



Törnetronen

KAMPANJÖVERSIKT

SPOILERVERNING!

Detta dokument innehåller många avslöjanden rörande den kommande äventyrskrönikan *Törnetronen* och riktar sig uteslutande till spelledare. Om du avser att spela och inte spelledda krönikan uppmanas du sluta läsa här.

Symbarium



JÄRRINGEN

SPOILERVERNING!

Detta dokument innehåller många avslöjanden rörande den kommande äventyrskrönikan *Törnetronen* och riktar sig uteslutande till spelare. Om du avser att spela och inte spellea krönikan uppmanas du sluta läsa här.



SÅ SADE AROALETA

*”... och i urtiden var Alstra, kraften som kreerar.
Där Intet härskat sedan upprinnelsen gav Alstra liv åt Allt;
danade här och där, avlade nu och då,
födde det ena och samtidigt det andra.
Och där tycke uppstod,
där frodades och förökades det vilda ...*

*... men ur det otyglade bildades Tukta, kraften som härskar:
kraften som gör våld i akt och mening; som bänder här och där,
som tänjer nu och då efter mål och vilja;
som skördar det ena och vrakar det andra.
Med tiden växte Tuktas lystnad,
och uppståndelsen var oundviklig ...*

*... för tvång föder hat föder Rasa, kraften som straffar.
Uppstånden ur Tuktas våld på Alstras verk är Rasa överallt och ingenstans,
alltid nära där moder möter moder,
alltid som starkast där tvånget är som skändligast.
Den svarta fruktens ankomst är given,
lika oundgänglig som förfärlig ...*

*... och det händer, har hänt och skall hända igen,
att Rasa matas måttlös, växer sig rasande, blind i sin hunger.
Det händer att svärtan antar kött och ande och skarpaste klor,
att frukten faller frön som förgiftar den förste,
i ivern att fälla den andre.
Då dör Allt ...”*



DEN BARBARLEGEND som berättas ovan ger röst åt en allegori som enligt barbarerna beskriver hur världen i stort fungerar. De har bevittnat strider mellan legendens tre principer eller krafter och de har många gånger fallit offer för konflikternas efterverkningar. Alstra representerar skapandet, Tukta det målmedvetna nyttjandet av skapelsen och Rasa den ursinniga kraft med vilken skapelsen slår tillbaka när nyttjandet övergår till tygellöst utnyttjande – en företeelse som ambrierna känner under benämningen ”korruption”.

I någon slags naturlig mening har principerna förstås inga namn, lika lite som de är knutna till varsin kropp eller gestalt – de är inte gudar. Men principerna i sig existerar och genom århundradenas lopp har otaliga personer och varelser fungerat som mer eller mindre entydiga representationer av dem.

Äventyrssviten *Törnetronen* utspelar sig i en tid och på en plats där den kraft som legenden kallar Tukta växer i styrka och hotar att väcka sin eviga antagonist, Rasa, till handling. Det som händer i Ambria och Davokar har hänt förut, i det

fornstora Symbaroum men också i stadsstaten Lindaros och i Mörkermästarnas hemland. Den som förmår att blicka ännu längre tillbaka i tiden kommer att finna ytterligare exempel på regioner där Rasa har matats så urstark att dess raseri också har gått ut över Alstras skapelse, med död och förintelse som följd.

Krönikans enskilda äventyr kommer alla att beröra vad som händer i takt med att Tukta (och därmed Rasa) växer i styrka, men det kommer att dröja innan rollpersonerna verkligen förstår hur saker och ting hänger ihop. Merparten av deläventyren handlar om situationer som uppstår till följd av det större skeendet, men som från rollpersonernas perspektiv framstår som konflikter om resurser, kunskaper eller ära och berömmelse – kort sagt, om makt. Det är först i och med de sista två delarna som rollpersonerna inser vad som faktiskt står på spel och ges en chans att påverka historiens gång.

Tanken är vidare att krönikans delar ska vara fristående från varandra, i betydelsen att spelarna ingalunda behöver ha samma karaktärer från start till mål, samt att respektive

del ska ha radikala men lokala effekter. Det senare innebär att spelvärlden i stort bara kommer att påverkas marginellt av utgången i deläventyren, så att redan existerande kampanjmaterial inte görs ogiltigt utan kan komma till fortsatt användning med endast smärre justeringar.

Detta kapitel innehåller dels en presentation av de större maktgrupperingar som kommer att vara aktiva under krönikans gång, dels en kortfattad beskrivning av deläventyren. Förhoppningen är att redogörelsen ska ge dig som spelledare en grundläggande förståelse för krönikan som helhet, så att du kan förbereda spelmöten och planera framtida mellanspel med viss insikt om vad som väntar i kommande moduler.

Falangerna

NEDAN GES EN INTRODUKTION till *Törnetronens* mest framstående falanger. Utöver dessa kommer självfallet flera mindre sammanslutningar, grupper och individer att dyka upp i enskilda äventyr, men de som behandlas i detta avsnitt har en framskjuten roll i flera av deläventyren.

De flesta av falangerna kan sägas agera i linje med Tukta och det är även dessa gruppers agerande som driver utvecklingen framåt. Till en början kommer de också att framstå som klart mäktigast men minns dels att de konkurrerar inbördes, dels att de genom sitt agerande bidrar till att fraktioner relaterade till Rasa växer i styrka. Nämnas bör också att Järnpakten och i viss mån Häxorna, dvs. de fraktioner som representerar Alstra, har en reaktiv och defensiv hållning – deras främsta syfte är att sätta käppar i de övrigas hjul.

Varje falang beskrivs utifrån ett antal punkter som ges en närmare förklaring nedan.

Roll: Falangens funktion i den övergripande berättelsen. Beroende på vilka ställningstaganden rollpersonerna gör kan rollen komma att variera.

Förgrundsgestalter: Personer/varelser som fungerar som ledare inom falangen under en kortare eller längre period. Anförarna av mindre grupperingar inom falangen tar order från och står till svars inför dessa.

Princip: Anger vilken eller i något fall vilka av de tre principerna som falangens agenter huvudsakligen representerar. Notera att såväl överlöpare som infiltratörer kan finnas inom alla sammanslutningar.

Mål: Den vision eller dröm som förklarar falangens agerande. Enskilda agenter som dyker upp i äventyren kan dock vara ovetande om falangens överordnade målsättning eller ha helt egna mål i sikte.

Styrka: Det som talar för falangen och som utgör deras viktigaste vapen i kampen mot övriga maktgrupperingar.

Svagheter: Det som talar mot falangen och som ligger dem i fatet vid konflikter med andra.

Relationer: Det generella förhållandet mellan falangen och andra sammanslutningar – ofta nära knutet till vilken princip som företräds, men inte enbart.

HUSET KOHINOOR

Roll: Huset Kohinoor och dess representanter förkroppsligar ambitionen att kultivera naturen, att bringa ordning i det vilda och att för människans skull utvinna så mycket som möjligt av världens resurser. Drottning Korinthia kommer

Klargörande

Observera att alla titlar i detta dokument är arbetstitlar som kan komma att ändras. Vi hoppas även på er förståelse för att vissa justeringar kan komma att göras avseende falangernas sammansättning/strategier och deläventyrens innehåll. Det är helt enkelt ofrånkomligt när det gäller ett arbete så stort som detta.

med tiden att utvecklas till en fullvärdig inkarnation av den kraft som kallas Tukta.

Förgrundsgestalter: Drottning Korinthia är förstas falangens starkast lysande stjärna. Fältmarskalk Beremo av Herengol är henne obrottsligt lojal och rikets armékår är fullkomligt trogen dem båda. På sin sida har de också Ordo Magicas stormästare Seldonio, medan andra mäktiga ordensmagiker har en mer ambivalent hållning till drottningen.

Princip: Huset Kohinoor representerar Tukta, de ser Alstras skapelse som en resurs och Rasa som ondskan.

Mål: Ambitionen är att Ambria ska bli så rikt och mäktigt att framtida fiender kan besegras snabbt eller allra helst avskräckas från alla tankar på krig och erövring.

Styrka: Rikets soldater idoliserar såväl drottningen som fältmarskalken, på grund av segern mot Mörkermästarna men också för alla framgångar på slagfälten norr om Titanerna. Stora delar av Ordo Magica står också orubbligt på drottningens sida och detsamma kan sägas om en överväldigande majoritet av det ambriska folket. Även bland de som lever i misär riktas det mesta missnöjet mot andra än huset Kohinoor – mot Mörkermästarna som dräpte Alberetor förstas, men också mot barbarer, rebeller, alver och det vilda Davokar.

Svagheter: Huset Kohinoor uppvisar få svagheter men deras ovilja att kompromissa och tendens att låta ändamålet (rikets blomstring) helga medlen gör dem benägna att skaffa sig ovänner. Den splittring som finns mellan drottningen och några av hennes släktingar bör också nämnas. Hertig Alesaro har förvisso samma ambitioner som Korinthia, men han vill själv vara den som sitter på tronen. Även hertig Ynedar, drottningens brorson, börjar sätta sig på tvären i vissa frågor. Drottningens popularitet kommer med tiden att börja dala, mycket på grund av ovan nämnda faktorer. Mot slutet av krönikan har hon lyckats vända stora delar av folket emot sig.

Relationer: Initialt är ätten Kohinoor formellt allierad med såväl Prästerskapet som Solriddarna men båda dessa falanger kommer att utvecklas till fiender. Det ska också sägas att drottningen redan från start oroas av förstefader Jeseebegais ambitioner och därför i hemlighet hjälper hans meningsmotståndare inom kyrkan – något som hon i ett senare skede bittert kommer att få ångra. Häxornas fraktion kommer att splittras, varefter några häxor ställer sig på drottningens sida medan andra förblir neutrala eller sällar sig till fiendeskarar. Järnpakten och Blodseden är och förblir ätten Kohinoors fiender!

PRÄSTERSKAPET

Roll: Solkyrkan kommer en bit in i krönikan att genomgå en reformation. Den tolkning som företräds av förstefader Jeseebegai och enligt vilken människans uppgift är att förädla Prios skapelse kommer att ersättas av en äldre, mildare och mer kärleksfull variant som i stället poängterar ansvaret att förvalta och vårda skapelsen.

Förgrundsgestalter: I början styrs solkyrkan av förstefader Jeseebegai tillsammans med skymningsbrödernas talesperson, broder Eumenos – två gudsmän som gör samma tolkning av både Prios bud och rikets nuvarande belägenhet. I skuggan verkar dock den levande ljusbringaren Deseba den Gamla. En bit in i krönikan kommer hon att orkestrera en kupp som leder till Jeseebegais fängsling och Sarvolas upphöjande till ny förstefader.

Princip: Representerar initialt Tukta men kommer efter reformationen att snarast företräda Alstra.

Mål: Jeseebegais mål är att omdana Ambria till en Solens teokrati och att till Prios behag driva ut ”ondskan” ur Davokar. Efter reformationen blir solkyrkan och dess företrädare i stället en kraft som kämpar för att stoppa människans tygelösa framfart, vilket bland annat innebär att de vill se en ny Kohinoor på rikets tron – närmare bestämt den unge hertig Ynedar.

Styrka: Solkyrkan har sina teurger, vilka utgör en betydande kraft i sig själva. Efter reformationen kommer dock många teurger att uteslutas ur kyrkan eftersom de vägrar att acceptera dess nya tolkning av Prios bud. Å andra sidan vinner då fraktionen över större och större delar av Ambrias befolkning på sin sida och kan räkna med förstärkning från många gamla krigsveteraner som blir allt mer övertygade om att Korinthias strategi riskerar att återupprätta Mörkermästarnas välde, i Ambria.

Svagh: Solkyrkan lider brist på vapenmakt, särskilt efter att Solriddarna bryter med Kurian i krönikans inledningsskede. De plågas också av interna stridigheter som helt eller delvis förhindrar dem att agera med gemensam kraft.

Relationer: Till en början är Solkyrkan formellt allierad med Korinthia, även om den senare i hemlighet konspirerar tillsammans med Deseba den Gamla. Solriddarna bryter sig tidigt ur Kurian men utvecklas inte till fraktionens fiender förrän ungefär mitt i krönikan – de lämnar gemenskapen endast för att få friare tyglar att bekämpa Ondskan, men blir en verklig antagonist först när de ger upp hoppet om mänskligheten. Vad gäller Järnpakten och merparten av häxorna är utvecklingen den omvända: de går från att vara fraktionens utpekade fiender till att bli dess allierade.

SOLRIDDARNA

Roll: Solriddarna börjar som fanatiska bekämpare av Ondskan, det vill säga av den vilda naturen och dess företrädare. En bit in i krönikan drar de dock slutsatsen att det som händer i regionen har hänt förr och likställer Prios med barbarlegendernas Alstra. Med uppfattningen att människan oundvikligen är menad att förgöra Prios/Alstra blir de den fraktion som ”i ljusets namn väljer att vandra i dödsskuggans dal”.

Förgrundsgestalter: Solriddarna är blint lojala mot sin kommandör Iakobo av Vearra. Dennes son Ervano och dotter Alisabeta utvecklas med tiden till ledare för varsitt förband, och mot slutet av krönikan allierar de sig också med nattalven Gidim och dennes bleksiktiga härskara.

Princip: Den döende solens brödraskap inleder berättelsen som Tuktas ivrigaste förkämpar men kommer så småningom att slå sig in på hämnens blodiga väg och blir då i realiteten Rasas redskap.

Mål: Fraktionens mål är först att hämnas Prios död genom att krossa Ondskan i Davokar. Senare tycker de sig inse att Prios är densamme som barbarernas Alstra och att Ondskan uppstår när människan våldför sig på guddomen, varpå hämnnden får en annan måltavla.

Styrka: Templärerna förlitar sig på sina vapen och sin tro. Deras kavalleri är en makt att räkna med och många av solriddarna har dessutom ”gudagåvor” i form av mystiska krafter. Mot slutet skaffar de sig också allierade bland andra som utmålar mänskligheten till det Mörkrets moder.

Svagh: När krönikan drar igång består fraktionen av ungefär två hundra solriddare och lika många följeslagare (sekundanter, trossarbetare, hästskötare med mera). De är alltså förhållandevis få till antalet och på grund av sin fanatiska inställning isolerade från övriga fraktioner.

Relationer: Innan Iakobo av Vearra drar slutsatsen att mänskligheten måste utrotas är visst samarbete möjligt mellan solriddarna och fraktioner som huset Kohinoor och Prästerskapet. Alla andra fraktioner är redan från start att betrakta som Prios mördare, och därmed som templärernas dödsfiender.

BLODSEDEN

Roll: Blodseden är ”hotet i norr” som växer sig allt starkare under krönikans gång.

Förgrundsgestalter: Fraktionens självklara förgrundsgestalt är tonårsflickan som inte bär något annat namn än Blodsdottern och som varje gång hon visar sig är indränkt i blod från topp till tå. De verkliga ledarna är dock hennes far, saarernas klanhövding Razameaman, och kanske i ännu högre grad gaoiernas informelle härskare, lindormen Odralintos (kallad Storfader Lint).

Princip: Blodseden är och förblir en lika tydlig förkämpe för Tukta som huset Kohinoor.

Mål: Att återupprätta Symbaroum med ambrierna som slavfolk.

Styrka: Blodseden växer sig större i takt med att fler och fler klaner inlemmas i fraktionen. Deras krigare är dödsföraktande och ofta fullpumpade med stärkande elixir, samtidigt som de kan dra nytta av allt fler specialförband från de klaner som kuvas. Slutligen ska inte Odralintos glömmas bort – med lindormens hjälp kan fraktionen även få hjälp av andra makthungriga skogsbestar.

Svagh: Blodsedens största svagh:et är dess brist på kapacitet vad gäller mystiska krafter – de förbjuder nämligen häxkonster på ett tidigt stadium. Till det kommer också ett ökande antal interna konflikter, som beror på rebeller inom de klaner som låter sig inlemmas.

Relationer: Blodseden är kort och gott i krig med alla andra, även med häxorna sedan de har förbjudit alla former av mystiska praktiker.

HÄXORNA

Roll: Häxorna är i många situationer troliga allierade till rollpersonerna och försöker förtvivlat få såväl ambriska som barbariska fraktioner att inse sin roll i den förestående katastrofen.

Förgrundsgestalter: Huldran Yeleta kommer inte att svika sitt uppdrag. Först från hålgångarna i Karvosti, senare på flyende fot är det hon som lägger ord i munnen på de häxor som skickas för att rådgöra med övriga fraktioners ledare. Hennes medhjälpare, Gadramon och Eferneya, fungerar ofta som ledare när olika uppdrag måste utföras.

Princip: Häxorna är övertygade om att en balans kan upprätthållas mellan Alstra och Tukta – något som klanerna faktiskt har visat genom det liv de har levt i Davokar.

Mål: Huvuddelen av häxorna ser det som sin uppgift att lindra effekterna av Rasas uppvaknande. De vill sätta stopp för ambriernas och Blodsdotterns framfart, och samtidigt bidra till att hålla Rasa sovande. Där det senare inte är möjligt gäller det att snabbt skicka häxor till platsen för att begränsa skadorna av uppståndelsen.

Styrka: Häxorna har sina mystiska krafter, en överlägsen regional kännedom och kan dessutom ingå överenskommelser med mäktiga skogsväsen som delar deras ambition att hålla Rasa sovande. När de en bit in i krönikan tvingas lämna Karvosti får de dessutom med sig delar av Slumrande vredens garde.

Svagheter: Förutom att de är få till antalet är häxorna också splittrade mellan många olika uppgifter. Några befinner sig alltid på resa med uppgift att försöka tala andra fraktionsledare till rätta, resten gör sitt bästa för att ”släcka bränder” – det vill säga bege sig till platser där Rasa hotar att vakna och förhindra att det sker; alternativt att försöka vyssja redan vakna aspekter av Rasa till ro.

Relationer: Häxorna är den mest neutrala av alla fraktionerna – de är ingens fiende men heller ingens vän. Undantaget är förstås de grupper som strider med Rasas övertygelse, men inte heller de betraktas av häxorna som renodlade fiender. Snarare tycker såväl Yeleta som merparten av hennes följare synd om ”Rasas verktyg”.

JÄRNPAKTEN

Roll: Järnpakten kommer under krönikans gång att föra en desperat och i slutänden hopplös kamp som slutar med att de helt eller nästan utrotas.

Förgrundsgestalter: Den yndarosbaserade Elori och alvfursten Eneáno i Tusen tårars salar är mest framstående bland de av Järnpaktens medlemmar som till en början eftersträvar en diplomatisk lösning. Mot slutet kommer den senare att sälla sig till höstalvskrigaren Adreanea och de mer krigiskt inriktade alverna medan Elori flyr till Ravenia för att där etablera ett samarbete med hertig Ynedar och Solkyrkans nya ledning.

Princip: Järnpakten kämpar för Alstras räknning, alltid mot såväl Tukta som Rasa.

Mål: Alverna och deras allierade vill förhindra att människornas dominans över framför allt Davokar fortsätter att växa, genom diplomati eller med våldsmetoder.

Styrka: Vid sidan om den oöverträffade kännedom paktmedlemmarna har om historiska skeenden och Davokars natur besitter de mäktig magi och har krigiska enheter som är både snabbfotade och träffsäkra.

Svagheter: Järnpaktens medlemmar är alldeles för få till antalet för att kunna gå i öppet krig mot regionens andra maktgrupperingar. De har också svårt att hänga med i vändningarna och att agera samfällt, primärt eftersom alver i olika livsfaser tenderar har uppfatta världen på olika sätt – det

som för en sommaralv framstår som en akut och allvarlig problematik kan för en vinteralv framstå som en försiktig krusning på tidshavets yta.

Relationer: Eftersom Järnpakten består av en mängd olika grupperingar, med delvis olika metoder och målsättningar, är det svårt att beskriva deras relation till andra fraktioner på ett entydigt sätt. Elori är ett exempel på att de kan tänka sig att samarbeta och många häxor kan vittna om att de har goda relationer till enstaka alver. I grund och botten vägrar dock medlemmarna att kompromissa i försvaret av Alstras skapelse och de har ingen som helst sympati för Tuktas företrädare.

ÄLDSTA BLODETS HELIGA

Roll: Äldsta blodets heliga är ”makten i skuggorna” som dyker upp där man minst anar det, för att med lögnar och manipulation ställa till det för övriga fraktioner. Med tiden depraveras kultens medlemmar och blir ett av Rasas mäktigaste verktyg.

Förgrundsgestalter: Kulten har tillkommit på initiativ av hertig Sesario men det är en hemlighet som bara hans dotter Esmerelda känner till. Det är hon som är duons ansikte mot nya rekryter, rekryter som i sin tur varken känner till varandras eller sin verkliga ledares identitet.

Princip: Initialt står Äldsta blodets heliga på Tuktas sida men med tiden kommer medlemmarna att korrumpas allt mer så att de tillslut blir uppfyllda av viljan att tjäna Rasa.

Mål: Sesario (och Esmerelda) har två mål med kulten – dels att tämja Davokars mörka krafter och använda dem till att förädla Ambrias redan ädla blod, dels att på så sätt återbörda den vandöda drottningmodern Abesina till det levande livet. Övriga medlemmar fokuserar på det förstnämnda, övertygade om att deras i grunden ädla blod aldrig kan korrumpas. Men det är förstås felaktigt och innan slutet kommer Äldsta blodets heliga att verkligen sträva efter att väcka Rasa – primärt genom att med lögnar och manipulation som vapen förleda sin omvärld.

Styrka: Kultens största styrka är att de verkar i det fördolda samt att de har goda kontakter och tillgång till maktens korridorer. Tilläggas bör också att de med tiden kommer att bli mäktigare och mäktigare när det gäller brukandet av svartkonster – något som bland annat ger dem tillgång till ökad vapenmakt i form av vandöda krigare och förslavade skogsbestar.

Svagheter: Kultens största svaghet, inte minst i början, är att alla dess medlemmar i grund och botten tjänar sitt eget självintresse. Även i slutet kommer ledarduon att ha problem med att de aldrig kan lita på att deras agenter verkligen gör som de blir tillsagda.

Relationer: Äldsta blodets heliga är i början av krönikan helt okända för alla andra. Först i slutskedet träder de fram ur skuggorna och blir då en relativt stark maktfaktor som står i strid med alla andra – även med Solriddarna vilka kommer att betrakta kultens ädlingar som sin huvudfiende!



Krönikans deläventyr

DETTA AVSNITT FÖRSÖKER ge en övergripande och kortfattad bild av krönikan som helhet. Beskrivningen utgår från tre huvudsakliga komponenter: miljö, huvudtema och fraktioner.

Även om det kanske framstår som självklart tål det att påpekas att alla dessa deläventyr ger utrymme för spelledaren att justera, lägga till, dra ifrå och på så sätt anpassa dem efter eget huvud. Äventyren kommer dessutom att i större eller mindre grad ge inflytande till spelarna och deras rollpersoner, vilket kan innebära att olika spelgrupper i slutänden upplever dem på väldigt skiftande sätt.

De frågor och funderingar som uppkommer efter en genomgång av denna kampanjöversikt är du förstås välkommen att lyfta på vårt diskussionsforum. Minns dock att utfärda en varning så att alla som framgent ska erfara krönikan genom sina rollpersoners sinnen får göra det utan att upplevelsen grumlas av "oförtjänt och förargligt vetande".

TISTLA FÄSTE: VÅKTARENS VREDE

Äventyret i den första boken utspelar sig till största delen i Tistla Fäste. Ett par avstickare ut i Davokar och ner i Underjorden kommer att göras, men annars är det i lyckökarnas stad som rollpersonerna kommer att möta sina utmaningar.

Äventyrets huvudtema är av en introducerande karaktär. Tanken är att rollpersoner (och spelare) ska få en chans att bekanta sig med krönikans huvudfraktioner och lära sig en del om deras målsättningar, metoder och interna såväl som externa konflikter.

I stort sett alla fraktioner kommer att finnas representerade i Tistla Fäste och vara möjliga att möta. Enda undantaget är Äldsta blodets heliga, vars agent i staden visserligen ligger bakom äventyrets intrig men utan att träda fram ur skuggorna annat än i form av lösa rykten.

KARVOSTI: HÄXHAMMAREN

Den andra boken fokuserar på klippan Karvosti och regionen däromkring. Rollpersonerna kommer att kunna färdas ner genom klippans labyrintartade hålgångar men får också anledningar att besöka öar i jättesjön Volgoma samt ett par barbaklaners huvudbosättningar.

Temat för äventyret är den eskalerande konflikten mellan olika ambriska fraktioner – framför allt mellan ätten Kohinoor och grupperingarna inom Prios kyrka. Drottningen vill tvinga häxorna att visa henne vägen till Symbar och situationen blir extra spänd när det visar sig att Solriddarna har lämnat Kurian och vill åt samma information för egen del. Och inte blir det bättre när slitningarna inom prästerskapet börjar framstå i öppen dager. Rollpersonerna kan bli inblandade i konflikterna på många olika sätt, men alldeles oavsett kommer de att lära sig en hel del om Symbaroums högkultur och vad som fick det storslagna civilisationsbygget på fall.

Förutom ovan nämnda fraktioner kommer ett krigsband från Järnpakten och en grupp lönnmördare från Blodseden att figurera i scenariot. De senares försök att bryta sig in i storhövdingens stenborg är en central del av äventyrets intrig.

YNDAROS: SLOCKNAD STJÄRNA

Krönikans tredje deläventyr utspelar sig huvudsakligen i Ambrias huvudstad Yndaros. Vid sidan om en utflykt till en allt annat än välmående by på den yndariska landsbygden kommer rollpersonerna att besöka Lindaros – både dess sjunkna ruiner och på mystiska vägar också stadsstaten så som den framstod under sin glans dagar.

Äventyrets huvudtema handlar om att avtäckta de historiska kopplingarna mellan Symbaroum, Lindaros och Mörkermästarnas rike – kopplingar som det visar sig att drottning Korinthia vill mörklägga. Flera andra fraktioner får nys om mörkläggningen och rollpersonerna kan börja nysta i det hela, antingen på egen hand eller genom ett samarbete med någon allierad.

I Yndaros är förstås alla fraktioner representerade, och alla konflikter både mellan och inom dem kommer att komma i spel. Enda undantaget är Blodseden, vars agenter ännu inte har någon betydande närvaro i staden.

SYMBAR: MÖRKRETS MODER

Krönikans vändpunkt inträffar i djupet av Davokar, på den plats från vilken Symbaroums siste härskare regerade. Förutom den storslagna äventyrsmiljön i sig ägnas en stor del av äventyret åt att beskriva färden genom skogarna.

I den ruinstad som under sin prakts dagar kallades Symbar erhåller rollpersonerna en fördjupad förståelse för vad som står på spel. Det visar sig att namnet Symbar inte bara refererar till en plats, utan också till en person och till den kraft som uppstår när Alstras skapelser skändas (den som barbarerna kallar Rasa). Rollpersonerna är inte heller ensamma om att försöka avslöja det gamla herresätets hemligheter ...

I detta äventyr drabbar för första gången alla maktgrupperingar samman, och det på en avskild plats från vilken endast segraren kommer att återvända med berättelser om vad som faktiskt har hänt. Det handlar dock inte om några arméer utan om mindre sällskap av utforskare, av vilka flertalet har decimerats på väg till ruinstaden.

ALBERETOR: VILDA VÅLNADERS VANMAKT

Alberetor, ambiernas en gång så vackra, nu dödsmärkta fädernesland utgör skådeplats för krönikans femte deläventyr. Viktiga äventyrsmiljöer är den borg där Korinthia hölls inspärrad av Mörkermästarna, men också ett gammalt kloster med arkivet fullt av kunskapsskatter samt viloplatsen för en mäktig artefakt – en oas av liv i allt det döda.

Äventyret ger ytterligare ledtrådar till Symbaroums, Lindaros och Mörkermästarnas gemensamma öden och antyder också oroväckande kopplingar till vad som nu händer i Ambria. Det framgår bland annat att drottning Korinthias vistelse i borgen kanske inte var helt igenom oangenäm samt att berättelserna om hennes fritagning är långt ifrån sanna.

Huvudantagonist i äventyret är Äldsta blodets heliga, vilka har sänt en grupp agenter till fäderneslandet på jakt efter samma information som rollpersonerna vill åt. Men även ätten Kohinoor har agenter på plats, med uppgift att hindra andra från att rota i det förflutna.

AMBAL SEBA: ÄRKEMAGINS NYCKLAR

Ambal Seba är den dalgång i Ravennera som för länge sedan var huvudsäte för Symbaroums mäktigaste magiker, och där dessa inpräntade sina hemligheter längs rundeln på sexton

gyllene pelare. I samband med Symbaroums fall vattenfylldes hela dalgången när två bergssidor krossades och rasmassorna dämde upp en bergsälva. Men nu kommer Ambal Seba att blottläggas igen, med eller utan rollpersonernas direkta inblandning.

Bland magikernas hemligheter fanns nycklarna till den så kallade ärkemagin – den rena magin, den magi som skapar utan att korrumpas. Alstras kraft. Äventyret handlar om jakten på denna mäktiga hemlighet. Vid det här laget har mycket hänt med krönikans huvudfraktioner och rollpersonerna kommer att få det hett om örönen, oavsett om de kommer dit som medlemmar i en falang eller drivs av egna intressen.

Solriddarna är där med ambitionen att hindra alla och en var från att avslöja ärkemagins gåta. Korinthia kommer dit med sitt livgarde, fast övertygad om att den rena magin är nyckeln till att finna ”det egentliga Symbar” och därmed Symbaroums sägenomsusade törnetron. Solkyrkan, häxorna och Järnpakten gör gemensam sak i hopp om att hinna först till dalens kunskapsskatter och föra hemligheterna till ett säkert förvar. Och när situationen inte ser ut att kunna bli mer laddad rider ärkehertiginnan Esmerelda in i Ambal Seba, i täten av en här vandöda krigare.

SAROKLAW: VID HÄRSKARENS HÄRD

Det sista deläventyret beskriver ett flertal ställen i Davokar djup, till vilka rollpersonerna och andra grupper beger sig på jakt efter Symbar – enkelt uttryckt: den plats på vilken personen Symbar befinner sig. Den största delen, däribland den hejdumrande avslutningen, utspelar sig dock i Underjorden och i den sjunkna ruinstad som för länge sedan hette Saroklaw.

Frågan för äventyret är vem som ska efterträda Symbar som Symbaroums kejsare. Det finns tre huvudsakliga tronpretendenter, en representant för varje urkraft, förmodligen drottning Korinthia (Tukta), Esmerelda (Rasa) och fader Sarvolas bastardson Aluin (Alstra). Beroende på vad som har hänt under tidigare äventyr, och framför allt vem som är i besittning av ärkemagins hemligheter (om någon), kan styrkeförhållandena mellan de tre huvudfraktionerna variera och det är heller inte otroligt att det finns ytterligare hoppfulla som vill företräda den ena eller andra kraften, exempelvis Blodsdottern (Tukta).

Rollpersonerna kommer förstås att få möjligheten att påverka vem som ska krönas eller alliera sig med de falanger som helst ser att Symbaroums tron förblir tom. Alldeles oavsett utlovas gott om pressade förhandlingar, smygande manövrar och episka strider i Övärldens lavaupplysta salar.