



Skugglandet

Kampanjmateriel till Eon

Text: Ola Jentzsch, Joel Müller, Petter Nallo

Bild: Olof Nilsson, Kim Vässmar

Skugglandet

Det finns en skog bortom skogen. Man får ta sig till platsen där de vita björkarna växer och där lägga sig för att sova. När man vaknar är man i en annan värld fylld av gator, mysterier och väsen så sköna.

— *Kabau, Skrypparen*

Introduktion

Skugglandet är en mystisk värld som existerar parallellt med Mundana. Men då och då och på vissa platser glider dessa världar samman. Skugglandet är en plats med otyglad natur, vindlande berg, djupa skogar och ändlösa hav. En plats mellan dröm och verklighet där ting är formbara och föränderliga men samtidigt eviga. Ju närmare varandra Skugglandet och Mundana ligger, desto lättare blir det att överskrida gränsen och tråda in i den andra världen. Det enda som krävs är lite magi eller ett misstag eller att man är på rätt plats vid rätt tid.

Gränslanden

De ställen där Mundana och Skugglandet går ihop brukar ofta kallas för Gränslanden. Gränslanden har egenskaper från båda världarna. Allting ser ut som i Mundana och geografin är fast och oförändrlig, men allting känns och uppfattas helt annorlunda. Träd är större, skogen är mörkare, bergen är högre, gläntorna vackrare och monstren hemskare – kort sagt, allting i Gränslanden är överdrivet jämfört med Mundana.

Från Gränslanden är det lätt att komma in i Skugglandet. Det räcker med att man lockas av stigen, tar vänster väg runt stora stenen istället för höger, sover för länge i en cirkel av svampar, blir indragen eller inbjuden av någon varelse och så vidare. Det är svårt att avgöra att man är i ett Gränsland om man inte är uppmärksam.

Gränsland hittar man oftast i den vildaste vildmarken, ofta i närheten av gamla stencilklar, uråldriga helgade platser och ruiner av fallna civilisationer. Områden som omfattas av Gränslanden varierar. Ibland kan ett område helt spontant tappa kontakten med Skugglandet, varpå detta område blir endast en del av Mundana. Oftast är det människors inflyttnings som orsakar att Skugglandet och dess Gränsland trycks undan och försvinner.

Skugglandet

Skugglandet är föränderligt och gäckande. De som hamnat där och kommit därifrån kan berätta att tiden inte rör sig som vanligt. En vecka i Skugglandet kan motsvara flera år i Mundana. Under loppet av några få timmar i Mundana kan det gå sekler i Skugglandet. I vissa fall kan tiden till och med gå baklänges – det har hänt att personer har tillbringat mänader i Skugglandet för att komma ut i Mundana vid en tidpunkt före de kom in, dock väldigt långt ifrån platsen de kom in.

Skugglandets geografi är främmande för en person från Mundana. Dels kan den omformas och förvridas. Vintern kan svepa in på några timmar, en skog kan falna och dö framför ens ögon, i en del av skogen är natten evig, på

en annan står solen alltid vid horisonten. Allt tycks vara föränderligt som illusioner och spegelningar, likt en dröm kan övergå från att vara trivsam till att bli skräckinjagande på ett ögonblick. I Skugglandet vet man aldrig vad som vilar bortom kröken, inte ens på de vägar som man är van att vandra. Det tycks som att vissa platser och väsen har format världen kring sig, runtom dessa kan man finna en statistikhet men mellan dessa kan allt hända. Tämligen ofta brukar uppfattningen av Skugglandet påverkas av individens egen inställning och, framför allt, rädsor. Om en person som är rädd för spindlar befinner sig i Skugglandet kommer antagligen denne uppfatta spindlar eller spindelliknande varelser i sin närhet oftare än någon som inte har samma rädsor. På samma sätt kan en mörkrädd person uppfatta Skugglandet som mycket mörkare än en som inte lider av samma åkomma. Om rädsor eller känslan blir stark så kommer Skugglandet förändras så att även andra uppfattar det så. Världen viker sig således för känslor, minnen och passioner.

Det som alltid är påträggande är känslan av att man inte är ensam. Det finns alltid en närvoro av något, om så bara själva naturen. Något som också nästan alltid är förekommande, speciellt i skogarna, är det precis förnimbara ljuset av något enklare instrument – vanligtvis en flöjt, eller en sorgsen sång. Vandrar kan berätta om hur dessa sanger eller musikstycken nästan driver en till vansinne eftersom de är allmomstädes närvarande och aldrig riktigt greppbara. Andra vandrare som har varit i Skugglandet och som har återvänt kan förtälja om ögonen som aldrig viker undan; var de än befann sig såg de alltid ett antal ögon som betraktade dem på avstånd, höljda i dunkel och alltid för långt borta för att kunna konfronteras. Viskningar som tycks svepa över ödemarken, genom skogarna eller över vattenytan är också något som brukar skrämma upp vandrare i Skugglandet.

I själva verket är det mest genomsyrat av allehanda väsen. Dessa finns kopplade till träden, stenen, vattnet, sanden, blommorna, vinden och så gott som allt som genomsyrar Skugglandet. Väsen gillar att sova och blir de störda brukar de bli förgrymmade. Exempel på väsen kan vara ett stort klippblock som rymmer stenens väsen, vilket kan ta form av ett människolikt ansikte när det väcks. En trädstam kan få en barkmun, grennäsa och hälögon och kan samtala med individer som går förbi, om trädets väsen väljer så. Ett uppreatat vattenväsen kan försöka dränka eller blöta ned individer som färdas vid eller i vatten där väsendet finns.

Skugglandets fauna är så gott som den samma som i Mundana, med den skillnaden att djur i Skugglandet alltid är intelligenta och kan tala. Vissa djur är även förändrade likt själva Skugglandet – mer ohyggliga, stärliga eller vackra.

Att resa i Skugglandet

För att resa genom Skugglandet på ett säkert sätt måste man lära sig att skuggvandra, tolka de tecken som visar hur man hittar den snabbaste vägen. Man måste lita till sitt hjärta och följa naturen. Att gå höger eller vänster om en trädstam gör en stor skillnad, att hoppa över bäcken inte bara en utan fem gånger innan man fortsätter kan helt förändra var man hamnar. Något som är viktigt när man vandrar genom Skugglandet och vill nå ett bestämt mål är att man har en tydlig bild av detta i sitt huvud. Detta fungerar som en fyr för ens sinne och gör att världen viker sig och leder en på rätt väg. Att känna till platser, stigar, stenar och andra landmärken är något som är av yttersta vikt för skugglandsfolk och de som känner till flest av dessa är de som snabbast kan röra sig genom Skugglandet.

Skugglandets geografi

Det finns en mängd unika platser i Skugglandet såsom Glasslottet där stagranerna regerar, Mörkskogen där solen aldrig når ned, Märggrottorna, Hungerns torn, Tårarnas dalgång, Dimmornas hav, Drömmarnas stad, Skymningsöknen, Korpbergen med sin svarta madam, de tre monoliterna, Vargpasset, Igelveden, Spegeltjärnen där man sägs kunna se sitt öde, Vulkantunnlarna, Blodäsen, Törnrosdalen och många fler. Längre fram presenteras ett antal av dessa platser i större detalj.

I Vargpasset väntar ditt öde.

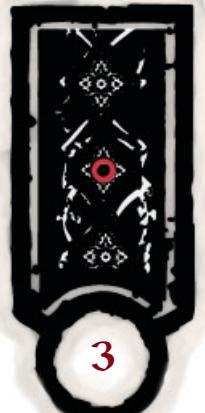
— *Södriket talssätt*



Blodets dal är en plats där marken och gräset är rött som blod efter att stagranen Vargtand Svartklo begravde sin älskades hjärta under sorgeken. Det sägs att hon ska vakna upp när han offrat 1000 själar till urträdet.



Skugglandet



Skugglandets väsen

De är ondskans väsen. Själlösa varelser skapade ur syndarnas mörka drömmar. De är vackra och groteska men alla är förvirridna och med svarta hjärtan.

— *Mahibar, Tempelridare*

Skuggfolk

Skuggfolket är de väsen som har Skugglandet som sitt hem. Det finns en stor mängd olika skuggfolk och än fler unika och underliga väsen som tycks ha blivit framdrömda eller skapats genom att sagor och legender fått liv. Vissa kan man finna över hela Skugglandet, andra existerar under sin sten eller i sitt träd (vissa är i själva verket just en sten eller ett träd) hela sina liv som tycks vara för evigt. Vissa lever i tillfälliga sammanslutningar, andra är enstöringar men alla har respekt inför regenterna från skugghoven. De två största skugghoven är Månskenshovet och det Svarta hovet. Båda dessa hov är förföriska och farliga och när de sänder ut sina befallningar brukar även de mest envisa skuggfolk underkasta sig dem.

Det finns många olika typer av skuggfolk såsom Dansare som kanske är de mest kända av skuggfolken. De dansar i skogarna likt väsen skapade av dagg och dimma, och det sägs att de dansat sedan tidernas gryning, för att upprätthålla Skugglandets existens. Där de dragit fram, svävande precis ovanför marken, efterlämnas ringar av underliga blommor och oärliga små swampar. Personer som har sovnat i sådana ringar har ibland vaknat upp hundratals år senare.

De förlorade är människor som förlorat sig i Skugglandet och blivit till galna primitiva väsen som endast drivs av sökandet efter föda. De har förvriderits då deras djuriska natur tagit över dem.

Haukstarer är ett kortväxt och älderdomligt folk, kända som fäktmästare och bärare av uråldrig kunskap.

Ikki-mekki är hamnskiftare som har ett starkt känsoliv. De begår ofta grymma spratt gentemot oförsiktiga vandrare och de som inte besvarar deras frierier kan möta de mest fruktansvärdna öden.

Rimurer är fagra väsen av Månskenshovet. De har frostblek hud, vänliga gråblå ögon och frostblå fläckar på axlar och höfter. De är kända för sina magiska sånger och när de rör sig utanför ispalatset är de iklädda stätfoga helrustningar eller svepningar av mänljus, inte spunna med mänskliga sländor.

Runbitare är härliga väsen som lever under stenar eller trädrotter och lever av giftsvamp och döda djur. De är skickliga på att teckna runor vilka kan förtrolla och binda de som tittar på dem.

Stagraner är det Svarta Hovets generaler. De ser ut som vanliga människor men med snöblek hud och korpsvart eller frostblått hår. Ögonens iris är alltid isande vita. Männena är alltid skäggiga och kraftiga krigare, kvinnorna är alltid undersköna, ibland spåda dyrkansvärdare varelser och ibland smidiga och vältränade krigare.

Svartvargar är kusliga varelser vars ylände mot den gula månen förebådar sorg och olycka. På Mundana händer

det sällan att man ser dem, men i Skugglandet fruktar man dem. De finns nästan överallt och stryker omkring nattetid i skuggorna efter vilsna vandrare att hugga tänderna i.

Det finns mängder av andra folk förutom dessa. Många har mänskliga drag men med avvikande hudfärg, bockfötter, svans, horn, päls, kattögon eller något annat lika underligt.

När det gäller skuggfolk finns det delar av deras psyken som är främmande för individer från Mundana. Om en skuggvarelse lovar något så håller denne sitt löfte. Det är en fysisk omöjlighet att bryta mot ett givet löfte – det går helt enkelt inte, hur gärna denne än vill. Detta innebär till exempel att en skuggvarelse inte kan svära på att en lögner är sanning. Vidare innebär det att löften från skuggfolk är mycket ovanliga. I de fall där de förekommer blandar man också in allehanda villkor – ”så länge som du går på stigen lovar jag att du inte blir skadad” är ett klassiskt exempel. Ingenting sägs om vad som händer om han lämnar stigen, eller vad som händer med hans kamrater. Likaså har man en besatthet vid gentjänster. Att ta emot en gåva måste svaras med en gåva av lika värde. En tjänst måste återgällas, förr eller senare.

Skuggfolk kan vara vackra, glada och förföriska men samtidigt mycket grymma. Det finns en inneboende illvilja hos många av dem och få förstår mänskliga känslor fullt ut och värderar inte liv särdeles högt.

Skuggfolk i Mundana

När Skuggfolk uppenbarar sig i människornas värld är det nästan alltid i vildmarken som de dyker upp. Ju vildare ödemark desto lättare är det att korsa gränsen mellan Mundana och Skugglandet. Det finns dock vissa platser såsom gläntor, sjöar, bergspass eller magiska och förtrollade föremål såsom speglar, vilka är portar mellan Skugglandet och Mundana. I synnerhet vid vissa tidpunkter såsom när det är fullmåne eller vid midvintern eller midsommaren. Det sägs till och med att vissa sånger, ramsor och riter kan släppa folket mellan världarna.

Skuggfolk som vistas i Mundana allt för lång tid börjar förlora sina förmågor. Vissa glömmer bort att de ens varit skuggfolk, andra vissnar likt en blomma och tynar bort. Det är uppenbart att de inte hör hemma i Mundanas värld.

Vissa folk såsom fedaki har ett band till Skuggfolket och har en större insikt i dem och hur de agerar. Andra väsen såsom ylkerna tycks omedvetet öppna vägar in i Skugglandet där de drar fram. De väldiga drakarna dvälvjer ofta i Skugglandet och vissa menar att detta är deras naturliga hemvist. Det är här de sover och under sömnen formar de världen kring sig.

Halvblod

Halvbloden är avkomman av en dödlig och en skuggvarelse och har ärvit egenskaper från båda. Vissa kan fritt färdas mellan Skugglandet och människornas värld andra känner inte ens till sitt ursprung i den ena eller den andra världen. Alla halvblod kan dock lättare ta sig över gränsen lättare än andra. Halvbloden är de som är mest lika vanliga dödliga, men de är fortfarande främmande.

Det finns alltid en liten detalj som inte stämmer; ögonen kan vara onaturligt klargröna, tänderna kan vara rovdjurslikta, huden isvit, näsan är kanske onaturligt lång, de kanske har svans, hovar istället för fötter, ett finger och en tå för lite på varje hand och fot, eller något annat lika underligt. Halvbloden finns annars av två sorter: de som växer upp hos skuggfolken och de som växer upp hos vanliga dödliga.

De som växer upp hos skuggfolken tycker det är normalt att vara onormal, medan de som växer upp bland dödliga är pinsamt medvetna om sina felaktigheter och försöker ofta dölja dessa. De flesta halvblod är avkomman av en rimur och en människa eller annan intelligent varelse, en icke föraktlig del är avkomman av dansare eller ikkimekki och andra varelser och ett fatal är avkomman av en stagran och något annat.

I vissa avlägsna trakter på Mundana finns det folk som levit så nära Skugglandet och delat så mycket skugglandsblod att närmast hela befolkningen i en by eller en trakt är halvblod.

Att spela halvblod

Det är fullt möjligt att spela ett halvblod om spelaren tillåter detta och det passar med spelet i sig. Efter att ha slagit på tabellen bör spelaren fundera ut i samråd med spelaren om vem som är föräldern från Skugglandet och hur ursprunget till Skugglandet kan komma att påverka spelet. Ett halvblod får nedanstående modifikationer och tillägg.

Skugglandsfärd

Alla halvblod får automatiskt 3T6 i Expertisen Skugglandsfärd. Detta även om de aldrig varit i Skugglandet. Skulle de väl hamna där känner de instinktivt på sig hur de skulle agera.

Skugglandsfärd (Expertis): Denna expertis innebär att man förstår de oskrivna reglerna och således har lärt sig att navigera någorlunda genom Skugglandet.

Skuggornas folk vandrar inte likt oss dödliga.

— *Mahibar, Tempelridare*

Kännetecken från Skugglandet

Alla halvblod får dessutom 4T6 i ett kännetecken från nedanstående tabell (slå 1T10):

1 Djuriskt drag: Exempelvis bockfötter, rävöron, horn, en burrig rävsvans, vassa tänder, vargögon eller liknande.

2 Främmande blod: Det är något speciellt med blodet. Kanske doftar det sött som nektar, är purpurfärgat, klart som vatten, stinkande, svart som beck eller liknande. Att spilla blodet i riklig mängd sägs kunna öppna upp portar till Skugglandet.

3 Illusioner: Halvblodet har förmågan att skapa små och tillfälliga illusioner. Vissa av dem sker omedvetet men andra kan ta form genom koncentration eller inlevelse. Halvblodets utseende tenderar att variera på sinnesstämning. När det är glatt och lyckligt är huden frisk och håret vackert, när denna är sorgsen blir håret tunt, blicken glämlig och kinderna insjunkna.

4 Levande skugga: Skuggan sitter fängen vid kroppen men rör sig inte riktigt i takt med kroppens rörelser och kan ibland avslöja känsloutbrott som ägaren försöker hålla dolt. Ibland försvinner skuggan helt under vissa tider som om den vore ute på ett ärende för någon annan herre. Andra gånger tycks den vaka över eller varna sin ägare och ibland till och med hota och agera emot denne.

5 Naturväsen: Det finns en koppling till naturen själv. Kanske är huden strävs om trädbark, håret likt mossa eller spindelväv, bölder på ryggen som ser ut som om de vore av grästen, ögonen svarta likt en skogstjärn. Halvblodet känner en trygghet och en koppling till detta element om det så är en stilla skogstjärn, en glänta eller stenrösan.

6 Skuggfolkens röst: När personen sjunger så är sången trolsk och lockande. Den kanske lockar till sig djur, får elden att flamma upp, eller gör det kallare i rummet. Att sjunga med denna sång kan dock vara farligt då det kan locka över varelser från Skugglandet.

7 Skuggfolkets hud: Huden är vit som snö likt den hos en stagran, eller kanske frostblå med fläckar och mönster från en Rimur eller Ikkimekki eller att den glittrar i solljuset. I speglar ser man, och alla som tittar, ens äkta skugglandsform. Denna kan välja att tala med en och komma med bud och frågor från Skugglandet.

8 Trolsk beröring: Att vidröra halvblodet ger en underlig sensation. Kanske får beröringen i torr jord blommor att slå upp, gör att saker fryser till is, att personer blir förälskade eller glömmer saker. Detta kännetecken kan ofta vara lika mycket en förbannelse som det är en gäva.

9 Udda drift: Ett behov av att klättra upp i träd, prata med hästar, alltid vara barfota, hålla sig i skuggan eller äta rått kött. När man inte följer sin drift börjar man förvandlas och bli mer djurisk och förvriden på väldigt kort tid. Om man kan återgå att följa sin drift börjar de djuriska dragen sakta avta.

10 Slå två gånger och ta båda kännetecknen: Skulle detta resultat komma upp en gång till, slå om.



Skugglandet



Den ensliga skogsdungen

Solen går ned, och molnen vandra med vefullt sinne hän över skummande sjö, över susande skogars skymning. Ensam ute i öde nejd, mot fuktig klippa lutad, står förtrollad en vandrare, lyss och njuter.

— *Vicarius Rödberg, Ur dikten om Skugglandet*

Porten till Skugglandet

I Mundana ligger denna ensliga och otillgängliga skogsdunge. Det är en plats som undviks av alla och av en god anledning. Den dryper av fukt och luften är ständigt rå och kylig. Lövträden har tjocka stammar, slingrande rötter och krökta grenar. Från brungröna gölar stiger en mjölkvit dimma och träden kläs av lavar. Över marken krälar stora tusenfotingar mellan giftsvamparna och grodor kväker på nättarna från de gyttjiga vattnen.

Folket i trakten undviker skogsdungen då den inte har något att erbjuda förutom snår, köld och sumpmark. Men denna plats är ett av de ställen där gränsen mellan Mundana och Skugglandet ligger alldelens nära. Under vissa nättar sker något. Då öppnas en port till Skugglandet i dungens djup. Från håll kan man höra lockande melodier och se en svag bärnstensfärgad glöd mellan träden. Ljungvreda uppenbarar sig – ett behornat väsen med en lång flöjt som spelar en suggestiv och drömsk melodi samtidig som hon dansar på gölarnas vattenyta. Melodin öppnar Gränslandet mellan de två världarna och väver in drömmar och verklighet till ett.

När världarna möts förändras naturen och atmosfären i dungen. En varm vind blåser upp och skinrar den annars så tätta dimman till ett svagt dis och från gölarna strömmar ett gyllene sken som lyser upp de väldiga träden och kastar långa skuggor. En doft av kanel och sötma sprider sig och det knakar när träden sträcker på sig. Det fladdrar av tunga dunbeklädda vingar då malfjärilar stora som örnar rör sig mellan träden.

Från dyn kralvar jättepaddor upp och kväker mot himlen. Små gyllene irrbloss glöder likt eldsflugor där de svärmar runt strax under trädkronorna och själva vinden; droppandet och rasslandet i löven blir till en sällsam och hypnotisk melodi. Skuggfolket framträder mellan trädstammarna likt gäckande skepnader, de dansar runt bland rötter och fallna löv, skrider över de utlagda näckrosbladen och skrattar sina klingande skratt. De öppnar trädens stammar och läter saven rinna ut, fångar den i bågare av näver, och slukar den girigt. Den smakar likt mjölk, honung och ger ett härligt rus. Därefter hänfaller skuggfolket åt en passionerad ålskog i gölar och bland stammarna.

Den mänskliga som tar sig dit kommer betraktas nyfiken men sedan bli indragen, avklädd och förtrollad till att delta i det passionerade mötet. År det en man kommer han tillfredsställas på alla sätt men sädan spills i gölen och avkomman befruktar naturen själv. Likt grodågg och senare yngel uppenbarar sig foster i det glödande gölvvattnet.

De simmar runt där och växer och sväller tills de är spädbarn med tjocka lemmar och mjukt hull. Med höga skrin dyker skuggfolket ned i gölen, sliter barnen i stycken och äter av dess kött. Vattnet blir genast rött av blod och hela skenet i gläntan förändras. Nu ser man skugg-

folkets hunger när de kalasar på de knubbiga små kroparna tills det inte är något mer än benen kvar.

När dagen gryr tar Ljungvreda åter fram sin flöjt och spelar sin melodi som får världarna att åter glida från varandra tills nästa gång hennes musik ska ljuda från den täta skogsdungen.

Ljungvreda

Ljungvreda är ett skuggväsen som vandrar genom Skugglandet och som många gånger tagit sig till Mundana med hjälp av sin magiska flöjt. Hon tas emot både i Mänskenshovet och Svarta hovet. Hon är en av de skickligaste skugglandsvandrarna och kan snabbt förflytta sig och föra bud och meddelanden. Hon har studerat människor och vet på många sätt hur de tänker även om hon har skuggfolkets likgiltighet inför deras liv och lidande. Hon är en utmärkt om än farlig guide till Skugglandet som känner till många av dess hemligheter.

Hennes viktigaste ägodel är den magiska flöjen. Den är täljd av den svartaste eken från Mörkerskogen. Eken skrek när hon skar den från en gren. Hon sägs ha fångat en virvla dans i flöjen och sedan stöpt den i blod från skuggtrollen. Med flöjen kan man skapa portar till och från Skugglandet även om det är svårare ju längre ifrån Gränslandet man kommer. De som hjälpte henne fånga den virvla dansen krävde dock en tribut och med jämna mellanrum ordnar hon en festlighet för dem i gölen och i Mundana. Detta är priset för att de skänker flöjen kraft med sina danser.

Äventyrsuppslag

Nedan presenteras ett antal äventyrsuppslag i hur man kan använda skogsdungen som port till Skugglandet i spelet.

Barnet från gölen

En kvinna i trakten hörde en morgon skriket av ett spädbarn. I skogsdungen som alla undvek fann hon en nyfödd som låg på den kyliga marken invid gölarna. Hon tog hand om det lilla barnet och försökte fostra det men något var väldigt fel. Ibland betedde barnet sig som om det vore sinnesslött och andra gånger stirrade det på henne med en blick som vittnade om århundraden av vishet men även förakt.

Vad kvinnan inte känner till är att barnet är skapad på sädan från en man i trakten som lockades in i trakten men gölarna är dess moder. Barnet är inte "helt" utan kluvet mellan Skugglandet och vår värld. Skuggfolken frossade på dess syskon men av någon anledning lämnades barnet kvar. Nu sjunger det ibland sorgset tonerna från Ljungvredas flöjtmelodi och blicken dras alltid till fjärran mot skogsdungen.

Kvinnan kommer be rollpersonerna att ta barnet till gölen när skuggfolken äter uppenbarar sig. Det som kommer ske är en oerhört grotesk scen där skuggfolket kommer slita barnet i stycken och äta det och barnet kommer skratta och jollra i glädje medan de gör det.

Budbäraren

Ljungvreda håller sin festlighet i gläntan men när den är över och de andra skuggväsendena drar sig undan dröjer hon sig kvar. Hon söker några dödliga som ska följa henne till Skugglandet för ett uppdrag. Detta kanske är till Månskenshovet där de får böja knä inför härskarna i Ispalatset eller till de farofyllda dimmornas hav för att ta del i dess mysterier.

flöjen

Ljungvredas flöjt har förmågan att öppna portar till Skugglandet och ryktet om den spritt sig till de som ser sätt att bruка den för en egen vinning. Kanske är det fråga om ett sällskap magiker, en lönnmördarkult, en excentrisk ädling eller ett annat skuggväsen. Rollpersonerna blir hyrda att stjäla flöjen men detta kan visa sig svårare än de trott och kanske, om de har otur, blir deindragna i Skugglandet.

Glutharianens önskan

En glutharian har hört talas om dungen och ser det som platsen för sällsamma njutningar. Han hyr rollpersonerna för att eskortera honom dit, eller bjuder in dem till denna festlighet. Han ordnar med en stälig fest med mat, dryck, slavar och allehanda nöjen och slår upp sitt läger runtom gläntan. Det blir allehanda praktiska ting rollpersonerna måste stå i när det gäller förberedelse och väntan att porten till Skugglandet skulle öppnas. Därefter blir det en sällsam syn där skugglandsväsendena och glutharianerna möts men kanske har inte de dödliga förberett sig på skuggfolkets grymhet.

Till en annan värld

Rollpersonerna eller en spelendarperson vill ta sig till Skugglandet. Då detta är långt ifrån en enkel bedrift så måste man hitta en väg in. Skogsdungen är en plats som omnämns i sagor, sånger och bland rädsla från bönder som lever i närheten. Ryktena kan leda rollpersonerna dit och när de väl är där kan de försöka smyga sig in i Skugglandet innan porten stängs (om de inte blir indragna i dansen) eller sluta ett avtal med Ljungvreda.



Ljungvreda spelar vid gölen och öppnar en port till Skugglandet.



Skugglandet



Månskenshovet

Ve denna tid, ty drakarna sommar en efter en och mörkret sveper in över oss med sin kalla hand.
De blekna skepnaderna lever nu endast på drömmar och sånger.

– Drottning Vintermåne

De frusna slätterna

De frusna slätterna är en del av Skugglandet som är sänkt i evig vinter. Sprakande norrsken breder ut sig över himlavalvet och landet är underkastad snö, is och köld. Det knakar då och då i självaste urberget som får väldiga dån att leta sig upp då isen bryter isär bergssidorna. Här och där öppnar isarna upp sig till svarta havsvatten och där i djupet simmar väldiga bleka urväsen med många ögon och slingrande tentakler och slemmiga fenor. Flockar med vildhästar vita som snö lever på slätterna och fängas in av rimurerna och tämjts till att bli deras riddjur.

Snöstormar drar in och kan då och då öppna portar till Mundana och då främst de nordliga regionerna och Veddofolkens riken. Här och där finns ensliga bergsmassiv, djupa dalgångar, isgångar, dänande vattenfall från glaciärerna och frusna skogar. Solen reser sig aldrig över horisonten och månskenet, stjärnorna och norrskenen är de enda ljuskällorna.

Men när man reser över de frusna slätterna kan man se ett blekt sken i fjärran. Där i den yttersta norden reser sig ett palats av is mot himlen. Det skimrar likt en spira och kastar ett gäckande ensligt ljus mot de mörka skyarna. Palatset är ständigt omgärdad av stormvindar, moln av yrande snö och evig köld men dessa rör sig långsamt, dansande, sömnigt och svepande. Självaste stjärnhimlen tycks komma till liv ovan ispalatset och flyter runt likt iskristaller på ett midnattssvart hav. Här i detta frusna högsäte härskar Månskenshovet och här har rimurerna sitt hem.

Ispalatset

När man kommer in i palatset så finner man ett landskap av organiska former; väldiga salar, lika höga som den högsta kyrkspira, i blågrön is som skimrar inifrån. Vinden blåser genom håligheter och skapar trolska melodier likt väldiga vindspel som löper genom hela palatset. Många av väggarna är svagt genomskinliga och man kan se skuggor och rörelser mot de flaskande ljusen. Från citadellets övre våningar är utsikten svindlande och det är nästan som att man skulle kunna röra vid stjärnorna.

När månen är stor och svullen skiner den rätt genom palatset och skapar ett magnifikt skådespel av månljus som bryts genom otaliga prismor och isväggar. Själva ljuset blir till en skimrande melodi och de som hamnar i ljusets väg upplever en sällsam njutning. Det är som att bli smekt av otaliga händer, få kyssar över kroppen och en varm andedräkt mot sin självaste själ. De dödliga som hamnar i palatset och för första gången blir belysta av månskenet faller vanligen ihop i spasmer av eufori och de som stannat i citadellet en längre tid blir allt blekare i hyn och håret – som om månljuset fräter bort dess färger.

Isveden

En stor skog breder ut sig på de frusna slätterna. Trädens kronor är tyngda med is och snö. Stammarna är väldiga och mellan dem brukar rimurer dundra fram på sina vinterhingstar i jakt på allehanda bestar. Den väldiga lindormen Marhygga sägs dväljas där och likaså Häxmästaren från söder och märgbarnen. Ifrån källor i skogens mitt som aldrig fryser krvlar det då och då upp slingrande väsen med svarta fjäll som rör sig likt ormar mellan trädens stammar. Att föra hem ett sådant till citadellet visar på jaktlycka och skicklighet i strid.

Det sägs att i djupet av Isveden finns det en port som leder ut till Mundana. Vandrar man genom denna kommer man komma ut i den väldiga Mitheraskogen. Men det finns också de som menar att denna port även leder till andra ställen och kanske till och med andra världar och var man hamnar beror helt och hället på hur man vandrar.

Drakarnas dal

En krater i de väldiga isarna sänker sig djupt mot en stilla sjö på dess botten. Här brukar den frusna regionens drakar samlas för att sova och överlägga sina planer. De har isgrottor i de branta sluttningarna och när deras sömn är över flyger de rytande mot himlen och till andra världar. Men på senaste tid har ingen drake lämnat denna plats. De är alltjämt försänkta i sin sömn och har nu sovit längre än någon kan minnas. De har frusit in i sina grottor och när skuggfolket söker sig dit med lyktor av stjärnljus ser de drakarnas väldiga gestalter likt skuggor i isen.

Skugglandet



Månskenshovets ispalats tornar sig majestätiskt mot himlen i den yttersta norden.



Skugglandet



De frusna haven

Om man fortsätter förbi Ispalatset och vidare norrut kommer man till de frusna haven. Detta är en plats där stjärnorna blir allt färre på himlavälvet, norrskenen bleknar, och allt som hörs är när det sjunger och knakar i den tjocka isen. Ljuset från ispalatset blir likt ett fyrtorn i fjärran, det enda man har att navigera efter. Om man lämnar även detta bakom sig och fortsätter tycks bara intigheten breda ut sig framför en. Inte ens förmågan att skugglandsvandra hjälper en.

Till en början är den frusna packisen kantig, vass, spetsig och otillgänglig. Här och där öppnar sig vakar till det svarta vattnet. Men ju längre bort från ispalatset man kommer desto planare blir den. Till slut blir isen inget annat än en svart spegel under stjärnhimlen. Luften börjar tunnas ut och det blir allt kallare.

De som har färdats längst åt detta håll och återkommit talar om intigheten, hur själva världen tycks lösas upp. Man blir lättare och nästan svavar fram och tytsnaden blir total. Det finns legender och sagor om att en värld finns bortom denna intighet, att det finns de som lyckats ta sig över gapet och att det även finns de från den främmande världen som tagit sig till Skugglandet. Det är svårt att veta om det ligger någon sanning i dessa rykten men rimurer på sina vinterhingstar rider allt oftare efter de frusna haven och håller vakt mot den svarta intigheten.

Månskenshovet

Månskenshovet har en komplicerad hierarki men konung Frostsång och drottning Vintermåne har suttit på tronen så länge som man kan minnas. Eviga väsen med vitt hår, tunt som spindelnät, och glödande likt mänljus som når till deras anklar. Kronor fylda med diamanter och smidda i fruset silver. Mantlarna är av hermelin och kläderna i silvertråd och regenterna är smyckade med tårar och pärlor från de kalla urhaven.

Under dem i hierarkin finns ett stort följe vasaller, tjänare, narrar och älskare. Den blå prinsen och hans gemål som en gång var mänsklig sägs trakta efter makten, prinsessan Vintervind är känd för sina fascination vid urhavet och konungsbrodern Varghjärta lämnar sällan haremet efter något han sägs ha sett i Isveden. Rimurernas hertigar, grevar och baroner är underkastade Månskenhovet och de både fruktar och dyrkar sina regenter.

På senaste tiden har det skett en splittring i hovet vilken oroa rimurerna och hela det nordliga riket. Konung Frostsång har tagit sig en älskare. En underskön man som har getts namnet Skymning. Vissa menar att han kom vandrade från intigheten bortom de frusna haven, andra att han kom från Isvedens djup. Oavsett vad har han slagit klorna i Konungen och förfört honom med både sin kunskap och sin skönhet. Skymning har fått en framstående plats i hovet och lär nu ut danser och sånger som är olika någon annan har hört. Melodier som är förtrollande och vackra fastän de är falska. Han spelar toner på sin silverharpa som inte kan beskrivas på något annat sätt än främmande och dessa samt de sagor han berättar klamar sig fast i skuggfolket huvuden som om det vore deras minnen, känslor och längtan.

De upplever sensationer som de aldrig föreställt sig och kan nu känna en passion i sina hjärtan olik någon annan. Hans musik sprider sig genom självaste glaciärerna och isarna för de att sjunga i hans takt. Vissa menar att det är han som fått drakarna att somna, andra att det är han som lockar upp fler mörka styggelser från Isveden. De som följer och dyrkar honom menar dock att han bär på en sanning och att han och Konungen kommer leda marschen mot en ny tid och en ny värld.

Drottning Vintermåne har bannlyst Skymning från ispalatset och förbjuder hans sånger och danser men Konungen har vägrat lyssna. Splittringen har spritt sig till Rimurerna, de som stöttar drottningen eller de som underkastar sig konungen och Skymning och sprider danserna och sångerna vidare. Det ryktas även om krig och att Svarta hovet kommer rusta sig och i denna tid av splittring kommer de ledas sina härar genom Skugglandet för att spilla Månskenhovets blod.

Drottning Vintermåne har dragit sig undan till sin del av Ispalatset och dvärls där med sina systrar och bröder och älskarinnor och försöker förstå den förändring som sker och motstå de vackra och förvirridna sånger som Skymning väver. Är det en av Svarta hovets tjänare som försöker utmanövrera dem inför ett kommande krig? Är det ett väsen från människornas värld eller bortom? Är det en gud som har tagit köttslig form eller en illasinnad dröm som fått liv. Hon har sänt ut sina trognaste rimurer över Skugglandet och bortom för att lösa denna gåta medan hon försöker hålla Skymnings sånger borta från sig själv genom lustar och skådespel så att de inte kan slå rot i hennes hjärta.

Skugglandet

Dimmornas hav

Vid den tjugoåttonde breddgraden, på toppen av en monstervåg, slog något vårt skepp i spillror. Vi kastades ned i en virvlande malström och drogs oundvikligen och obönhörligen mot drunkningsdöden. Plötsligt uppenbarade sig legioner av havsfolk med vatten strömmande ur sjögåshår. Över dem tronade Havsdjupens moder och vi visste att vi var fiskföda om hon inte kunde blidkas. Fagra sånger är inget som kommer ur en gammal pirats saltstänkta lungor och allt vårt guld var redan på väg ned mot hennes mörka domäner, så för oss fanns inget att göra utöver att be om nåd.

— *Mwongo Mendax, skrävlande korgar från Karakul*

Dimmornas hav

Merparten av Mundanas människor förknippar Skugglandet med vildvuxna skogar och ödsliga berg och dalar, men somliga vet att Skugglandet omfattar långt mer än så. Visst är det så att man oftast stöter på Gränslandet i urskogar och andra ödemarker med relativt rik växtlighet, men mühadinerna vet att berätta om "Skymningsöknen", och veddo har sägner om de mystiska "Norrskensslätterna". Det finns till och med berättelser om hur Gränslandet har uppträtt i nergångna, ödsliga delar av Mundanas städer om natten – från Alkarzan till Calnia, Garandor och Domharath. Men några av de allra sällsammaste historierna kan av och till höras på hamnkrogar och i fiskebyar; berättade av väderbitna sjömän, ålderstigna fiskargubbar och luttrade marinsoldater; berättelser om Dimmornas hav.

Det sägs att Dimmornas hav är Skugglandets manifestation av den väldiga ödsligheten på världens oceaner, hav och sjöar. Man talar om en dimmig, till synes oändlig, ocean ständigt försänkt i nattmörker eller skymningsdunkel och belyst endast av månen och främmande, kalla stjärnor. Sjömän berättar om hur havet legat spegelblankt, då deras skepp plötsligt kommit in i vidsträckta dimbankar. Snart har skeppet höljts i tjocka vita dimslöjor, för att när dimman lättat befinna sig på det märkliga, nattliga skugglandshavet.

Somliga havsresenärer berättar historier på ett helt motsatt tema; hur deras skepp har råkat ut för väldamma stormar, som hastigt och oväntat bedarrat helt. Havet har då legat nästan spegelblankt runt skeppet, men det har inte varit det hav skeppet nyss befann sig på; utan en mänblyst, dyster ocean med blåsvart vatten; här och där beströdd av enorma näckrosor. De allra flesta som någonsin siktat Dimmornas hav har dock gjort det sedan de kommit in i Skugglandet på andra vägar, särskilt via Drömmarnas stad eftersom den ligger vid randen av havet. Endast skepp som seglat riktigt långt ut på Mundanas hav, bortom alla vanliga farleder, verkar någonsin förirra sig in i Gränslandet till Dimmornas hav.

De lärde, som forskar i sådana ting, tror att Dimmornas hav är platsen varifrån många sägenomspunna havsmonster härstammar. Andra avfärdar helt detta, och påpekar vilka väldiga djup det redan verkar finnas i Mundanas hav – tillräckligt gott om utrymme för allehanda vidunder, resonerar de. Likfullt innehåller många av berättelserna från sjöfarare som faktiskt stött på Dimmornas hav beskrivningar av väldiga gestalter som skymtat precis under havsytan; och av och till också uppenbarat sig ovan den i de mest monstruösa skep nader. Sjöormar, jättebläckfiskar och allsköns vidunder tycks frodas i djupen.

Geografi

Mycket lite är känt om Dimmornas havs geografi, och nästan lika lite finns att berätta, ens hos skuggvarelserna själva. Skugglandets landmassa ligger dock alltid åt öster; en säker metod att hitta en väg bort från Dimmornas hav är således att färdas åt det hället. För vilsekomna sjöfarare från Mundana kan det vara allt annat än en lätt uppgift, dock, ty Skugglandets stjärnhimmel är olik Mundanas; stjärnbilderna är desamma, men tycks omkastade eller rentav spegelvända. På havets östra strand ligger Drömmarnas stad, ständigt höjd i dimma. Den väldiga spiran på dess högsta torn, Dimmornas herres boning, kan dock skymtas över väldiga avstånd på havet, trots skymningsdunkel och tjocka.

Långt, långt söder om Drömmarnas stad finns en väldig bergskedja vars flammande toppar spry ut floder av magma längst kusten, och får Dimmornas hav i området att sjuda och ånga. Okända drakar kommer ibland hit för att mötas i blodig tvekamp, och de grunda, bubblande lagunerna är fulla av lösa klippfragment och enorma, brända skelett. Väggen mellan Mundanas plan är tunn här, och flera vittrade stenportaler tronar på bergssidorna; de flesta tycks brustna och glömda, men ur en väller kaskader av flammor, och från en annan sipprar dimslöjor in från någon okänd plats långt fjärran. Halvvägs upp på den största av vulkanerna ligger ruinerna av en märklig fästning från världens tidigare äldrar, bevakad av eldnymfer och spöken.

Åt alla andra väderstreck verkar Dimmornas hav närmast oändligt. Ju längre bort från Drömmarnas stad man seglar, desto mer upphör de vanliga, jordiska naturlagarna att fungera, desto vildare, stormigare och kallare blir havet, och desto oftare siktar man de vidunder som dvälijes i det.

Skuggvarelserna själva berättar att allra längst ut i havet börjar själva verklighetens gränser att upplösas. Där hemsökes vattnen av Väktaren, ett monster ingen någonsin återvänt för att berätta om. Vad Väktaren egentligen vaktar vet kanske bara gudarna; men ett tecken på att man nærmar sig dess domäner är att norrsken uppträdt på himlen och havet blivit så kallt att märkliga isformationer uppträder. I bland svävar isbergen långt ovanför vattenytan. Här och var kan man i dessa trakter skymta ålderdomliga skeppsvrak och andra, långt mer märkliga, ting, nedfrysda och bevarade för alltid i isen.



Skugglandet



Trädgårdarnas ö

Utöver det som verkar vara Skugglandets huvudsakliga landmassa finns en vidsträckt ö i Dimmornas hav. Ingen levande människa vet förstas exakt hur stor den är eller hur dess kustlinje ser ut men Skuggvarelserna talar om den som "Den sjunkna kontinenten", vilket är notervärt då det finns referenser till en dylit i ålderdomliga faliska och arkipelagiska skrifter. Nu är ju denna plats i Skugglandet knappast sjunken under vågorna, men Dimmornas hav omkring den tycks väldigt grunt och fullt av märkliga ruiner som då och då sticker upp ovan havsytan.

Själva ön i sig är klippig och svärtillgänglig, med branta, dramatiska kustlinjer, men sedan dessa väl forcerats hamnar man på en underskön, grönskande plats; mer som en igenvuxen trädgård än den väldiga urskog som annars domineras Skugglandet. Här blommar tusentals märkliga blommor bland fallna kolonner och mossbevuxna ruiner, och Dansare kretsar runt söndervittrade marmorstatyer medan mänljuset strilar ned genom lövverket. Denna kontinent är hemvist för allsköns anmärkningsvärda varelser och platser, särte för det lilla men krigiska Marmorhovet, och en av få platser i Skugglandet där Mänskenshovets och Det svarta hovets makt tycks komma till korta. Det finns faktiskt så pass mycket att berätta, att det bättre görs en annan gång – den här berättelsen handlar om havet.

Frihamnen

Mitt ute i Dimmornas hav finns en ö i form av en hög stenspira, fullständigt översållad med egendomlig vegetation och bebyggelse. Bågar och spiror av sten sträcker sig mellan öns klippor och vildvuxna korallrev, beväxta av skimrande blommor i purpur och silver. Skuggorna ligger djupa bland klipporna, korallerna och husen, och tycks ibland glida undan för att blotta portvalv som leder rakt till Drömmarnas stad, eller annorstädes i världen. Endast skuggvarelser tycks kunna navigera i Frihamnen utan att gå vilse i den labyrinthiska strukturen, men skepp från Mundana angör ändå ibland denna hamn, sedan de förirrat sig bort från de solbelysta haven och in i Skugglandets dimma.

Frihamnen har ett rykte om sig bland Mundanas sjöfarare, som en plats där drömmar besannas, där man hittar guldskatter liggande i gathörn, där segel repareras av sig själva, där vin och frukter finns i överflöd och där undersköna havsnymfer lockar med näjen bortom fantasins gränser. Vad som inte lika ofta berättas är att även mardrömmar besannas här; att guldet i ens händer kan förvittra till sand, skepet förhäxas, vinet visar sig vara blod, och havsnymferna ta livet eller själén i betalning för de som tagit emot deras gåvor. Ibland återvänder sjöfarare till Mundana från Frihamnen, lyckliga och rika och fulla av nya drömmar, men lika ofta återvänder de galna och ublottade, på ett sargat och fallfärdigt skepp. Ibland återvänder de inte alls, och deras bleknande gestalter irrar fortfarande omkring, vilse i Frihamnens dunkla gränder.

Våggudinnorna Makea och Namake hade också en halvbro, Kamo, av betydligt mer dunkel natur, då hans mor var Havsdjupens moder. Tillsammans frambringade de tre syskonen melusinerna, men Kamo bevisade även människornas värld, och avlade barn med arkipelagiska furstinnor. Det är därför somliga barn av börd i Arkipelagen än idag föds med simhud och märkliga fläckar, och med en sällsam dragning till, och makt över, havet.

Tempelpyramidens ö

Någon annanstans, ofta en bit åt norr, finns en liten klippö där resterna av ett väldigt palatskomplex tronar. I dess mitt finns en vittrad, olycksbådande trappstegspyramid som alltid bevakas av Det svarta hovet. Dess siklar brukar ofta ses också på andra platser på ön, och de flesta andra skuggvarelser håller sig borta från den av ren försiktighet.

Öns marker utanför palatskomplexet är vindpinade och beboda av ett öräknligt antal häckande faglar. Särskilt fiskmåsarna är väldigt pratsamma, och bär skvaller från Mundanas och Skugglandets alla hörn, men är väldigt förtagna om själva ön de bor på och dess mysterier.

Runtomkring ön ligger hundratals skepp på grund på sandbankar och klippor i havet; somliga fartyg har av vågorna kastats upp på öns stränder eller krossats till fragment mot dess klippidor. Det är en imponerade syn, då många av skeppen är väldigt väl bevarade; otaliga trasiga segel vajar fortfarande mot skymningshimlen. Jämfört med de skepp som kan ses bland isen i Väktarens land uppturvisar dessa fartyg ett förvånansvärt enhetligt utseende – det sägs att de är resterna av ett sagolikt stort sjöslag som stod en gång mellan två mäktiga rikens flottor. Av någon anledning dyker fartyg från Mundana ofta upp i dimmorna på denna plats än någon annan stans på Skugglandshavet.

De yttersta haven

Nägonstans bland de spökliga informationerna i utkanten av Dimmornas hav finns ett område där sjöfarare går sakra för Väktaren. Här är världen för evigt sänkt i en norrskensbelyst arktisk natt, kylan är mördande och packisen fara nog för fartyg. Genom dimmorna kan man redan långt innan packisen se ett fyrtorn brinna långt, långt i fjärran. Ismassorna är föränderliga och kaotiska men det är möjligt att finna en väg igenom. Gör man det kommer man omsider till en liten ö bland isen, där havets dimmor lättar. På den annars ödsliga ön höjer sig ett fyrtorn ensamt mot natthimlen, kastande ett föränderligt ljus, ömsom blekt och ömsom skarpt, över omgivningarna

Utöver Fyrturnet rymmer ön bara vindpinat gräs, larar och en ring av meterhöga monoliter i svart sten som löper runt fyren i en perfekt cirkel. Enstaka isbjörnar, snötigrar och draken Gim'naud kan ibland skyntas här, men annars bebos platsen bara av en ensam kvinna, fyrturnets väktare. Hon har makten att stoppa vem som helst som försöker bege sig vidare från denna plats, men också kraften att låta en passera. Bortom Fyrturnet slutar världen, och Skugglandet blir ett med Andeplanet. Allt annat än de högsta av väsen blir förmodligen galna eller värre på denna plats; för här visar irrbloss stöpta ur den Himmelska elden vägen till Drömmarnas ursprung, och här om nägonstans kan man få svar på livets alla gåtor.

Skugglandet



Väktaren reser sig ur de yttersta haven.



Skugglandet



Pärlemorhovets Väsen

Prisa Daak för havet, men håll dig på land!

– Iguavus Muareni, växteplig fiskmånglare

Havsdjupens moder

Ett av Skugglandens mäktigaste väsen är Havsdjupens moder, Pärlemorhovets härskarinna, som håller hov i väldiga grottsalar under havets botten. Ytterligt få av de skuggvarelser människor normalt kommer i kontakt med har skadat hennes rike, och Pärlemorhovets domäner är höljda i mystik även med Skugglandets mätt mätt. Därmed inte sagt att Havsdjupens moder inte har makten att bevilja även landlevande varelser tillträde och förmåga att överleva i hennes dränkta rike, men det är något hon sällan finner fog att göra.

En del mystiker placerar Havsdjupens moder i en treenighet med gudarna Honoyeta, havsdjupens herre i människornas värld, och Navare, som rår över vågor och strömmar. Andra identifierar henne med Gorzarzyna, en uråldrig arkipelagisk gudom. Om detta innebär att Havsdjupens moder själv är en gudinna tycks ingen riktigt veta. Av oklara skäl drog hon sig för tidsåldrar sedan tillbaka till mörkret och drömmarna, där hon kom att rå över Skugglandets spegelningar av havsvidderna, vågorna och djupen. Hon stöpte sin skepnad i vulkaneld och skugga och ruvade i det fördolda, drottning över oceanernas ödslighet och urkraft.

Havsdjupens moder är olik andra skugglandsfurstar i det att hon anser sig ha ett specifikt syfte i världen, och ständigt eftersträvar att hålla Mundanas banala civilisation borta så att haven kan förbli vilda och sagolika. Hon må vara sprungen ur oceaner och vulkaner och oberäknelig som vågor och flammor, men i allt hon gör tycks hon på något vis eftersträva att uppfylla detta sitt syfte, utan misskund och tvivel. Måhända är Havsdjupens moder trots detta inte helt neutral – det berättas att hon en gång ålskade Dimmornas herre, den gätfulle härsken i Drömmarnas stad, och Pärlemorhovets väsen har ibland ställt sig på hans sida.

Menader

Menaderna är de av Havsdjupens moders tjänare som människor oftast kommer i kontakt med. De tycks uppta en position i Pärlemorhovets hierarki liknande den rimurer och stagraner har i andra skugglandshov; som ledare, språkrör och alla slags ädlingar. De är mycket människolika, för mångas ögon betagande vackra, men samtidigt på något subtilt sätt obezagligt annorlunda. De har grönt, grönblått eller blont hår, och blekvit eller grönaktig hud med en antydan till manetlik genomskinlighet och svampighet. Deras ögon är stora, mandelformade och mycket mörka, och halsen försedd med gälar.

Somliga individer sägs ha haft fenor eller klor istället för händer och fötter, men de individer skugglandsresenärer kan stöta på i Dimmornas stad och runt Fristaden tycks alltid ha mänskliga extremiteter. Många menader är utmärkta hantverkare, som av snäckskal, pärlemor, valben, narvalständer och annat kan framställa de mest fantastiska ting.

Nere i haven sägs menaderna bebo fantastiska städer på havsbotten, men besökare och fångar hos Pärlemorhovet i djupen har bara fått beskåda oregelbundna grottor med enkel utsmyckning och knapp möblering.

Morgider

Morgider är kraftiga humanoïder, med en oregelbunden blandning av drag som för tanken till hajar, rockor och skaldjur, och kan se mycket skrämmande ut. De är väktare och soldater i Pärlemorhovets hierarki, och de mest sannolika av Pärlemorhovets utsända att stöta på land, ofta ledda av menader. I människornas värld syns de dock sällan till, oftast tycks de bara vistas där på specifika uppdrag. Själva är morgiderna inte särskilt kommunikativa, men deras varierade utseenden tenderar, som alltid i Skugglandet, att säga något om deras individuella personlighet. I regel är de dock relativt initiativlösa utan en stark ledare, men under en fast hand är de disciplinerade och hörsamar befallningar utan minsta tvekan.

Det finns uråldriga väsen som säger sig minnas tiden då morgiderna kallades volturer och var Pärlemorhovets furstar och ädlingar, innan de hamnade i onåd hos sin nyckfulla härskarinna och degenererades till de simpla bestar de är idag. Ingen vet om spillror av volturerna lever kvar, undangömda någonstans, eller om det ens finns en gnista av deras forna storhet bakom morgidernas glasartade blickar.

Snäckor

Snäckskal som sköljs upp på stränder i Skugglandet bebos ofta av hemlighetsfulla, ålderdomliga väsen. Det berättas att somliga av dem är så gamla att de har minnen från tiden då Skugglandet formades. Snäckorna är enstöringar och vill helst lämnas i fred med sitt oändliga grubblande, men om man lägger örat mot ett snäckskal och lyssnar riktigt noga kan man ibland höra dem sjunga gamla och sorgsna sånger från kalla hav.

Bestar

Pärlemorhovets bestar varierar enormt i utseende och lynne, men har det gemensamt att de alla är jättelika och dvljes djupt ner i mörkret under hav och sjöar. Somliga kan tala, andra är tysta som graven, somliga är vredsinta och oförlåtande, andra visa och fridsamma, men alla är de i någon mån fysiska manifestationer av havens väldighet, uråldrigitet och makt.

Det har sagts att vissa av dem går sin egen väg snarare än att följa Havsdjupens moder, vilket sannerligen är egendomligt eftersom hierarkier tenderar att vara absoluta i Skugglandet. Kanske har Pärlemorhovets bestar ett starkare band till människornas värld än andra skuggvarelser?



Varelserna här i djupen vet inte vad en storm är; havet är himlen för dem, och det sträcker sig uppåt i oändligheten, där de enda ljusen högt ovan är de glitrande stimmen av levande, jagande stjärnor. Dödliga män som sjunker ned hit, de glömmer med tiden att deras värld en gång var en luftig, tyngdlös, förlåtande plats.

Sirener

Sirenerna lever långt från Pärlemorhovets salar, i exil i dunkla Gränsland och bland kustklipporna på Tempelpyramiden ö. Ibland påträffar olycksaliga sjöfarare dem i människornas värld, där de av Havsdjupens moder bundits att evigt vakta glömda hemligheter och skatter. De uppenbarar sig på håll som vackra, väna gestalter, men när tjockan lättar framträder deras sanna skepnader, förvridna och utmärglade, med gröngrå hud och fruktansvärd klor och huggtänder.

De sägs kunna spärra upp sina käkar tillräckligt för att sluka en sjöfarares huvud i en enda tugga. Deras fruktansvärd rykte till trots har sirenerna inga svårigheter att stilla sin blodtörst; de kan nynna undersköna klagosånger som bär långt över böljorna och

läter dem projicera en skugga av sig själva in i åhörarnas drömmar, där de kan jaga sitt byte genom mardröm och vansinne tills själens barriärer rämnar och hon själv förvandlas till en siren.

Havsdjupens moder tycks avsky sirenerna, och använder dem som sina verktyg utan ett spår av omtanke. Det sägs att de en gång var menader som i en forntida kataklysm förvreds av kontakt med Akervidderna, ett avlägset existensplan i drömmarnas framtid. De är dömda för all tid, och deras illvilja blandad med sorg och plåga.



Skugglandet



Sjöfåglar

Havsdjupens moder sätter ibland sitt märke på fiskmåsar och andra sjöfåglar, i form av en liten röd fläck under ögat. Fläcken ger fåglarna talets och förutskickelsens gäva, och deras vingar bär dem sedan åstad till främmande ständer där de lyssnar och iakttar, sprider rykten och bär bud, och av och till återvänder till Havsdjupens moder för att visa i hennes öron vad de har hört och sett. Sjömän världen över känner till dessa fåglar från skrönor och myter, och håller sig undan dem; att skada dem är fullkomligt tabu, men bara att sikta dem är ett dåligt omen. Inte sällan förebådar deras uppenbarelse nämligen något stort och farligt som är på väg att ske, värdigt intresset hos Havsdjupens moder. Men det händer även att kustlevare och sjöfarare, när nöden är stor och hoppet tycks ute, kastar sig inför rödfärgade fåglar och väldar om undsättning och hjälp. Ofta bemöts de av likgiltighet och tystrad – kanske var det bara en vanlig fågel? Men ibland, måhända, svarar fågeln med en mänsklig stämma, och bär deras bön med sig till Skugglandshavets djup.

Vanligt folk

Folk både från Skugglandet och människornas värld har vid tillfälle tagits upp i Pärlemorhovet. Många är trälar man har bytt till sig, men en del är individer som förirrat sig ner i djupen. Somliga är drunknande, och rör sig glämiga och stela längst stränderna av Dimmornas hav, medan andra är friska som nötkärnor nere i havsdjupen oavsett om de från början kunde andas under vatten eller ej – sådant är inte så viktigt i Skugglandet. Coomaror och melusiner är tämligen vanligt förekommande, men det rör sig oftast om ensamma individer som vilset irrar runt, drabbade av glömskan. En del sjömän har villigt gett upp sina liv åt Havsdjupens moder för att räddas undan drunkningsdöden, och tjänar som trälar och hejdunar i Pärlemorhovets städer. Det finns också berättelser om hela fiskebyar, till och med hamnstäder, i människornas värld som svurit sig åt guden Honoyeta och långsamt utvecklat mer och mer ambifiska drag. Till sist, sägs det, har de tagit hela byn med sig ner i vågorna, och försvunnit spårlöst från världen. Men om de hamnade i Honoyetas förlovade rike eller hos Havsdjupens moder i Skugglandet förtäljer inte historien.

Halkyoner

Till skillnad från melusinerna, som har en nära nog vänskaplig relation med en del bestar i djupen, tycks coomarorna i hög grad frukta Skugglandet. Legenderna berättar att deras gud Skghalldhurmud var avkomma åt Havsdjupens moder, som i gäva gav Skghalldhurmud och dess folk makten att kontrollera halkyonerna. Men Skghalldhurmud förrädde sin moder, och flydde med sina trogna undan hennes vrede, till Mundanas hav. Men ännu händer det med jämma mellanrum att halkyonerna samlas i stora stim och ger sig iväg rakt ut mot djupaste och mörkaste vatten för att helt försvinna för en tid. Inte ens coomarornas främsta tåmjare kan hindra någon av dem från att ge sig av annat än genom fysiskt våld. Halkyonerna har dock alltid kommit tillbaka omsider. Vart de försvinner är omtvistat, men det sägs att modern i djupet kallar hem de sina då och då.

Nimrod av Kao

En legend bland sjöfarare gäller den fruktansvärde Nimrod av Kao. Han var en gång en av de mäktiga tarasharerna, ebhronitiska krigsherrar som härjade österlandet och Stora arkipelagen för årtusenden sedan, och gick obarmhärtigt fram i sin strävan att utplåna den alliansen av arkipelagbor och melusiner som samlats mot Ebhrons invasion. Men Nimrod mötte sitt öde i krigets slutskede, och till straff för hans illdåd gav melusinerna hans själ åt Havsdjupens moder. I hennes ledband har han gått sedan dess, varken levande eller död, bunden till sitt förhäxade skepp, Talamus skymning, och dess besättning av bleknande spöken.

I Skugglandet ter de sig alla som män av kött och blod, om än bleka och glämliga, medan de i Mundanas magiflöden förfallit till den grad att de nästan är osynliga, och nätt och jämt kan anas som diffusa skepnader under sina rostiga, arkaiska rustningar. Nimrod tjänar under Havsdjupens moder likt en mäktig jägare och hämnare, som med sitt tysta och snabba spökskepp jagar ikapp utvalda fiender och missräddare och nedgör dem. Det händer att Nimrod och hans krigare gör strandhugg i jakt på något eller någon, men legenderna hävdar att de inte kan röra sig mer än sju mil från havet, och aldrig vara i land i mer än sju dagar. Det berättas även att Nimrod besitter en artefakt i form av en stor pärla, som låter honom segla fram och tillbaka mellan Mundana och Dimmornas hav.

Korallvävaren

Långt under havet lever Korallvävaren, en uråldrig hantverkare som sägs vara äldre än oceanerna själva, och vandrade på djuphavsslätterna innan de täcktes av vatten och solen fortfarande sken på dem. Korallvävaren tycks inte lyda under havsdjupens moder och är bara vagt knuten till Pärlemorhovet, men tillhandahåller tidvis sina tjänster till dem, och även de mäktigaste talar om honom med vördnad. Han häller inga egna domäner utöver sin verkstad och håller sig inte med några tjänare utöver de få lyckligt lottade han ibland accepterar som lärljungar en tid. Utöver att arbeta ostört tycks han inte ha några ambitioner och skugglandshoven har sedan länge gett upp att försöka locka honom till sig. De uppvaktar honom fortfarande då och då, i hopp om anlita hans tjänster, då han är en legendarisk artefaktbyggare som i sin ässja format några av Skugglandets främsta klenoder.

Medan coomarorna och melusinerna otvivelaktigt är varelser av denna världs skapnad måste vi beakta den skenbara likheten med de jämförelsevis mer människolika väsen som kallas menader. Det ligger nära till hands, att som Zoares föreslog på sin tid, förmoda att menaderna är en korsning mellan melusiner och människor, då vi tror oss veta från Tarasharkrigets krönikor att melusinen Thelesso och mannen Mandagor alstrade livsduglig avkomma. Icke desto mindre tyder menadernas egendomliga magi och sporadiska uppdykanden i mina ögon på att de inte alls är barn av Mundana, utan hör hemma i Skuggornas riken.

– Gilvi, mäfadius kard

Gåtmästaren

I en sjunken stad bortom Marmorhovets ö ruvar Gåtmästaren, en mäktig djuphavsbest som ruvat och vakat över denna plats så länge ens snäckorna kan minnas, och endast i undantagsfall hörsamar Havsdjupens moders äkallan. Gåtmästaren vet mer än någon annan om Mundanas hav och deras svunna hemligheter, och blir ibland därfor uppväktad av sådana som dristar sig att segla till världarnas avlägsna platser eller gräva upp artefakter som hade gjort sig bäst glömda. Dessa måste ta sig till en enslig klippa ute i havet på det som en gång var den nu sjukna stadens högsta punkt och därifrån försöka påkalla Gåtmästarens uppmärksamhet.

Om dessa besökare lyckas väcka avgrundsbesten kan de delges den information de önskat sig, om än kryptiskt, och kanske rentav lite mer än de bad om under förutsättning att de uppfyller dess krav. Gåtmästaren kräver att besökarna ställer en gäta som den finner intressant och tankeväckande, oavsett om den kan lösa den eller inte. Om de presenterar allt för enkla eller ologiska gätor blir havsmonstret vredgad och drar ned dem i djupen. Samma öde har mött besökare Gåtmästaren helt enkelt ogillade, men vidundret brukar ge sina blivande offer en chans att argumentera för sina liv. Då Gåtmästaren emellertid är notoriskt bitter och folkfientlig är det i huvudsak dårar och desperata som söker dess råd.

Pärlemorhovets artefakter

Nimrods pärla

Det sägs att Korallyvävaren fördom skapade sju artefakter av denna typ, men endast två är kända med säkerhet: en finns hos sin skapare under havet, den andra tillhör Nimrod av Kao. Nimrods pärla är stor som ett barns knutna näve, och glimmar med en märklig blå ton, så blank att man kan speglar sig i den. En gång var sjunde dag kan pärlan aktiveras med en droppe blod, och öppnar då en port till eller från Skugglandet, stor nog för även en karack att segla igenom.

Jag råds ej vind, ej vågor, ej vilda tiraker eller cirefaler med svarta segel, men om Dimmornas hav har jag inget att säga.

— *Larfair, Draken från Indruk*

Tupilaq

Den legendariske schamanen Shuganan av veddofolket skapade dessa fetischer, föreställandes monstruösa små gestalter karvade i valben och smyckade med hår och skelett från döda barn. En tupilaq har ett mäktigt band till Skugglandet, och binder inte bara själen hos monstret den avbildar, utan en del av dess livsessens. Genom särskilda riter kan man ge liv åt artefakten, som sedan placeras i ett vattendrag, där den blir till ett fasansfullt monster som hänsynslöst utför det uppdrag schamanen ålagt den, och försvinner sedan ned i havsdjupen för alltid. Det tros finnas trettio tupilaq i världen; Shuganans lärljungar har försökt skapa flera, men de flesta har misslyckats, och några av dem blev uppätta av monstren de försökte binda. En misstänkt tupilaq förvaras i museet i Ciremelo. Den påträffades ursprungligen i magen på en död jättebest som strandat på ön Varney.

Svärd	Bruk	1H	2H	Hugg	Kross	Stick	Egenskaper	Pris
Korallsvärd	Ovanlig*	2T6	1T6	G+3T6	G+1	G+2T6	Mårtande I, Vädlig	-
Tandsvärd	Ovanlig*	2T6	1T6	G+2T6	G+3	-	Bräcklig, Sargande, Vädlig	-

Koraller

Menader och andra betydelsefulla individer från Pärlemorhovet bär ofta sällsamma föremål av korall. De tycks inte vara snidade eller aktivt formade så mycket som att korallerna har förmått att växa till den form som behövts, hur osannolik den än må te sig. Utöver smycken och enstaka bruksföremål förekommer vapen, svärd med omöjligt tunna klingor av rakknivsvass stenartad korall som trots sitt sköra utseende är hårdas som stål i sina ägares händer. En tjuv eller plundrar bli dock snabbt varse att i oräta händer avtar denna effekt och klingorna blir för ömtåliga för att användas utan att splittras.

Tandsvärd

Pärlemorhovets krigare bär ofta svärd gjorda av käkben från diverse havsvidunder där tänderna sitter kvar som en sågtandad egg. Mot en orustad motståndare kan de riva upp förödande sår och är även effektiva vapen under vattnet där mer traditionella huggvapen är svåravvända. Det förekommer att sådana ges i gåvor, och lägre former av hajtandssvärd har spritt sig till isolerade mänskliga kulturer.



Skugglandet



Menad

Även känd som: *Havsnymf, Okeanid, Marbendlar, Djupets sände*. Menader talar en rik flora av människospråk med lätt brytning, och kan kommunicera intuitivt med alla vattenlevande varelser i Mundana, oavsett hur primitiva och främmande. De är de mest synliga ambassadörerna för Pärlemorhovet och färdas ibland utanför dess gränser på diverse uppdrag eller av ren nyfikenhet. Vanligtvis de bär ett korallsvärd, en sköld gjord av skalet från en jättesnäcka och ett glitrande fjällpansar.

Amfibie: Kan leva och kommunicera helt obehindrat både i vatten och på land. Under vatten kan de använda sitt värde i Simma istället för Förflyttnings.

Mareld: Menaders närvoro får vatten att skimra med ett svagt turkost sken. Alla slag för att Fiska eller Åkalla djuphavsbest inom detta sken får +1T6. Menaden kan med sin magi förstärka ljusskenet till nivån att det går att alstra fototropi ur, och utgör en Skugglandsport av tionde magnituden.

Nattsyn: Menader har god nattsyn och kan se bra i ljussvaga förhållanden. Är det totalt mörker ser de dock ingenting. Detta avhjälper de dock i regel med sin mareld.

Havsmoderens härold: Menader kan med sin färdighet i Trolldom försöka ta kontroll över elementarer och vattenandar som andra har frammanat, men måste då övervinna deras rang.

Avtrubbnings: Utsatthet 0, Våld +10, Övernaturligt +15.

Skadetabell: Folkslag.

Färdigheter (5T6): Högtravande ton, Ledarskap, Lojalitet, Simma, Vara mystisk.

Färdigheter (4T6): Charm, Havskunskap, Hovliv, Legender & myter, Nattsyn, Sång & musik.

Färdigheter (3T6+2): Förnimma, Speja, Smyga, Snäckskalshantverk, Trolldom, Åkalla djuphavsbest.

Vapen	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Korallsvärd	4T6+2	Hugg	6T6+1	Måttande 1, Vådlig
Slagsmål	4T6+2	Kross	3T6+1	Begränsad, Obeväpnad, Snabb

Försvar	Närstrid	Avstånd	Egenskaper
Undvika	4T6	4T6	
Snäckskalssköld	5T6	5T6	Skydd +4, Bräcklig

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Fiskfjällsharnesk†	12	15	13	3

Förflyttnings	4T6+1	Livskraft	3T6+3
Intryck	4T6+2	Grundutmattning	0
Kroppsbryggnad	3T6+2	Grundrustning	3
Reaktion	4T6+2	Grundskada	3T6+1
Självkontroll	3T6+3		
Vaksamhet	4T6		

† Täcker endast Torso.

Blickar vi uppåt av längtan till stjärnorna, eller för att slippa blicka ned i djupen?

– *Ulug Stjärnkäddaren, urakisk astronom i Jaccumta*

Morgid

Även känd som: *Taniwha, Akheilos, Aka-lenonga, Havsmörkrets legionär.* Morgiderna sänds ofta ut på expeditioner och uppdrag i omvärlden, vanligtvis i små grupper ledda av en eller ett par morgider. Morgider kan tala merman, havsvarelsernas språk,, men är väldigt korthuggna när det kommer till mänskliga tungomål.

I strid är de brutala och visar ingen nåd och när de vädrar blod kan de falla in i ett bärskärtillstånd även deras herrar kan ha svårt att rycka dem ur. De är i regel beväpnade med brutala tandsvärd eller långa spjut av narvalshorn.

Amfibie: Kan leva och kommunicera helt obehindrat både i vatten och på land. Under vatten kan de använda sitt värde i Simma istället för Förflyttnings.

Blodtörst: En morgid som befinner sig i närristad och känner lukten av blod måste lyckas med ett normalt slag för Självkontroll eller hamna i ett bärskärtillstånd. Så länge detta tillstånd varar gör morgiden endast kraftfulla anfall, försvarar sig enbart med kontrig och ignoreras avdrag på upp till 1T6 för smärta. Tillståndet varar tills alla fiender är utslagna eller döda eller till att den får en direkt order av en överordnad och lyckas med ett normalt slag för Självkontroll.

Ekohörsel: Morgider har ekohörsel och påverkas inte nämnvärt av ljusförhållanden eller dålig sikt.

Tjurhajrusning [2 Övertag]: Motståndaren kastas iväg ett avstånd.

Avtrubbnings: Utsatthet +10, Våld +20, Övernaturligt +0.

Skadetabell: Folkslag.

Färdigheter (5T6): Simma, Lukta blod, Injaga fruktan, Strandhugg.

Färdigheter (4T6+2): Stå på vakt, Gömma, Vapendrill, Rästyrka.

Färdigheter (3T6+2): Jaga fiskar, Spära, Ekohörsel.

Vapen	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Stängning	4T6+2	Kross	5T6	Obeväpnad, Tjurhajrusning
Slagsmål	4T6+2	Kross	4T6	Begränsad, Obeväpnad, Snabb

Välj minst två av följande fem:

Narvalsspjut	5T6	Stick	6T6	Bräcklig, Räckvidd 2
Tandsvärd	5T6	Hugg	6T6	Bräcklig, Sargande, Vådlig
Stor krabbklo	4T6+2	Hugg	5T6+2	Brutal, Måttande 1, Precis 1
Hajbett	4T6+2	Hugg	6T6+2	Otymplig, Sargande
Svanssting	4T6+2	Stick	4T6+2	Gift: Nervgift†, Snabb

Försvar **Närstrid** **Avstånd**

Undvika 4T6 4T6

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Tjock hud	10	10	10	7

Förflyttnings **3T6+3** **Livskraft** **4T6+2**

Intryck **2T6+2** **Grundutmattning** **0**

Kroppsbryggnad **5T6+2** **Grundrustning** **7**

Reaktion **4T6+2** **Grundskada** **4T6**

Självkontroll **3T6** **Grundskada** **4T6**

Vaksamhet **2T6+3**

† Om träffen går igenom huden, se sida 257 i Grundboken.

Siren

Även känd som: Havsmara, Siyokoy, Rusalka, Drömsångare.

Sirener syns sällan i Mundana, men sägs hemsköta avlägsna rev och ör. De uppträder alltid i grupp, dolda i sin chimär av skönhet, och ter sig väna, intelligenta och charmerande. Helst kommunicerar de på merman, men kan tala somliga mänskiskonversationer och väva magiska symboler med drakrunor. När chimären rämnar visar de sina sanna gestalter, och släpper lös sin okuvliga blodtörst och grymhet.

Färdigheter (5T6+3): Simma, Förtära kött, Mörkersyn.

Färdigheter (5T6): Injaga fruktan, Drömsång, Smyga†.

Färdigheter (4T6): Andeförnimmelse, Dräggla blod, Dupera, Ekohörsel, Förvränga, Havskunskap, Klättra, Ockultism.

Chimär: Sirener kan väva illusioner av drömmagi, som de ofta använder för att anta gestalten av undersköna, nakna varelser av valfritt mänskliknande folk (oftast kvinnliga menader). Enskilda individer kan genomskåda chimären, men eftersom den får kraft av mäktig drömmagi har sirenerna +2T6 på sina slag för Dupera så länge den är aktiv. Ett normalt slag för Förnimma kan känna av att något är fel, och ett mycket svårt slag identifierar det som oneirotropi. I sin chimärform har Sirenenen Intryck 7T6.

Drömpunktion: En siren kan tränga in i varelsernas drömmar genom att med Andeförnimmelse identifiera en sovande individ som tidigare varit påverkad av hennes Drömsång. Hon kan då angripa denna på andeplanet med sitt värde i Drömsång mot offrets Självkontroll. Vid ett eller två övertag drabbas offret av kraftiga mardrömmar, men sirenens lyckas inte få fäste i hennes drömvärld, och trängs snart ut. Offrets Välmäende sänks med 2. Vid tre övertag har sirenens framgångsrikt infekterat offret, och om den drabbade inte får hjälp av en schaman eller drömvandrar kommer hon sakta men säkert brytas ned av sirenens terror, tills hon själv förvrider och blir till en siren. Detta sker genom att sirenens en gång per natt angriper offrets Självkontroll med Injaga fruktan; för varje övertag sänks offrets Välmäende med ett. Om offret vinner kan sänkt Välmäende återhämtas med 1 per övertag, men sirenens kan inte drivas ut med så enkla medel, och angreppen kommer fortsätta. När Välmäende når 0, med alla negativa effekter det medför, börjar offret istället ta 1T6 poäng Påfrestningsskada för varje övertag sirenens får. Denna skada kan bara återhämtas om drömpunktionen fördrivs, och när offret slutligen misslyckas med sitt dödsslag återuppstår hon snart som en siren. En nyskapad siren är galen av hunger och ångest och angriper och förtär allt i sin väg innan hon flyr till Skugglandshavet för att sälla sig till den siren som skapade henne. Varelser av rang 20 eller mer är immuna mot Drömpunktion.

Rovflock: Sirener koordinerar sina attacker med hjälp av sina övernaturliga sinnen, och får därmed alltid +1T6+2 bonus vid numerärt överläge, istället för +1T6.

Sirensång: Sirenernas trollbindande drömsånger bär över väldiga avstånd på havet. Alla besjälade varelser som hör sången blir mer eller mindre besatta av den och måste söka sig till dess källa. Det går att motstå denna besatthet men om man gör det drabbas man av en övernaturlig Nedbrytning vars intensitet slås fram med sirenens Drömsång.

Utomvärldslig fasa: En sirenens sanna gestalt orsakar övernaturlig skräck med intensitet 40.

Överjordiska sinnen: Sirener har ekohörsel och mörkersyn, och påverkas inte överhuvudtaget av ljusförhållanden eller dålig sikt.

Närstrid	Träffa	Typ	Skada	Egenskaper
Bett	4T6	Hugg	5T6	Sargande
Klor	4T6	Hugg	4T6+1	Sargande, Snabb

Försvar	Närstrid	Avstånd
Undvika	5T6†	5T6†

Skydd	Hugg	Kross	Stick	Grund
Segt kött	10	13	18	1

Förflyttnings	6T6+3†	Skada	Utm.	Vänd.
Intryck	3T6	1-4	+1	-
Kroppsbyggnad	2T6+3	5-9	+1	-
Reaktion	4T6+2	10-14	+2	1T10
Självkontroll	4T6+3	15-19	+3	1T10+1
Vaksamhet	5T6+2	20-24	+4	1T10+2
Livskraft	3T6+3	25-29	+5	1T10+3
Återhämtning	5	30-34	+6	1T10+4
Grundrustning	1	35-39	+7	1T10+5
Grundskada	3T6	40-44	+8	1T10+6

† Gäller under vatten. På land gäller Smyga 4T6, Undvika 4T6 och Förflyttning 2T6+2.

Vändningar

1 Sirenen drar kraft av utomvärldsliga energier och går sedan bärskr av blodtörst. [Återhämtar 1T6 Utmattning. Nästa runda får hon bara göra Kraftfulla anfall, och bara Kontrig som försvarsmanöver].

2 Sirenen omgärdas av skuggor och teleporterar ett Kort avstånd. [Hon lämnar striden, och kan nästa runda uppvisa sig var hon vill, även öppna nya strider, och får +1T6 på sin attack].

3 Sirenen kastar sig över anfallaren och greppar denne för att bitas. [Anfallaren Faller].

4 Sirenen slungas bakåt av kraften i angreppet. [+2 Utmattning. Tillbakaknuffning].

5 Anfallet sargas sirenens som klöser vilt omkring sig [+2 Utmattning. Angriparen får Rustningsskada i slumpmässigt träffområde.]

6 Sirenens ben eller fenor skadas och hon slås omkull. [+2 Utmattning. Faller.]

7 Ett flertal av sirenens hugtgänder slås ut. [+3 Utmattning. Skada från Bett minskas med 1T6. Om detta resultat reducerar skadan till 0 kan sirenens inte längre bitas.]

8 En arm krossas eller huggs av; detta tycks inte bekomma sirenens nämnvärt. [+4 Utmattning. Sirenens klor förlorar egenskapen Snabb. Kapas båda armarna får sirenens inte längre göra kloattackar.]

9 Träffen splittrar, sargar eller klyver sirenens huvud och sätter tillfälligt hennes sinnen ur spel. [+5 Utmattning. Omtöcknad.]

10 Sirenens hjärta skadas, och hennes kött börjar upplösas när magin som upprätthåller henne dissiperar. [+3 Utmattning per runda.]

11+ En kritisk energipunkt slits sönder, sirenens kropp kollapsar i damm och skugga, och hennes själ återvänder till Drömmarnas framtid.

Även en bloddroppe gör havet större.

– *Þjalmrfe, Návarar præstuna í Garðar*

Äventyrsuppslag

Det var många år sen nu, men jag minns klart och tydligt när gamle Sebestid drog upp sina nät och fann sig stirrade in ett sällsamt fagert anlete inramat av sjögrönt hår. Sebestid stod som förhäxad, men Garvel, hans äldste, var raskt framme och kapade linorna och ögonblicket därefter var hela fångsten på väg ned i djupet igen. Somliga säger att Sebestid hade tur den dagen, men jag vet inte jag. En lös tamp snodde sig nämligen på något förunderligt sätt om Garvel och han slets med ned i djupen innan han ens hunnit skrika. Sebestid hämtade sig aldrig riktigt från händelsen, men från den dagen var hans fängster alltid egendomligt rikliga.

— *Ander Fels fiskargubbe i Rønpor*

Den försunne sjömannen

Barnen till en sjömansänka rövas bort om natten ett efter ett. Förövaren är deras far, en sjöman som trots var drunknad men tagits om hand av Havsdjupens moder, och nu kommer för att hämta sin familj. Sist kommer han efter sin hustru. Rollpersonerna kan spela flera roller i den här härvan. De kan helt sonika få uppdraget att finna och återbörla barnen, eller att skydda de kvarvarande, eller så kan de helt enkelt vara vänner till änkan och hennes familj. Vad gör de när de får reda på vem förövaren är? Kanske beger de sig till Pärlemorhovet själva för att köplå om sjömannens frihet?

Den hemsökte prästen

I en mindre kuststad anlitas rollpersonerna som livvakter åt en skärrad präst som av någon anledning räds marelden som vid den här tiden på året snart lyser som starkast utanför stadens stränder. Hans farhågor verkar befogade då stadsbor börjar försvinna om näätarna och senare spolas iland som lemlästade lik på stränderna. Sanningen är den att prästen tidigare har dömt en man i staden till döden och lätit bränna honom på bål för att ha gett sig i lag med Malgoarhs tjänare. Det är inte helt osant, då mannen var älskare åt Morvleydh, en av Pärlemorhovets menader. Morvleydh har nu kommit till staden med marelden och skickar sina tolv morgider om näätarna att hitta prästen och terrorisera stadsborna som hämnd för sin älskares död. Om rollpersonerna försöker gömma undan eller evakuera prästen är Morvleydh redo att ta till brutal metoder för att locka fram honom. Det är upp till rollpersonerna att antingen besegra eller driva bort skuggvarelserna, eller ge dem vad de vill ha, beroende på vad samvetet påbjuder.

En gåva åt havsdjupen

Sällskapet i Gordrion har länge känt till Pärlemorhovet, och räknar med att förr eller senare komma på kant med Skugglandets invånare. Eftersom Pärlemorhovet tycks åtnjuta större makt på haven än Sällskapet själva gör, är detta mycket oroande – farlederna till Sällskapets isolerade maktab i Gordrion måste till varje pris hållas fria. Man har försökt få kontakt med Havsdjupens moder genom att kasta ”bubbarare” överbord långt ute till havs. Dessa är givetvis överflödiga, oftast fysiskt handikappade, gästarbetare från Gordrion. Sällskapet hoppas att någon av dessa ska tas hand om av Havsdjupens moder och kunna framföra ett erbjudande om samarbete, eller en icke-angreppspakt. I värsta fall blir bubbararna bara människooffer till ännu en mörk gudom...

Havsdjupens moder är sannolikt tämligen ointresserad av cirefalierna, emellertid, då hon bara bryr sig om saker som direkt rör haven (och möjligtvis Dimmornas herre). Detta är förstås inget som gått Sällskapet förbi, så de söker med ljus och lykta efter något som Havsdjupens moder kan tänkas åträ, något som kan få henne att gå med på deras förslag. Här kommer rollpersonerna in i bilden.

Vezikoz expedition

Dödgästen Vezikoz (se Vandöda & nekromanti, sida 34) har stulit Nimrods pärla, och ämnar nu med sitt skepp bemannat av kultister och vandöda segla till Skugglandshavet i syfte att kartlägga det och utforska dess hemligheter. Vezikoz är väl medveten om att Skugglandet inte lätt låter sig kartläggas, men är en mäktig magiker och tänker inte låta sådana petitesser stoppa honom. Detta kommer dock bli hans farligaste resa hittills och han behöver fler skepp och mer manskap.

Rollpersonerna kan vara medlemmar i Vezikoz nekrokult, bli värvade till hans flotta eller tvängstrekryterade med skepp och allt när Vezikoz fartyg helt enkelt anfaller och erövrar det rollpersonerna befinner sig på. Vezikoz expedition kommer sedan råka på båda inre och yttre svårigheter – kultister och nyrekryter börjar svikta i sin lojalitet när riskerna blir för stora, djupt inne i Skugglandsdimman, och när Vezikoz upptäcker allt för mycket av Havsdjupens moders hemligheter skickar hon sirenerna att infiltrera hans sällskaps drömmar och så split och fasa. Om inget annat hjälper anfaller hon skeppen med vidunder vid världens rand. Och Nimrod av Kao är knappast uträknad; även om Vezikoz tillfälligt lyckades förpassa honom till dödsriket där han hörde hemma kommer han snart vända tillbaka i syfte att återta sin magiska pärla och utkräva blodig och bitter hämnd.

I allt detta måste rollpersonerna både kämpa för sin överlevnad och välja sida – hjälper de Vezikoz, i hopp om att återvända helskinnade till Mundana? Eller överger de hans expedition, och ger sig i lag med Pärlemorhovet? Om det vill sig riktigt illa slutar allt med rollpersonerna strandade på en flotte, planlöst drivande bland svävande isberg.

*Havets vider, böljer, vågor
än de vilar, än de hotar med kvav.
Djupt i mörkret ruvar plågor
Navare fräls oss från en tidig grav!*

— *En sjömans röstning på en offergåva*