personliga prövning.

Jag minns eden

Reaktion – 1 gång/strid

När Den Vändande eller en annan minnesvarelse försöker förändra ett minne hos Väktaren eller en allierad i samma zon uttalar Väktaren:

”Vi vakar inte för att gränsen aldrig ska passeras.”

Den utsatta får +2 **Mental styrka**. Om målet redan misslyckats får det göra ett nytt motståndsslag men måste behålla det andra resultatet.

Fel ed – svaghet

Vid kraftig minnesmanipulation kan Väktaren börja minnas fel ed.

Om den misslyckas med MF Ment kan den till slutet av nästa runda exempelvis:

- försegla en RP på fel sida av en gräns,
- skydda Den Vändandes gestalt,
- försöka öppna i stället för att stänga Porten,
- eller uttala ett namn som inte längre hör till verkligheten.

Taktik

Prioritet:

Portal/reva → gränsväsen → minnesmanipulation → skydda levande → direkt strid.

Första rundan används normalt Edens försegling. Därefter används De dödas minne eller Gränsens hand, följt av skydd för den person som arbetar med Porten.

SL-kort

GRÅ VÄKTARE – ELIT

Ini +4 | VP 24 | KP –

MF Fys +6 | MF Ment +8 | Reflex +6 | Special +7

Gränsens hand +7 → 1T8 VP

Edens försegling → Gränsbunden

Eterisk gestalt → omagisk fysisk skada –1 steg

De dödas minne → +2 relevant kunskapsslag

Jag minns eden → +2 Mental styrka / nytt motstånd

Svaghet: Fel ed

Halverid Stenrun

”Det ni kallar frihet ser vi varje dag som spruckna väggar, brända kroppar och barn födda med främmande röster. Världen överlever inte genom goda avsikter. Den överlever genom gränser.”

Illustrationsbeskrivning

Rak i ryggen trots sina 87 år. Han bär en tung järnrock förstärkt med skyddsrunic, Stormästarens Siegelring och Litografen, ett runsvärd. Händerna är täckta av fina ärr efter ristverktyg.

Titel

Stormästarens Hand / Arkmästare i Runbröderna.

Fraktion

Lasteveng / Runbröderna.

Roll

Elit / Kontrollmagiker / Försvar.

Nyckelord

Runor • Ordning • Försegling • Motmagi

Ålder

87 år.

Bakgrund

Halverid bär på en djupt rotad sorg efter sina föräldrar och en brinnande rädsla för att okontrollerat magiskt kaos ska slita sönder världen.

Hans mor försvann i Grågränsens viskningar.

Drivkraft

En kompromisslös övertygelse om kontroll. Han vill fånga världens språk innan det förändras och skapa system som kan hålla kaoset i schack.

Aktuellt mål

Att skapa motrunan **Minnets Stängsel**, kontrollera kristallfragmenten och slutligen använda järnväven och runmagin för att försegla Porten permanent.

Han kan även vilja förstöra andra magiska nycklar som han anser utgöra en risk.

Ursprunglig spelprofil

- **Intelligens / Visdom – logik och runmagi:** +4 / mästarnivå.
- **Karisma / Aura:** +3.
- **Styrka / Smidighet:** Låg till medel.
- **Hälsa / Vigor:** 45 / 45.
- **Rustningsklass:** 15.
- Låg rörlighet men mycket hög mental skärpa och stoisk motståndskraft.

Tornet Vidvakts runor

Halverid är ständigt uppkopplad mot Lastevens grundmurade runnätverk.

När han pressas kan han aktivera osynliga runor i rummet. Han får **+2 i magiskt motstånd**, och attacker mot honom kan reflektera en del av skadan som stötvis trötthet på angriparen.

Minnets Stängsel – ursprunglig form

Halverids livsverk kan låsa en varelse eller ett magiskt föremål i en absolut statisk loop. Den drabbade kan inte bruka magi och förlorar temporärt förmågan att ta till sig nya intryck eller minnen.

Det Tomma Runbladet – hemlig svaghet

I bältet bär Halverid ett blankt metallblad som tillhörde hans mor.

Om bladet utsätts för rå kristallkorruption eller Minnesbärandens magi börjar det glöda. Detta kan få honom att tappa fattningen och göra ett irrationellt eller panikartat taktiskt val.

Utrustning

- Ristjärn och mejslar i svart stål.
- Stormästarens Siegelring, som ger honom absolut befogenhet över Lastevens vakter och portar.
- Det Tomma Runbladet.
- Litografen.

Utökad spelprofil

- **Initiativ:** 1T20 + 3
- **VP:** 28
- **KP:** 9
- **FP:** 12
- **Rustning:** Medel -2
- **MF Fys:** +7
- **MF Ment:** +9
- **Reflex:** +4
- **Runmagi:** +11
- **Magisk kunskap:** +10
- **Hantverk / Runristning:** +11
- **Mental styrka:** +9
- **Övertala / Auktoritet:** +7

Litografen

- Närstridsattack: 1T20 + 7
- Skada: 1T8
- Mot magisk konstruktion, manifestation eller gränsvarelse: +1T4 skada.

Pausa magin

1 gång/strid

Halverid driver Litografen i marken. En zon blir **Runstilla** till början av hans nästa tur.

I zonen kostar ny magi +1 FP. Teleportation och portalskiften kräver Mental styrka eller Magisk kunskap SV 20. Pågående magi fortsätter normalt.

Alternativt kan förmågan användas mot en specifik portalaktivitet och ge den **-2 på nästa slag**.

Minnets Stängsel – utökad form

Handling – 2 FP

Halverid ristar en motruna runt ett mål.

Målet får **+2 MF Ment** mot minnesmanipulation, medan Den Vändandes försök att stjäla eller förändra ett minne får -2.

Varar i tre rundor.

Absolut sigill

Handling – 2 FP

Runmagi +11 mot SV 15/20.

Halverid kan försegla en dörr, reva, portal, artefakt eller magisk mekanism.

Normal magi kräver SV 20 för att bryta förseglingen. Port- och gränsmagi kräver normalt SV 25.

Motrunans mästare

1 gång/scen

När gruppen misslyckas med att stabilisera Porten kan Halverid låta dem slå om försöket. Det nya resultatet måste användas.

Om Kontrollens allians har etablerats får gruppen dessutom +2 på sitt första försök att stabilisera ett Portlås.

Frestelse – Den fullständiga koden

Den Vändande visar Halverid en verklighet där hans mor aldrig försvann, spontan magi aldrig skadar någon och all magi följer en fullständig kod.

När alliansens sammanbrott är långt gånget måste Halverid vid en direkt frestelse slå **Mental styrka SV 18**.

Vid misslyckande börjar han rista **Den Enda Runan**. Om ingen stoppar honom före slutet av nästa runda försöker han göra en enda version av Eldervane verklig.

Alliansbeteende

När förtroendet faller:

1. Han kräver kontroll över resurser.
2. Han försöker beslagta motrunan eller en artefakt.
3. Han vägrar använda en runresurs.
4. Han kan aktivt försegla någon annans lösning.
5. Om Lasteveng är den fraktion som har svagast relation till rollpersonerna lämnar den operationen.

Snabbkort

HALVERID – KONTROLL

VP 28 | KP 9 | FP 12

MF Fys +7 | MF Ment +9 | Reflex +4

Runmagi +11

Special: försegling • motmagi • Portstabilisering

Idris – Den Gamle Vaktaren av Glömda Sanningar

Illustrationsbeskrivning

En mycket gammal eldervansk man med långt silvergrått hår, smalt ansikte och mörka, nästan glödande ögon.

Han bär flera lager slitna grå och svarta lärdomsrockar fyllda med pergamentremsor och stenfragment. I ena handen håller han en krokig stav med en mjölkvit ljuskristall. Över huden på den andra handen löper bleka tecken från ett språk som inte längre finns i Eldergate.

Roll / Hotgrad

Elit / Specialist / Arkivarie.

Typ

Människa / Magiker / Sagoberättare.

Fraktion

Det Förlorade Sällskapet.

Plats

Den Förlorade Arkaden.

Nyckelord

Historia • Minne • Porten • Ritual • Sanning • Förlorade språk

Bakgrund

Det Förlorade Sällskapet består av äldre mystiker och sökare som studerar Arkadens urgamla skrifter och försöker förstå Eldergates verkliga syfte. Idris är deras ledare.

Han minns två olika versioner av Arkaden och två möjliga versioner av sitt eget liv.

Drivkraft

Att studera och bevara historiens och Portens verkliga syfte.

Aktuellt mål

Att dela den glömda historien med gruppen så att de kan möta den Första Portvaktarens prövning.

Grundstats

- **Initiativ:** 1T20 + 2
- **VP:** 20
- **KP:** 6
- **FP:** 12

- **Rustning:** Ingen
- **MF Fys:** +3
- **MF Ment:** +9
- **Reflex:** +3
- **Historia:** +11
- **Magisk kunskap:** +10
- **Texttolkning / Förlorade språk:** +11
- **Religion:** +8
- **Intuition:** +9
- **Mental styrka:** +9
- **Undersöka:** +9

Idris är farligare för en lögn än för en bepansrad fiende.

Det första vägvalet

1 gång/scen

Idris jämför en plats, inskrift eller berättelse med den äldre Arkaden som han minns.

När gruppen försöker skilja verklig historia från falsk, ursprunglig inskrift från senare ändringar, riktig ritual från förvanskad ritual eller ett verkligt minne från Den Vändandes version ger han **+2 på Historia, Magisk kunskap, Intuition eller Undersöka**.

Arkadens dubbla väg

Arkaden existerar i två versioner samtidigt. På vissa platser kan man gå mellan dem genom att blunda när man passerar en dörröppning.

Blunda vid tröskeln

1 gång/runda utanför strid

Idris kan föra sig själv och upp till två personer mellan **Ruinen** ↔ **Den äldre Arkaden**, förutsatt att en fungerande övergång finns.

Under press krävs Mental styrka eller Magisk kunskap SV 15. Vid misslyckande kommer gruppen ut i fel version av en närliggande zon.

Arkivariens sigill

Handling – 1 FP

Idris ritar ett gammalt tecken i luften. En zon blir **Historiskt Förankrad** fram till början av hans nästa tur.

Alla i zonen får **+2 Mental styrka** mot falska minnen och verklighetsförändringar. Text, namn och symboler kan inte skrivas om av minnesmagi medan sigillet hålls.

Sigillet kan hållas genom att betala 1 FP per runda.

Läs stenens minne

Handling – 2 FP

Idris lägger handen på en mur, inskription, staty, gammal bok, ett sigill eller en del av Portens konstruktion.

Slag: 1T20 + Historia eller Magisk kunskap.

- Tydligt gammalt minne: SV 15
- Skadat eller förvanskat: SV 20
- Portens äldsta lager: SV 25+

Vid framgång ser han ett kort verkligt historiskt eko. Minnet visar dock ett perspektiv, inte en objektiv kosmisk sanning.

Den första frågan

I den äldre Arkaden finns den mångarmade Första Portvaktaren som frågar:

”Vilken värld är den rätta?”

Det finns inget korrekt svar. Vägen öppnas när gruppen formulerar en gemensam princip för vilken verklighet de accepterar.

Idris känner till frågan men inte svaret.

Berättarens hjälp

Idris kan säga:

”Ge den inte svaret den vill höra. Ge den regeln ni själva är villiga att leva under.”

Om rollpersonerna därefter formulerar en princip som faktiskt accepterar konsekvensen av ett val får de **+2 på det centrala sociala eller mentala slaget**.

Idris får aldrig formulera principen åt dem.

Det glömda stycket

1 gång under finalen

Idris plockar fram ett stenfragment vars inskrift blir fullständig när de två Arkaderna överlappar.

Den avslöjar:

Porten skapades inte främst för resor. Den var en sorteringsgräns mellan möjliga verkligheter.

De första väktarna valde en historia för världen och stängde andra möjligheter ute. Den Vändande vill upphäva detta gamla vägval.

Gruppen får välja:

- +2 på Hemlighetens lås, eller
- +2 på det centrala ritualslaget under Det första minnet.

Endast en bonus får användas.

Sagoberättarens kedja

Reaktion – 1 gång/runda

När Den Vändande förändrar betydelsen av ett verkligt minne berättar Idris vad som hände före och efter.

Den utsatta får **+2 Mental styrka mot Minnesvändning**.

Det fungerar endast på verkliga händelser Idris känner till eller som rollpersonerna tidigare berättat för honom.

Namn som vägrar försvinna

1 gång/scen – 2 FP

Idris skriver ett namn med sot och silverstoft.

Under resten av scenen får personen **+2 mot Glömt namn och liknande identitetsangrepp**.

Även om staden börjat glömma hjältarna kan Idris fortfarande minnas det förankrade namnet.

Han kan endast hålla ett namn åt gången.

Den djupa väktarens viskning

1 gång per spelmöte

Religion eller Magisk kunskap SV 20.

Vid framgång får SL ge Idris en symbol, kort mening, ett historiskt eko eller en varning om Porten.

Exempel:

”Järnet var aldrig låset.”

”Den första Porten hade inget namn.”

”De stängde inte en dörr. De valde en väg.”

Om Idris måste slåss

Arkivariens stav

- Attack: 1T20 + 3
- Skada: 1T4

Förvisningssigill

- Mot ande, skuggvarelse, minneseko eller gränsväsen
- Attack: 1T20 + 7

- Skada: 1T6 mental / magisk VP

Vid EM +5 får målet i stället -2 på portal-, dimensions- eller minnesförmågor nästa runda.

Ord som binder

- 1 gång/strid
- 2 FP

Ett gränsväsen inom kort avstånd slår MF Ment mot Idris +8. Om Idris lyckas kan varelsen inte lämna sin nuvarande zon eller verklighetsversion till slutet av nästa runda.

Svaghet – han minns båda Arkaderna

I den verklighet rollpersonerna känner har Idris offrat sitt liv åt Det Förlorade Sällskapet, blivit en främling för stora delar av Eldergate och sett lärlingar ge upp eller försvinna.

I den alternativa Arkaden föll tornet aldrig. Hans forskning erkändes, gamla vänner finns kvar och han är stadens främsta historieskrivare.

Två liv, ett namn

Om Idris erbjuds möjligheten att stanna i den bättre alternativa verkligheten slår han **Mental styrka SV 16**.

Vid misslyckande blir han Tveksam: -2 på alla slag under en runda och vägrar lämna platsen tills någon påminner honom om något han faktiskt valde i sitt verkliga liv.

En RP kan använda Övertala eller Empati SV 15.

Det han ensam minns

Idris minns inte vilken värld som är den rätta. Han minns att detta aldrig var den verkliga frågan.

”Den första frågan var inte vilken värld som var sann. Den var vilken värld vi var villiga att bära konsekvenserna av.”

Arkadens återvunna minne lyder:

En värld blir verklig när dess invånare accepterar att deras val stänger andra vägar.

SL-kort

IDRIS

Ini +2 | VP 20 | KP 6 | FP 12

MF Fys +3 | MF Ment +9 | Reflex +3

Historia +11 | Förlorade språk +11 | Magisk kunskap +10 | Intuition +9 | Mental styrka +9

Järnvandraren – Väktaren av Järnväven

Illustrationsbeskrivning

En tungt bepansrad konstruktion som bär en smideshammare och är direkt ansluten till väggarna genom järntrådar.

Roll / Hotgrad

Elit / Väktare / Ingenjör.

Typ

Människa? / Magisk konstruktion / Hantverkare.

Fraktion

Spindelgillet.

Plats

Järnspindelns Kvarter, Eldergate.

Nyckelord

Metall • Mekanik • Försvar • Porten • Minne

Bakgrund

Järnvandraren är en mekanisk väktare och mästersed av Järnväven. Spindelgillet skapade det enorma nätverket av vattenledningar, kanaler och järnskenor under kvarteret.

Gillet tradition säger att nätverket byggdes för att skydda staden.

Drivkraft

Bundet beskydd och underhåll av Järnväven och Spindelhjärtat.

Aktuellt mål och konflikt

Järnvandraren minns två oförenliga ursprung:

- att nätverket byggdes för att hålla Porten stängd,
- och det manipulerade minnet att nätverket skapades för att öppna den.

Grundstats

- **Initiativ:** 1T20 + 3
- **VP:** 28
- **KP:** 10
- **Rustning:** Tung -3

- **MF Fys:** +8
- **MF Ment:** +7
- **Reflex:** +3
- **Närstrid:** +8
- **Hantverk:** +11
- **Ingenjörskonst / Mekanik:** +10
- **Magisk kunskap:** +7
- **Uppmärksamhet:** +7
- **Mental styrka:** +7

Han är långsam men mycket svår att flytta eller slå sönder.

Smideshammaren

- Attack: 1T20 + 8
- Skada: 1T10
- Mot konstruktioner och mekaniska varelser: +1T4 skada.

Järntrådarnas grepp

Handling – kort avstånd

Attack +8 mot MF Fys.

Vid träff blir målet **Fasthållet**. Det kan inte lämna zonen, får -2 Reflex och måste använda en handling samt lyckas med Styrka eller Akrobatik SV 15 för att komma loss.

Järnvandraren kan hålla ett mål åt gången.

Ett med järnväven

När han är ansluten till nätverket känner han vibrationer i angränsande zoner, kan inte överraskas av vanlig rörelse, får +2 Uppmärksamhet mot intrång och märker större skador på nätverket.

Om järntrådarna kapas får han -1 på alla slag under nästa runda.

Mästersmedens ingrepp

Järnvandraren kan reparera järnväven, konstruktioner, mekaniska lås, rustningar och Järnspindelns komponenter.

Hantverk +11

- SV 15: normal skada
- SV 20: svårt haveri
- SV 25+: Portrelaterad eller verklighetsförvriden mekanik

Vid framgång kan han bland annat återställa 1T8 VP på en konstruktion, stoppa haveri eller återaktivera en förstörd mekanism.

Järnvävens omdirigering

1 gång/scen

Han kan välja:

Lås: En passage förseglas. Styrka/Hantverk SV 20 för att forcera.

Bro: En säker väg skapas genom en farlig zon.

Sköld: Alla allierade i en zon får +2 MF Fys till början av hans nästa tur.

Stäng flödet: Ett mekaniskt eller magiskt flöde stoppas i en runda.

Spindelhjärtats gränssnitt

Spindelhjärtat har åtta järnarmar riktade mot olika möjliga versioner av Porten.

När Järnvandraren är ansluten får han +2 **Hantverk eller Ingenjörskonst** på slag som gäller Portens mekaniska funktion.

Mekanisk sanning

1 gång under finalen

Om han förstått järnvävens verkliga syfte kan han ge gruppen +2 på ett försök att stabilisera eller manipulera ett Portlås, eller automatiskt hindra Portens öppnande från att avancera en gång.

Inte båda.

Två ursprung – svaghet

Vid kraftig minnesmanipulation slår Järnvandraren **Mental styrka SV 16**.

Vid misslyckande tror han under nästa runda att nätverkets uppgift är att öppna Porten. Om rollpersonerna inte stoppar honom ökar Portens öppnande med +1.

Hammaredens minne

1 gång/strid

Alla allierade som hör hammarslaget får +2 Mental styrka mot minnesförvrängning till början av Järnvandrarens nästa tur.

Om han själv befinner sig under Fel ursprung kan en RP använda minnet för att ge honom ett nytt Mental styrka-slag omedelbart.

Väcka Järnspindeln

Järnvandraren kan fungera som gränssnitt i en ritual som väcker den mytiska Järnspindeln med Silverspires stjärnkristall.

Gruppslag:

- Hantverk
- Magisk kunskap
- relevant Silverspire-kunskap

SV 20. Järnvandraren ger +2.

Vid framgång vaknar Järnspindeln som väktare, inte som öppningsmekanism.

Om Järnvandraren blir antagonist

Prioritet:

Spindelhjärtat → Porten → hindra rollpersonerna → egen överlevnad.

Portmekanikern: +2 Hantverk när han försöker öppna eller förändra Portens mekanik.

Järnväven vaknar – 1 gång/strid: Två zoner förändras. Järnskenor blir ben, rör böjer sig, golv öppnas och väggar flyttar sig.

Alla berörda RP slår Reflex SV 15. Misslyckande ger 1T6 VP-skada samt Fasthållen eller förflyttning en zon.

Om gruppen återställer honom

Det centrala minnet blir:

Eldergate smidde inte järnet för att frukta det okända, utan för att skydda rätten att välja när en gräns får passeras.

Järnväven skapades inte för:

”Porten får aldrig öppnas.”

Utan för:

”Ingen annan ska bestämma åt Eldergate när Porten öppnas.”

SL-kort

JÄRNVANDRAREN – ELIT / VÄKTARE

Ini +3 | VP 28 | KP 10

Rustning Tung -3

MF Fys +8 | MF Ment +7 | Reflex +3

Hantverk +11 | Ingenjörskonst +10 | Magisk kunskap +7

Smideshammare +8 → 1T10

Järntråd +8 → Fasthållen

Master Borin Svarvstark – Smedsläkternas röst

”Halverid vill lägga kedjor på hela staden och kalla det för säkerhet. Men smedjorna byggdes av eld och fri malm, inte av runor som kväver lågan.”

Illustrationsbeskrivning

Bredaxlad och muskulös man i övre medelåldern. Han bär mästersmedsförkläde, brända handskar och en tung tvåhandshammare.

Roll

Mästersmed och traditionsbunden talesperson för Lastevengs smedsläkter.

Bakgrund

Borin har tillbringat decennier vid städet. Han är stark, brännskadad och djupt oroad över att smedernas uråldriga hantverk håller på att konfiskeras av Tornet Vidvakt och Runbröderna.

Drivkraft

Stolt försvar av smideshantverket. Han kämpar för fri malm och avskyr Runbrödernas kontroll.

Aktuellt mål

Att rentvå smedsläkterna och skapa motstånd mot Halverids övermakt i staden.

Spelstatistisk profil

- **Styrka / fysisk uthållighet:** +4
- **Karisma / envishet:** +3
- **Magisk mottaglighet / smidighet:** låg till medel
- **Vigor:** 50 / 50
- **RK:** 15

Hammarens tyngd

Borin slåss med en massiv tvåhandshammare. Slagen kan krossa rustningar och stentryckta skyddsrunicer genom rå muskelkraft.

Materialets sanning

Borin har ett oöverträffat öga för metaller, legeringar och verktyg.

Om rollpersonerna visar det manipulerade runverktyget med Silverspires stjärnstoft kan han direkt avgöra att verktyget förändrats i efterhand.

Smedsläkternas uppror

Om rollpersonerna vinner Borins förtroende kan han ge dem hemliga flyktvägar, tillgång till förråd och politiskt stöd mot Halverids övermakt.

Utrustning

- Mästersmedens tunga hammare.
- Brända läderhandskar och sotigt smidesförkläde.

- Dold nyckel till smedernas underjordiska arkiv där kontrakt och protokoll som Runbröderna vill dölja förvaras.
-

Minnesbäraren

”Ert förtroende är bara ett lånat minne. Jag var där när ni skapade det, och jag vet exakt hur det kommer att spricka.”

Illustrationsbeskrivning

I sin grundform är Minnesbäraren en slank, konturlös skuggestalt som tycks sluka ljuset omkring sig.

Den kan perfekt härma andra personers ansikten, röster och handstilar.

Roll

Formskiftande skuggagent och huvudantagonist som förföljer rollpersonerna.

Ursprung

Odaterat och okänt. Varelsen har formats av stulna minnen och kristallens vilja.

Ton och attityd

Kall, beräknande och obehagligt bekant. Den använder gärna skepnaden av personer rollpersonerna känner eller litar på.

Drivkraft

Manipulation, psykologisk krigföring och söndring.

Aktuellt mål

Att så paranoia, förfölja hjältarna och plantera falska bevis för att bryta upp allianser.

Spelprofil

- **Smidighet / Illusioner:** +4
- **Intelligens / Manipulation:** +3
- **Fysisk styrka:** Medel
- **Vigor:** 60 / 60
- **RK:** 16

Det Stulna Anletsdraget

Minnesbäraren kan efterlikna handstil, röst, utseende och specifika magiska tekniker eller runor genom minnen den stulit.

Det är därför falska bevis kan se fullständigt äkta ut.

Skuggans språng

Minnesbäraren kan lösas upp i skuggor och återuppstå i en annan skuggig del av rummet.

Paranoidans frö

Genom falska bevis och manipulation driver varelsen makter och fraktioner mot varandra och ökar den diplomatiska eskaleringen.

Utrustning och attribut

- Stulna minnesfragment i form av glödande kristallskärvor och främmande tankar.
 - Falska ristjärn, stjärnstoft och andra verktyg för att efterbilda bevis.
-

Mára, Jägarnas Eld

”Rådets tvekan är det som bjuder in fienden. Medan de sitter och väntar på att stenen ska tala, blöder våra gränser. Jag vägrar vänta på att bli överrumplad.”

Illustrationsbeskrivning

Senig och atletisk jägare med sotmålat ansikte och rovdjursben inflätade i det korta svarta håret. Hon bär recurvebåge och jaktkniv.

Roll

Ledare för Taggklokklanen.

Ålder

Mitt i livet.

Ton och attityd

Direkt, kompromisslös, eldfängd och stolt. Hon avskyr rådets tvekan och irriteras av Alderiths långsamhet, men skyddar Thornfall med sitt liv.

Drivkraft

Direkt handling och försvar av gränserna.

Aktuellt mål

Att gå till angrepp mot skogens fiender innan de hinner slå till.

Spelstatistiska värden

- **Smidighet / träffsäkerhet:** +4
- **Styrka / uthållighet:** +3

- **Intelligens / diplomati:** låg till medel
- **Vigor:** 55 / 55
- **RK:** 16

Jägarens öga

Mára kan urskilja svagheter i rustningar och rörelsemönster. Hennes avståndsattacker kan ignorera delar av målets skydd och fälla flyende eller dolda mål.

Rovdjurets vrede

När hon pressas eller ser gränserna hotade kan hon utföra en blixtsnabb attack när fienden agerar.

Inflytande på Taggklokklanen

Hennes krigare följer henne blint. För att vinna klanens stöd måste rollpersonerna normalt först övertyga Mára genom handlingskraft eller konkreta gränsförsvar.

Utrustning

- Stark jaktbåge av järnträ med benförsedda pilar.
 - Rovdjursben och fjädrar som troféer.
 - Sotmålat ansikte och lätt läderrustning för bakhåll och rörlighet.
 - Jaktkniv.
-

Naelira Vindlöv – rådets främsta Minnesväktare

Illustrationsbeskrivning

En äldre Sylvareth-alv med långt vitt hår, djupgröna kläder och en stav som vuxit samman med levande murgröna.

Små scener ur alvernas historia skimrar som spegelbilder över hennes mantel.

Bakgrund

Naelira har vaktat Ätteträdets ceremonier i mer än två århundraden. Hon bär minnen från sexton generationer och upplever dem ibland starkare än sitt eget liv.

Tre av dessa generationer har nu blivit vita tomrum.

Drivkraft

Att bevara varje återstående minne, oavsett risk.

Aktuellt mål

Att förhindra Ljuslinjen från att kapa den sjuka roten.

Nattmantelns Tre Skuggor

Illustrationsbeskrivning

Framgår inte direkt i texten.

Bakgrund

Tre externa antagonistiska fraktionsledare som styr delar av gilletts undre värld.

Mynthandens Skugga

Ansvarar för ekonomisk brottslighet och penningtvätt. Har direkt finansierat transporten av minnesankarnas delar till Bastionen.

Järnvågens Skugga

Ansvarar för smuggling av artefakter och material.

Dimmans Skugga

Ansvarar för desinformation och spridning av falska spår.

Drivkraft

Girighet, kontroll och viljan att skydda sina vinster och dölja sina brott.

Aktuellt mål

Att smuggla material, finansiera transporter av minnesankare och sprida falska spår till fördel för Skuggornas Bastion.

Raska Vinterknut – Järnvågens Ombud

Illustrationsbeskrivning

En senig eldervansk kvinna i fyrtioårsåldern. Hon bär mörkgrå kortrock över lätt läderrustning.

Det svarta håret har en vit strimma och är hårt flätat längs ena tinningen. Ett smalt silvermärke format som en dolk är dolt under kragen.

Över vänster hand löper knutmönstrade tatueringar som egentligen är kodade smuggelvägar.

Hon bär en kort sabel, två smala kastknivar och en ring med sju små nycklar.

Roll / Hotgrad

Elit / Kontakt eller Antagonist.

Typ

Människa / Tjuv / Smugglare / Spion.

Fraktion

Nattmanteln – Järnvågens Skugga.

Hemvist

Vindens Skugga, Eldergate.

Nyckelord

Infiltration • Smuggling • Information • Flyktvägar • Skuld

Bakgrund

Raska började som bärare i Eldergates undre tunnlar och steg genom Järnvågens nätverk genom att aldrig förlora en last och aldrig fråga mer än nödvändigt.

Hon var en av de första som upptäckte att transporterna till Bastionen inte längre handlade om vanliga förbjudna artefakter. När hon förstod att Cassiras verksamhet omfattade stulna minnen och identiteter började hon i hemlighet sabotera leveranser.

Drivkraft

Nattmanteln ska överleva, men ingen enskild Skugga ska få göra gillet till sin privata egendom eller armé.

Aktuellt mål

Att kontrollera Vindens Skuggas tunnlar, sabotera Bastionens minnestransporter och avgöra om rollpersonerna är ett hot, ett verktyg eller de enda hon faktiskt kan lita på.

Stats

- **Initiativ:** 1T20 + 7
- **VP:** 24
- **KP:** 7
- **Rustning:** Lätt -1
- **MF Fys:** +6
- **MF Ment:** +7
- **Reflex:** +8
- **Närstrid:** +8
- **Avstånd:** +8
- **Smyga:** +10
- **Fingerfärdighet:** +9
- **Uppmärksamhet:** +8
- **Övertala / Bedra:** +8

- **Undre världen:** +10

Järnvågens sabel

- Attack: 1T20 + 8
- Skada: 1T8

Vid EM +5 kan Raska i stället avväpna, flytta sig en zon utan motattack eller göra målet Obalanserat till nästa tur.

Kastkniv

- Attack: 1T20 + 8
- Skada: 1T6
- Räckvidd: kort / medel

Från dold position: +1T4 skada.

Skuggslag

1 gång/runda

När Raska träffar någon som inte känner till hennes position, är distraherad av en annan angripare eller står i mörker/skugga gör hon ytterligare **+1T4 VP-skada**.

Bonusen kan inte räknas två gånger på samma attack.

Ingen väg är stängd

1 gång/scen

Raska hittar automatiskt en rimlig flyktväg, dold passage, smuggelingång, gömställe eller alternativ väg genom distriktet.

I strid kan hon i stället förflytta sig själv och en allierad en zon utan reaktionsattack.

Järnvågens kod

Raska får +2 på sociala slag mot Nattmantelmedlemmar när hon kan argumentera från gillets kodex.

Särskilt starkt är bevis på att information undanhållits, byte inte delats, celler utsatts för onödiga risker eller att en utomstående kontrollerat en Nattmanteloperation.

Skuldboken

1 gång per mål/scen

Raska nämner något målet trodde att ingen annan visste.

Målet slår Mental styrka SV 15.

Vid misslyckande får Raska +2 på nästa sociala slag mot målet eller gör målet Skakat under nästa runda.

Informationen måste rimligen ha kunnat samlas in genom Nattmantelns nätverk.

Rökmynt

1 gång/strid

Raska kastar ett ihåligt silvermynt. Gråsvart rök fyller zonen.

Till början av hennes nästa tur får avståndsattacker genom zonen -2 och Raska får +2 Smyga.

Tystnad före blod

Raska föredrar:

hot → utpressning → bedövning → flykt → dödligt våld.

När en vanlig mänsklig motståndare reduceras till 0 VP kan hon slå personen medvetslös i stället för att döda.

Om Nattmanteln reformeras

Raska blir Kontakt / Allierad.

Reformisternas nätverk – 1 gång: Hon kan välja evakuering av civila, sabotage mot skuggkopior, +2 på nästa undersöknings- eller sociala slag eller skapa en säker flyktväg.

Jag står i skuld

Om rollpersonerna tidigare hjälpt reformisterna kan de få en Nattmantel-tjänst av Raska.

Den kan användas till falska dokument, smuggeltransport, information, säker övernattning eller en dold väg genom Eldergate.

Den kan inte användas till automatiskt lönnmord eller för att lösa Portens slutliga val.

Om Nattmanteln blir fiende

Skuggcellens bakhåll – 1 gång/strid: Raska placerar två Nattmantelhandgångna i dolda positioner.

Märkt av Nattmanteln: En utvald RP blir prioriterat mål och Raskas allierade får +1 på attacker mot denne så länge Raska kan se målet.

Bränn arkivet: Hennes mål är ofta att stjäla dokument, förstöra bevis, döda ett centralt vittne och sedan lämna platsen. Framgång kan ge gruppen -2 på nästa sociala slag vid Nattens Hov.

Ingen kopia kan bokföra rätt

Raska får +2 Uppmärksamhet eller Intuition när hon undersöker en skuggkopia av en känd Nattmantelperson.

Vid framgång får allierade +2 på första attacken eller motståndsslaget mot kopian.

SL-kort

RASKA VINTERKNUT – ELIT

Ini +7 | VP 24 | KP 7

Rustning lätt -1
MF Fys +6 | MF Ment +7 | Reflex +8
Sabel +8 → 1T8
Kastkniv +8 → 1T6
Skuggslag +1T4
Smyga +10 | Undre världen +10

Rhodir Skogsvandraren

”Minnet är inte en sak att äga, låsa in eller väga på våg. Det är vatten som söker sig tillbaka till rötterna. Om vi stjal det från jorden, glömmer skogen vem vi är.”

Illustrationsbeskrivning

Slank och nästan viktlös i sina rörelser. Han bär hudar och mantlar som smälter samman med mossan, natursmycken i håret och en Videsångares flöjt.

Titel och roll

Ledare för Videsångarna / Rotsångare / Minnesmylla / Livets representant.

Fraktion

Thornfall.

Ålder

Ung vuxen.

Ton och attityd

Eterisk och poetisk. Han lyssnar hellre på tystnaden och vinden än på rådets debatter och är misstänksam mot både Lastevens kontroll och Silverspires mätinstrument.

Drivkraft

Att återföra förlorade och stulna minnen till levande jord och skydda skogens andliga liv.

Aktuellt mål

Att motarbeta lösningar där minnen görs till material, egendom eller något som förstörs.

Ursprunglig spelprofil

- **Intuitiv perception / Magi:** +4
- **Karisma / Mystik:** +3
- **Styrka / fysisk tålighet:** låg
- **Vigor:** 40 / 40

- **RK:** 13

Andarnas viskning

Små lysande skogsandar fungerar som hans ögon och öron. Han kan upptäcka lögner, dolda illusioner, Minnesbärarens trick och främmande magi i närheten.

Minneskanalisering

Genom sång kan Rhodir dra skuggkraft ur föremål eller personer och leda minnet till levande jord eller sin egen kropp utan att förtvina, förutsatt att rätt ritual följs.

Skogens slöja

Han kan kalla på dimma, grenar och flyktiga skuggor för att dölja sig själv och gruppen.

Utrustning

- Hår smyckat med stenar, fjädrar och djurtänder.
- Videsångarens flöjt.
- Mjuka hudar och draperade kläder.

Utökad spelprofil

- **Initiativ:** 1T20 + 5
- **VP:** 24
- **KP:** 8
- **FP:** 12
- **Rustning:** Lätt -1
- **MF Fys:** +5
- **MF Ment:** +9
- **Reflex:** +7
- **Naturkunskap:** +10
- **Religion / Andekunskap:** +10
- **Empati:** +9
- **Överlevnad:** +9
- **Mental styrka:** +9
- **Läkning:** +8

Videsångarstav

- Attack +6
- Skada 1T6

Används främst defensivt.

Levande jord

Handling – 1 FP

En zon fylls av rötter, mossa och levande jord. Allierade får +2 MF Fys mot knuff, fasthållning och dimensionsförskjutning.

Återväxtens svar

Handling – 2 FP

Ett mål som lider av falskt minne, stulet minne, identitetsförvrängning eller Den Vändandes emotionella manipulation får omedelbart göra ett nytt Mental styrka-slag med +2.

Jordens minne

1 gång/scen

Rhodor frågar:

”Vad minns denna plats som fortfarande lever?”

Han får en verklig känsla, bild eller relation men inte fullständig historisk sanning. Gruppen får sedan +2 på ett relevant Historia-, Intuition- eller Mental styrka-slag.

Andarnas varning

Reaktion – 1 gång/runda

När en allierad utsätts för osynlig attack, skuggvarelse, falsk gestalt eller dimensionsfenomen får den allierade +2 Reflex eller +2 MF Ment.

Liv före kontroll

1 gång/strid

Alla allierade i samma och angränsande zon återställer 1T4 VP och får +1 Mental styrka till början av Rhodirs nästa tur.

Om Livets allians är etablerad förstärks även gruppens första återställning av mental VP med ytterligare 1T4 och ger +2 på centrala slag i Solstrålens Hall.

Frestelse – Världen som aldrig höggs

Den Vändande visar Rhodor en värld där inga skogar höggs, inga arter dog ut och naturen aldrig förlorade mark.

Vid stark allianskris: Mental styrka SV 18.

Vid misslyckande försöker Rhodor plantera de parallella verkligheternas minnen i levande jord. Om han lyckas ökar Stadens glömska med +1 och nästa försök att skilja sann från alternativ verklighet får SV +2.

Alliansbeteende

När förtroendet faller:

1. Kräver löftesbekräftelse.
2. Skyddar levande minnen från de andra.
3. Videsångarna slutar stödja destruktiva ritualer.
4. Rhodir kan blockera destruktiv Portmagi.
5. Om Thornfall har svagast relation till rollpersonerna lämnar fraktionen operationen.

Snabbkort

RHODIR – LIV

VP 24 | KP 8 | FP 12

MF Fys +5 | MF Ment +9 | Reflex +7

Natur / Andar +10

Special: levande jord • minnesåterföring • mental återhämtning

Selyra Månblad – den glömda spejaren

Illustrationsbeskrivning

En ung alvisk skogsväktare med mörkgrönt hår, båge av böjt silverträ och en läkt svart skada över skuldran.

Hennes skugga pekar ibland åt fel håll.

Bakgrund

Selyra patrullerade Rivles östra gräns när hon mötte den skadade främlingen som förde korruptionen till trädet.

Hon försökte stoppa honom men blev sårad av hans självständiga skugga. Silverbrunnen räddade hennes liv och tog samtidigt minnet av händelsen.

Drivkraft

Att återfå sanningen och sona det hon tror var ett misslyckande.

Aktuellt mål

Att följa rollpersonerna under Ätteträdet, även om rådet förbjuder henne.

Serotha Murnveil – Högväktare för Våktargillet

Illustrationsbeskrivning

En kvinna från Våktargillet med ett rött, runomslutet tredje öga och svävande sigillkristaller runt handleden.

Roll / Hotgrad

Elit.

Typ

Människa / Väktare / Runväktare.

Fraktion

Våktargillet, Eldergate.

Hemvist

Kråkvindsdalen.

Nyckelord

Disciplin • Misstänksamhet • Viljestyrka • Sigillmagi • Förutseende

Bakgrund

Serotha är Högväktare för Våktargillet och ser kontroll av farliga magiska fenomen som en förutsättning för säkerhet.

Drivkraft

Disciplin och skydd. Hon anser att magisk kontroll måste gå före blind tillit.

Aktuellt mål

Att återställa det Förlorade Sigillet och kontrollera portalaktiviteten i staden.

Stats

- **Initiativ:** 1T20 + 4
- **VP:** 26
- **KP:** 8
- **Rustning:** Medel -2
- **MF Fys:** +6
- **MF Ment:** +8
- **Reflex:** +6

- **Närstrid:** +7
- **Skada:** 1T8
- **Magisk / Sigillattack:** +8

Röda ögat

Passivt får Serotha +2 på slag för att upptäcka illusioner, förklädnadsmagi, osynliga magiska fenomen och förvrängda minnen.

Bryt dimman – 1 gång/scen: Hon kan avslöja en illusion, skuggförklädnad, falskt minnesspår, dold magisk förbindelse eller osynlig varelse.

Mot aktivt motstånd: Magisk kunskap + relevant attribut mot SV 20.

Rösten i dimman

Reaktion – 1 gång/runda

När Serotha eller en allierad i samma zon utsätts för plötsligt angrepp, fälla eller magiskt fenomen får målet +2 Reflex.

Alternativt får målet kasta sig till närliggande skydd.

Svävande sigillkristaller – Sigillsköld

Reaktion – 1 gång/runda

När Serotha träffas av magi minskar hon skadan ett steg:

1T12 → 1T8 → 1T6 → 1T4.

Förseglingsruna

Magisk attack +8.

Vid träff: 1T6 VP-skada och målet blir **Sigillmärkt** till slutet av nästa runda.

Sigillmärkt ger -2 på försök att teleportera, gå eteriskt, öppna portal eller byta verklighetslager.

Högväktarens order

1 gång/strid

Alla allierade som hör henne väljer +2 på nästa attack, Mental styrka eller Reflex.

Förlorade Sigillet

Om Sigillet återställs kan Serotha en gång under finalen stabilisera en pågående portal-, gräns- eller sigilleffekt.

Det ger antingen:

- Portens öppnande -1,
- eller +2 på gruppens nästa Portlås.

Inte båda.

Taktik

Serotha prioriterar:

Porten → civila → Vaktargillet → artefakter → sig själv.

Hon identifierar först det verkliga hotet med Röda ögat, använder sedan Förseglingsruna och därefter Högväktarens order om gruppen är pressad.

Svaghet – kontroll före förtroende

Om en allierad bryter en uttrycklig säkerhetsplan får Serotha -1 på nästa sociala eller mentala slag som kräver att hon litar på personen.

SL-kort

SEROTHA MURNVEIL – ELIT

Ini +4 | VP 26 | KP 8

Rustning Medel -2

MF Fys +6 | MF Ment +8 | Reflex +6

Närstrid +7 → 1T8

Sigillmagi +8 → 1T6 + Sigillmärkt

Skuggprästinnan Vhariel

Folkligt namn

Den Blinda Röstens Bärare.

Illustrationsbeskrivning

Pupillösa ögon, blek hud med svartgröna kristallådror. Hon svävar ett par centimeter ovanför marken och bär mörka ceremoniella kläder i svart och vinrött.

Roll / Fraktion

Kultledare • Thralis profet • Boss / central antagonist.

Hon styr Skuggkultisterna i Skuggornas Bastion.

Bakgrund

Vhariel var en gång Thralis främsta lärjunge. Efter hans fall började hon höra hans röst från Skuggans Hjärtsten.

Med tiden har Hjärtstenen lärt sig härma hennes röst fullständigt och kan ge order utan hennes medverkan.

Vhariel har därmed blivit fånge och offer i sin egen kult.

Drivkraft

Hon är delvis styrd mot sin vilja genom Hjärtstenens röst och inflytande.

Aktuellt mål och funktion

Hon ställs inför spelarna som både farlig motståndare och fånge under den växande entiteten.

Thalindra Självbindare

Illustrationsbeskrivning

Hennes exakta utseende är inte tydligt fastställt utöver hennes stjärnmagiska attribut och Nattstjärnans Kärna.

Titel

Stjärnkallad.

Fraktion

Silverspire.

Roll

Elit / Magiker / Analytiker / Stöd / Kunskapens representant.

Nyckelord

Själ • Stjärnmagi • Kunskap • Identitet

Bakgrund

Thalindra är en stjärnkallad magiker som argumenterar för att Silverspire måste hjälpa omvärlden. För henne är kunskap som inte hjälper någon endast rädsla i förklädnad.

Drivkraft

Empiri och fri tillgång till vetande. Kunskap som döljs av rädsla har inget värde.

Aktuellt mål

Att använda Nattstjärnans Kärna och stjärnmagi för att identifiera sanna tidslinjer, själar och information om Porten.

Grundstats

- **Initiativ:** 1T20 + 4
- **VP:** 23
- **KP:** 7

- **FP:** 14
- **Rustning:** Ingen
- **MF Fys:** +4
- **MF Ment:** +9
- **Reflex:** +6
- **Magisk kunskap:** +11
- **Stjärnmagi:** +10
- **Själskunskap:** +10
- **Historia:** +9
- **Intuition:** +8
- **Mental styrka:** +8
- **Övertala:** +8

Stjärnstråle

- Attack: 1T20 + 8
- Skada: 1T8 magisk VP

Mot skuggkopia, stulen identitet eller minneseko får hon +2 på attackslaget.

Själens signatur

Handling – 1 FP

Själskunskap +10 mot SV 15/20.

Thalindra kan avgöra om målet är en ursprunglig person, kopia, ande, minneseko eller kropp med främmande själs- eller minnespåverkan.

Hon får inte automatiskt veta vilken version som moraliskt borde få leva.

Nattstjärnans sanning

Nattstjärnans Kärna kan skilja minne från illusion, själ från avtryck, stulen identitet från bärare och skuggmagi från rösten den efterliknar.

1 gång/scen: En falsk verklighet eller kopia avslöjas. Alla allierade får +2 på första slaget mot den avslöjade effekten.

Stjärnankare

Handling – 2 FP

Thalindra fixerar en person i den nuvarande verkligheten.

Under tre rundor får målet +2 MF Ment mot Minnesvändning, Glömt namn, dimensionsförskjutning och falska alternativa liv.

Teoretisk lösning

1 gång/scen

När gruppen möter Porten, Den Vändande, De Grå Väktarna eller en kosmologisk ritual ger Thalindra +2 på relevant Magisk kunskap, Historia eller Intuition.

Delad kunskap

1 gång/strid

Tre allierade väljer vardera:

- +1 attack,
- +1 MF Ment,
- eller +1 Reflex

fram till början av Thalindras nästa tur.

Velmior Runemästare – intern konflikt

Velmior är Thalindras ideologiska motpol. Han fruktar att delad kunskap alltid blir ett framtida vapen.

Vid en kunskapsbaserad allians kan han lämna rådet eller börja motarbeta fördraget i hemlighet.

Thalindra är representanten. Velmior är sprickan.

Frestelse – Kunskap utan rädsla

Den Vändande visar en verklighet där all magisk kunskap delades ansvarsfullt, ingen missbrukade den och ingen fruktade Silverspire.

Vid hög allianskris:

- Thalindra: Mental styrka SV 17
- Velmior: Mental styrka SV 19

Om någon misslyckas börjar Stjärnrådet gräla om vilken tidslinje som ska bevaras.

Om båda misslyckas förvärras allianskrisen och Silverspires specialresurs blir otillgänglig tills konflikten löses.

Alliansbeteende

När förtroendet faller:

1. Thalindra kräver full informationsdelning.
2. Silverspire kopierar information innan den försvinner.
3. Silverspire undanhåller Nattstjärnans Kärna.
4. Thalindra kan avslöja en allierads hemlighet.
5. Om Silverspire är den svagaste fraktionen lämnar den operationen.

Den svåra balansen

Ingen ny ledare behövs. Halverid representerar struktur, Rhodir liv och Thalindra kunskap.

Rollpersonerna själva är den sammanhållande kraften.

Halverids runa håller formen, Rhodirs jord håller livet och Thalindras stjärnljus håller sanningen synlig, men endast rollpersonerna kan få de tre att arbeta tillsammans.

Snabbkort

THALINDRA – KUNSKAP

VP 23 | KP 7 | FP 14

MF Fys +4 | MF Ment +9 | Reflex +6

Magisk kunskap +11

Special: identifiera verklighet • Stjärnankare • Nattstjärnans Kärna

Ulmareth, Den Vändande

Illustrationsbeskrivning

Mörka bläckband piskar ibland genom luften omkring honom. När han försvagas fylls huden av ögon och ryggen öppnas som bokrullar fyllda med glömda namn.

När kroppen besegras rasar den samman till aska, bläck och baklänges brinnande ljus.

Roll / Hotgrad

Solo / Kampanjboss.

Typ

Uråldrigt gränsväsen / Minnesentitet.

Miljö

Eldergates Port • Grågränsen • överlappande verkligheter.

Tema

Minne • Skuld • Alternativa liv • Identitet • Sanning

Bakgrund

Ulmareth är kopplad till Portens makt över verkligheter.

Det är avsiktligt oklart om Ulmareth och Den Vändande verkligen är samma väsen. Rösten kan vara Ulmareth själv, ett eko av honom, Eldergates medvetande eller något nytt som fötts ur de stulna minnena.

Drivkraft

Att vända känslor och erbjuda frestelsen av ett liv som kunde ha varit, tills människors identiteter bryts ned.

Aktuellt mål

Att få rollpersonerna och hela staden att glömma sina historiska ankare så att Porten kan öppnas.

Grundvärden

- **Initiativ:** 1T20 + 6
- **VP:** 48
- **KP:** 10
- **MF Fys:** +10
- **MF Ment:** +12
- **Reflex:** +8
- **Hotgrad:** Solo

Han kan inte dödas normalt

När Ulmareth når 0 VP kollapsar hans nuvarande gestalt.

Han är inte permanent besegrad. Konflikten övergår i stället till Portens slutliga problem.

Rollpersonerna måste fortfarande lösa låsen, stå emot erbjudandet och avgöra vad Porten ska bli.

Minnesvändning

Mål: 1 RP

Motstånd: Mental styrka SV 16

Vid misslyckande förändras den känslomässiga betydelsen av ett verkligt minne under resten av scenen.

Fakta ändras inte.

En vän kan kännas som förrädare. Ett heroiskt val kan kännas som ett brott. Ett älskat hem kan kännas främmande.

Permanent förändring av rollpersonens identitet sker aldrig utan spelarens uttryckliga samtycke.

Livet som kunde varit

Ulmareth visar ett fullkomligt alternativt liv.

En död person lever. Ett misslyckande skedde aldrig. Ett brutet löfte hölls.

Mental styrka SV 15.

Vid misslyckande:

- 1T6 mental VP-skada

- Skakad

Glömt namn

Ulmareth uttalar rollpersonens namn fel och världen börjar hålla med.

Mental styrka SV 16.

Vid misslyckande kan rollpersonen inte använda en vald Kontakt eller social fördel under resten av scenen.

Namnet förstörs inte permanent.

Stulen färdighet

Ulmareth kopierar den högsta relevanta färdighetsrangen hos en rollperson och använder den under nästa runda.

Portens röst

1 gång/strid

Ulmareth talar med samma rytm som Eldergates järnport.

Om rollpersonerna inte avbryter honom före rundans slut ökar **Portens öppnande med +1**.

Askbandens slag

- Närstrid: 1T20 + 8
- Skada: 1T8 mental eller fysisk VP

Vid EM +5 kan han i stället flytta målet en zon eller låta det höra ett bortglömt namn.

Minnesprojektil

- Avstånd / magisk attack: 1T20 + 8
- Skada: 1T6 VP

En scen ur målets eget förflutna rivs loss och kastas tillbaka som svart bläck och glas.

Rustning

Ingen.

Hans 48 VP, höga försvar och särskilda odödlighet är hans huvudsakliga defensiva styrka.

Minnesankare

Varje RP har tre ankare:

- ett namn,
- en plats,
- ett löfte.

När ett ankare används aktivt mot Ulmareths manipulation och spelaren beskriver varför minnet fortfarande är sant kan RP:n få **+2 på nästa Mental styrka-slag**.

Varje ankare kan ge bonusen en gång.

Solo-AI

1. Lockelse – Livet som kunde varit mot lägst Mental styrka.
2. Identitet – Glömt namn.
3. Spegling – Stulen färdighet.
4. Splittring – två RP får motsägande versioner av samma minne.
5. Porten – Portens röst.
6. Personligt erbjudande – angriper ett namn, en plats eller ett löfte.

Splittring

Två RP slår Mental styrka SV 16.

Om båda misslyckas får de oförenliga minnen av samma händelse och -1 på handlingar där de försöker hjälpa varandra tills någon använder en handling för att uttala en gemensamt accepterad sanning.

Faser

48–33 VP – Den Som Erbjuder

Ulmareth undviker våld. Han prioriterar Livet som kunde varit, Glömt namn och personliga erbjudanden.

32–17 VP – Den Som Vänder

Gestalten splittras i alternativa versioner. Han prioriterar Minnesvändning, Stulen färdighet och Splittring.

16–1 VP – Den Som Minns Allt

Bokrullarna öppnas. Ögon framträder i huden och banden fylls med namn världen glömt. Portens röst får företräde.

0 VP – Ingen kropp återstår

Gestalten blir aska, bläck och baklänges brinnande ljus.

Porten talar med hans röst:

”Ni har besegrat den version av mig som kunde besegras.”

SL-kort

ULMARETH – SOLO

Ini +6 | VP 48 | KP 10

MF Fys +10 | MF Ment +12 | Reflex +8

Livet som kunde varit → Ment SV 15 → 1T6 VP + Skakad

Glömt namn → Ment SV 16

Minnesvändning → Ment SV 16

Stulen färdighet → kopiera färdighetsrang

Portens röst → Porten +1 om ej avbruten

0 VP → formen förstörs, Ulmareth är inte permanent besegrad

Vaelion Ljusrot – Ljuslinjens unge renare

Illustrationsbeskrivning

En smal alv med kopparfärgat hår och en stav av ljust trä.

Stavens topp bär en levande blomma som sluter sig när korruption närmar sig. Hans armar är täckta av tunna lysande märken som liknar bladnerver.

Bakgrund

Vaelion växte upp nära Silverbrunnen och räddades som barn från en dödlig feber av dess vatten.

Han ser brunnen som helig men anser att helighet inte gör en kraft ofelbar.

Han är Elyara Solfläts lärjunge och har tränats i att rena mindre störningar i skogens flöden.

Drivkraft

Barmhärtighet genom rening. Han vill bevisa att barmhärtighet ibland kräver att något älskat skärs bort för att inte skada helheten.

Aktuellt mål

Att genomföra reningen innan hans egen mors släktlinje försvinner ur trädet.

Veyra Keld – Primus Nadir

Illustrationsbeskrivning

Askblond och smal forskare i grå fältkappa fodrad med koppartråd. Hon bär ett mekaniskt monokel med tre vridbara linser.

Roll / Hotgrad

Elit / Specialist / Drömtolkare.

Typ

Människa / Gränsforskare / Alkemist.

Fraktion

Gränsordern.

Plats

Fångmistskvarteren, Eldergate.

Nyckelord

Grågränsen • Drömmar • Empirism • Alkemi • Illusioner

Bakgrund

Veyra föddes i Eldergate, studerade gränsfenomen i Silverspire och återvände efter en akademisk skandal kring etiska övertramp.

Hon anser att passivitet inför Porten är farligare än kontrollerade experiment.

Drivkraft

Att bevisa sin vetenskapliga hypotes. Hon fruktar passivitet mer än farliga experiment.

Aktuellt mål

Att mäta portalens svängningar och bevisa att Eldergate sugts inåt.

Detta utsätter henne samtidigt för frestelsen att vilja se sina teorier bekräftade även när det moraliska priset är högt.

Grundstats

- **Initiativ:** 1T20 + 4
- **VP:** 22
- **KP:** 7
- **FP:** 10
- **Rustning:** Lätt skyddsrock -1
- **MF Fys:** +4
- **MF Ment:** +8
- **Reflex:** +6
- **Magisk kunskap:** +10
- **Alkemi:** +9
- **Undersöka:** +9
- **Intuition:** +7
- **Uppmärksamhet:** +8
- **Mental styrka:** +8
- **Övertala:** +6

Trelinsermonoklet

Linserna analyserar:

1. fysisk verklighet,
2. magisk resonans,
3. minnesavvikelse.

Veyra får +2 Magisk kunskap eller Undersöka mot illusioner, falska minnen, dimensionsöverlappningar, magiska kopior och instabila portaler.

Full spektrumanalys

1 gång/scen

Magisk kunskap mot SV 15 normalt eller SV 20 svårt.

Vid framgång avslöjas en konkret sanning om fenomenet och alla RP får +2 på nästa slag mot just den falska verkligheten eller illusionen.

Gråsaltsankare

Handling – 1 FP

Veyra skapar en förankrad zon med gråsalt och koppartråd.

Alla i zonen får +2 Mental styrka mot illusioner och falska minnen. En person som redan är fångad i en falsk vision får göra ett nytt motståndsslag.

Förlänga ankaret

Veyra kan betala 1 FP per runda för att hålla zonen stabil.

Axiom: detta hände

Reaktion – 1 gång/runda

När en allierad börjar tvivla på ett verkligt minne citerar Veyra ett konkret, verifierbart faktum.

Exempel:

”Din stövel var blodig.”

”Bron brann.”

”Du skrev under avtalet.”

Målet får +2 Mental styrka mot minnesförvrängningen.

Veyra måste kunna ange verkliga bevis.

Möjlighetsdestillat

Handling – 2 FP

Ett mål inom kort avstånd slår Mental styrka SV 15.

Vid misslyckande ser målet tre möjliga versioner av nästa handling och blir Förvirrat: -2 på nästa slag.

Mot en ren minnes- eller drömvarelse gör destillatet i stället 1T8 mental VP-skada.

Koppartrådens återkoppling

Reaktion – 1 gång/strid

När Veyra påverkas av magisk illusion, dröm eller minnesattack får hon göra om motståndsslaget med +2.

Om det andra slaget lyckas identifierar hon även effektens ungefärliga källa.

Nadirprotokollet

1 gång/scen

Veyra kräver att gruppen skiljer mellan:

- vad de såg,
- vad de vet,
- vad de antar.

En RP slår Intuition, Undersöka eller Magisk kunskap med +2 från Veyra.

Vid framgång kan SL dessutom undanröja ett falskt spår.

Hennes perfekta falska liv

Dimman visar Veyra en verklighet där Silverspire aldrig fördömde hennes forskning.

I denna verklighet:

- hennes experiment räddade hundratals människor,
- hon blev professor i gränsfenomen,
- hennes namn lärs ut i Stjärnspiran,
- Gränsorden är en erkänd institution,
- ingen försöksperson skadades,
- Eldergate och Silverspire samarbetar,
- Porten är stabil.

Viktigast av allt behöver hon aldrig fråga sig om hennes kritiker hade rätt.

Drömbunden Veyra – Detta är den bättre världen

Veyra får +2 MF Ment mot försök att övertala henne om att visionen är falsk.

Bonusen försvinner om rollpersonerna visar ett konkret bevis från hennes verkliga liv, exempelvis monoklets skador, hennes mätningar, dokument från skandalen, någon hon sårat eller räddat eller upptäckten att Eldergate dras inåt.

Försvara hypotesen

Veyra angriper inte först.

Hon använder Gråsaltsankare, Möjlighetsdestillat och miljön för att hålla gruppen i visionen.

När gruppen försöker skingra verkligheten utan att nå henne känslomässigt får hon använda Magisk kunskap +10 mot deras åtgärd.

Väcka Veyra

Social / mental konflikt.

Gruppen behöver tre framgångar före två misslyckanden.

Lämpliga färdigheter:

- Intuition
- Mental styrka
- Övertala
- Magisk kunskap
- Undersöka

SV 15 normalt och SV 20 om argumentet angriper hennes stolthet direkt.

Ett särskilt starkt argument är:

”Att din forskning kan vara värdefull betyder inte att allt du gjorde var rätt.”

Det ger +2.

När hon vaknar

Veyra inser vad hennes egna mätningar visar:

Porten öppnas inte utåt. Eldergate dras inåt.

Primus Nadirs data

1 gång under finalen

Veyra kan använda sina fullständiga mätserier vid Drömmens lås, en portalundersökning eller kampen mot Den Vändandes falska verklighet.

Gruppen får +2 på ett relevant centralt slag.

Om hon tvingas slåss

Alkemisk kastflaska

- Attack: 1T20 + 6
- Skada: 1T6

Gråsalt: målet får -2 Smyga.

Bländpulver: -2 på nästa attack.

Koppargnista: +1T4 mot magiska konstruktioner.

Fältniv

- Attack: 1T20 + 4
- Skada: 1T4

Svaghet – Hypotesen före människan

När Veyra får möjlighet till unik och oersättlig data måste hon slå Mental styrka SV 15 för att frivilligt förstöra eller överge möjligheten.

Vid misslyckande tvekar hon en runda.

Distriktets sanning

När Fångmistskvarteren återställs minns Eldergate varför Porten stängdes:

Drömmar får inte ersätta levda liv.

Veyras känslomässiga slutsats blir:

”Det borde ha varit sant. Men det var det inte.”

SL-kort

VEYRA KELD – PRIMUS NADIR – ELIT / SPECIALIST

Ini +4 | VP 22 | KP 7 | FP 10

Rustning -1

MF Fys +4 | MF Ment +8 | Reflex +6

Magisk kunskap +10 | Alkemi +9 | Undersöka +9 | Intuition +7

Zalimra – Den mjölkögda vägvisaren

Illustrationsbeskrivning

En äldre kvinna från öknen med mjölkvita ögon och lager på lager av sandfärgade slöjor.

Hon rör sig tryggt genom öknen.

Roll / Fraktion

Shaman och ledare / vägvisare hos Sandsløjorna.

Bakgrund

Zalimra vaktar öknen riter vid Talgtoks rand.

Drivkraft

Att beskydda öknens visdom och vaka över dess djupaste sanningar.

Aktuellt mål

Att pröva om rollpersonerna kan skilja mellan vilka de var, vilka de utger sig för att vara och vad öknen kommer att avslöja.

Zalimras provning

Hon genomför en rit med tre droppar vatten i sanden och vindklockor.

Prövningen undersöker rollpersonernas förmåga att skilja sanning från falskhet.

Funktion

Om gruppen klarar hennes provning kan Zalimra ge:

- vägledning genom Talgtoks öken,
- information om stormar,
- och sänkt Navigerings-SV för gruppens färd genom området.