



TYP AV ÄVENTYRSPLATS: BY

Den här äventyrsplatsen bygger vidare på bisatsen "... men rykten talar om den dolda byn Koracia, med en helgedom till guden Korps ära." (Spelledarboken, s. 45) och kopplar den till andra trådar som finns utlagda i det material Fria Ligan har publicerat om Det glömda landet. Tolkningen av materialet är författarens egen och äventyrsplatsen ska alltså betraktas som en inofficiell, inte officiell, version av Koracia.

av JONAS KARLÉN

FREE LEAGUE
WORKSHOP
FORBIDDEN LANDS

HUVUDKONSTRUKTÖR

Jonas Karlén

ILLUSTRATIONER

Jon Aspeheim

IDÉER OCH KORREKTUR

Jon Aspeheim
Simon Bokvist
Gustaf Gadd
Magnus Seter

This product was created under license. Forbidden Lands and its logo, are trademarks of Fria Ligan AB.

This work contains material that is copyright Fria Ligan AB and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Free League Workshop.

All other original material in this work is copyright 2020 by Jonas Karlén and published under the Community Content Agreement for Free League Workshop.



INNEHÅLL

BAKGRUND 3

VÄGAR HIT 4

SÄGEN 5

PLATSER 5

VARELSER OCH PERSONER 12

HÄNDELSE 17



Efter att ha blivit noga iakttagna av skogens djur de senaste timmarna, skymtar ni något som bryter av den vilda naturen långt där inne mellan de gigantiska tallarnas täta stammar. När ni tittar närmare ser ni att någon har lämnat flera dagsransoner mat i korgar och säckar mot en mossbklädd bergvägg. Det vattnas i munnen när ni närmar er, men för varje steg märker ni att närvaron av skogens djur blir tätare... och mer vaksam. Maten är inte till er, men är orörd av djuren.

BAKGRUND


Koracia fungerar som huvudsäte för Korpkyrkan sedan rostbrödernas makt och förföljelser ökat i Det glömda landet runt 890 e.s. Just på grund av förföljelserna är platsen gömd högt upp i topparna av jättelika tallar och dess byggnader är spretigt sammansatta av kvistar som korbbon, vilket gör dem svårupptäckta från marken. Endast invigda korpsystrar känner till var platsen finns och det är en hemlighet de tar med sig in i döden.

Byns invånare består endast av Korps råd, tolv framstående korpsystrar som utsetts att på livstid vakta Korps helgedom, längst in bland grenarna. Nya medlemmar i Korps råd utses av det sittande rådet, så snart en gammal avlider. Urvalet sker bland korpsystrar som verkar kringresande eller under täckmantel i byar i Det glömda landet.

Korps råd tar framförallt emot och förmedlar vidare information till Ravlands korpsystrar, men rådets helande systrar vårdar även svårt sjuka eländer från byarna och skadade vandrare som de stött på i den omgivande skogen. Patienterna får emellertid inte tillgång till Koracia utan vårdas i Vannas grotta (se nedan) och hålls tungt drogade under hela vistelsen för att de inte ska kunna berätta något korrekt om var platsen finns i efterhand.

Medlemmarna i Korps råd lever av det naturen erbjuder i byns omgivning. Det finns svampar och vatten i grottorna och kåda och kottar i trädskronorna. Detta kompletteras med gåvor som lämnas vid gåvoplatsen av de eländer som bor i närheten. De betraktar platsen som helig i sin tro på Korp, och håller den därför hemlig, men känner inte till dess koppling till Koracia. Gåvoplatsen, och dess omgivning, vaktas av skogens vilda djur, som är allierade med korpsystrarna.





KORPS LÖFTE

Se upp för Korp
Se upp för Korps slag
Korps trogna ska alltid leva

Dolt i Ravland
Finns det än
En plats dit rosten ej nått

Se upp för Korps råd
Se upp för Koracia
Vars grenverk når varje vrå

Där svekets alver
Ännu bor
Går stigen till djurens rike


Där Vanna strömmar
I Drejarens kropp
Går vägen till Korps hjärta

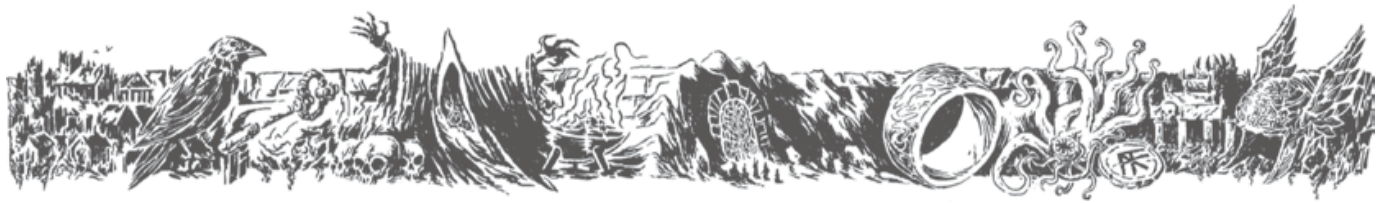
Där Venes vrede
Vrålar högst
Finns hoppet för Korps folk

Korps vingar slår
Korps ögon ser
Långt över Ravlands vidder

Korps systrar
Ska alltid finnas
Att vaka över Korps land

Se upp för Korp
Se upp för Korps slag
Korps trogna ska alltid leva





VÄGAR HIT

Äventyrarna kan nå Koracia på olika sätt, men byn är dold för, och sedan länge eftersökt av, aktörer som vill Korpskyrkan illa, inte minst Rostbröderna. Detta bör beaktas när platsen introduceras i spel. Själva byn, i sin trädkrona, bör äventyrarna därför inte "snubbla på". De kan däremot hitta den gåtfulla gåvoplatsen, som med fördel kan kombineras med slumpmötet *Djurens beliga plats* (nr. 19, s. 151 i Spelledarboken) och djurens närvaro bör präglja skogen i hexagonen som byn placeras i.

För författaren ligger det nära till hands att placera platsen i Hidamark. Det ger närhet till eländernas byar, samtidigt som den täta skogen erbjuder ett bra skydd från dem som eftersöker platsen.

Även om Koracias plats är okänd för alla utom Korps råd, finns ledtrådar tillgängliga i Det glömda landet. Korpskyrkans symbol (se Spelledarboken, s. 35) föreställer visserligen en korp, men även ett träd som sträcker sig över två berg, vilket är en fingervisning om Koracia. Tillsammans med hymnen Korps löfte bildar symbolen Korps kod, vars delar tillsammans avslöjar var Koracia finns. Hymnen är inte allmänt känd i landet, men äventyrarna kan komma över fragment i gamla bibliotek eller höra någon vers i en eländisk by. De kan också bli ledda till platsen via något av uppslagen nedan.

Korps löfte innehåller gömda ledtrådar som pekar mot Koracias plats. "Se upp för Koracia" kan först tolkas som en varning, men det är även en ledtråd om att byn är belägen ovanför marken och med "grenverk" avses både det nätverk av information som byn samordnar och det faktiska grenverk som byn består av.

"Svekets alver" anspelar på legenden om mångudinnan (se Spelledarboken, s. 66) och avslöjar att byn ligger i närheten av svartalfernas och halvlingars hemvist i det sydöstra Ravland. "Djurens rike" ger ytterligare hänvisning till att platsen domineras av djur. "Där Vanna strömmar i Drejarens kropp" anspelar på den underjordiska floden och "Där Venes vrede vrålar högst" anspelar återigen på att byn är högt belägen.

KORPS ÖGA

Äventyrarna blir kontaktade av en korpsyster (exempelvis Nirvea i Kumleklint), som av någon anledning har förtroende för dem. Det kan handla om att hon ser godhet i dem

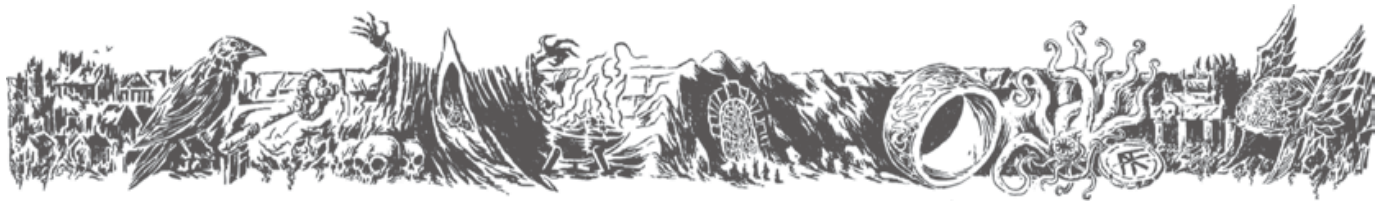
(om det finns någon där) eller att hon sett dem göra motstånd mot Rostkyrkan på något sätt. Om spelledaren saknar sådana uppslag, kan korpsystemen helt enkelt gripa efter halmstrån. Tiden är knapp och hon är tvungen att lita på sin intuition att äventyrarna kan hjälpa henne!

Korpsystemen har blivit avslöjad av rostbröderna och gett upp att komma undan dem. Istället vill hon försäkra sig om att de inte får tag på artefakten Korps öga (se ruta här intill) som hon burit dold runt halsen under sitt värv. Hon ger den till en av äventyrarna och ber henne ta den till Koracia, korpsysterarnas dolda by, där Korp ska avgöra dess nästa bärare. Hon vet själv inte var byn ligger, men ger äventy-

KORPS ÖGA

En liten turmalinsten, fäst i ett tunt silverhalsband. Småsak. Ger bäraren artefakttärning T8 till SPEJA, GENOMSKÅDA och DJURHANTERING. Koracias sierskor kan alltid lokalisera Korps öga och skicka vaga meddelanden till dess bärare genom drömmar. Om bärarens agerande går emot Koracias mål, har sierskorna förmågan att göra bäraren SÖMNLÖS.

Uppdraget att föra Korps öga till Koracia betraktar korpsysterarna som heligt och något som är starkt kopplat till äventyraren som fick artefakten. Därför undviker de, så långt det går, att själva ta artefakten till Koracia. Om äventyrarna skulle visa tecken på att inte följa ledtrådarna i Korps löfte kommer de börja betraktas som Korps fiender och jagas var de än tar sig i Det glömda landet. Korpsysterarna kommer då försöka dels ta tillbaka Korps öga, dels döda äventyrarna, eftersom de nu känner till delar av Korps löfte. Detsamma gäller om äventyrarna senare skulle ta artefakten från Koracia, utan att ha blivit tilldelade den.



rarna delar av eller hela Korps kod. Strax efter att korpsystemen lämnat ledtrådarna fångas hon av Rostkyrkan och bränns sedan på bål. Hennes sista ord är första och sista versen av Korps löfte!

DEN FÖRSVUNNE JÄGAREN

En jägare som har sina jaktmarker i skogen saknas. Äventyrarna blir kontaktade av hans barn, eftersom ingen av deras bys vuxna vågar sig in i skogen för att leta. De misstänker att jägaren fallit offer för svartalfer och vågar inte gå samma öde till mötes, utan utgår från att jägaren är förlorad. Barnen vägrar ge upp så lätt och ber äventyrarna leta reda på jägaren och föra hem honom. Som enda riktmärke har de området som byns jägare jagar i (en hexagon).

Om äventyrarna kontaktar skogens svartalfer nekar de till att ha något med saken att göra och känner sig oräddtvis utpekade. Med lite ansträngningar kan de dock avslöja att de hörde rop från närheten av ett stup för några dagar sedan, men att de tystnade efter ett tag.

Efterforskningar vid stupet leder till att äventyrarna hittar en bit av jägarens mantel. Därifrån kan de sedan följa spår till gåvoplatsen (ett normalt slag mot ÖVERLEV-NAD).

Vad som har hänt är att jägaren föll från stupet och bröt benet. Voldang fann honom, drogade honom och tog honom till Vannas grotta för vård.

LIKTRÄDET

Äventyrarna ser, i sin vandring genom skogen, något som hänger från grenarna på ett träd. När de närmar sig ser de att det är kroppsdelar och en flicka som hopsjunket sitter på knä framför trädet. Flickan är Thuna och hon kan berätta att kroppsdelarna tillhörde korpsystemen, och rådsmedlemmen, Virinde. Thuna är utvald som ny rådsmedlem och Virinde var utsänd att hämta henne från hennes hemby Karnevera (som även omnämns som Rimendas hemby i inledningen till Korpens klagan, s. 8 och 10). När de gjorde läger för natten skulle Virinde ut och samla mat. Hon återvände aldrig, utan Thuna fann henne, efter att ha letat hela natten, i nuvarande skick i trädet.

Vad som har hänt är att Virinde blivit mördad av en grupp svartvingar (se Spelledarboken, s. 35-36) som förföljt dem sedan de lämnade Karnevera, vilket är ett starkt fäste för sekten. Svartvingarna, som är lika många som äventyrarna, har genomskådat syftet med Thunas och Virindes

resa och är nu ute efter Koracias position för att kunna planera en räd mot helgedomen. De torterade Virinde för att få ur henne information, utan framgång, och gömmer sig nu i omgivningen i hopp om att Thuna istället ska leda dem rätt. Om äventyrarna upptäcker dem, kommer de undvika konfrontation för att återkomma senare (se händelsen Sveket nedan). Om det ändå blir strid, kommer minst en av dem att försöka fly, medan de andra täcker flykten. Informationen om Koracias plats är alldeles för dyrbar för att glida sekten ur händerna.

Thuna vet inte var Koracia finns, men Virinde delgav henne Korps löfte under deras resa. Nu försöker hon minnas och tolka den så gott hon kan. Kanske kan äventyrarna hjälpa henne?



SÄGEN

Rykten talar om den dolda byn Koracia, med en helgedom till guden Korps ära... men det är bara en gammal myt - en idé som lever kvar hos ett förtryckt folk. Jag antar att den tjänar sitt syfte. Eländerna viskar hoppfullt om att Korps mest trogna systemer finns samlade för att bevaka gudens helgedom och relikier och sakta men säkert förbereda för att slå tillbaka mot Rostkyrkans välde. De finner tröst i när deras jordemor lovar dem att det fortfarande finns de som gör motstånd. De lämnar mat vid gåvoplatsen i skogen och det sägs att dessa när Koracias korpsystemer. Visserligen finns sällan gåvorna kvar länge, men nyfikna ungdomar berättar om att de sett vilda djur och fåglar som tagit för sig av det som bjuds, aldrig någon människa.



PLATSER

Nedan beskrivs de viktigaste platserna i och kring Koracia.

1. GÄVOPLATSEN

Några korgar och säckar med mat har blivit lämnade vid bergväggen. Tätta och slingriga snår växer upp över bergväggen. Det hörs vatten som flödar inuti berget.





Vid den här platsen lämnar troende eländer gåvor, i form av mat, som offer till guden Korp. Det tjänar på sätt och vis sitt syfte eftersom det är korpsystrarna i Koracia som hämtar och lever av maten. Platsen vaktas av skogens vilda djur, men de har ofta någon hamnskiftare bland sig som kan avgöra vem som ska släppas in.

Bland snåren döljer sig en stryparranka, som lyder medlemmar av Korps råd. Den attackerar, tillsammans med djuren, om någon obehörig försöker komma in, men vill annars inte röja sin natur. Bakom stryparrankan finns ingången till grottan.

Vilka, och hur många, djur som befinner sig på platsen kan spelledaren anpassa. Om äventyrarna börjar strida mot stryparrankan är det trimligt att den får hjälp av fler och fler tillskyndande djur.

Om äventyrarna har Korps artefakt med sig, eller på annat sätt är väntade av korpsystrarna, backar djuren undan och en korp visar äventyrarna var ingången finns. Stryparrankan glider då också undan. Korpen följer med äventyrarna in i Vannas grotta, där den tar mänsklig form och visar sig som korpsystem Sinea.

- ❖ VARELSER: Vilda djur (s. 122-123 i Spelledarboken), stryparranka (s. 118 i Spelledarboken), Sinea (i korp-hamn)

2. VANNAS GROTTA

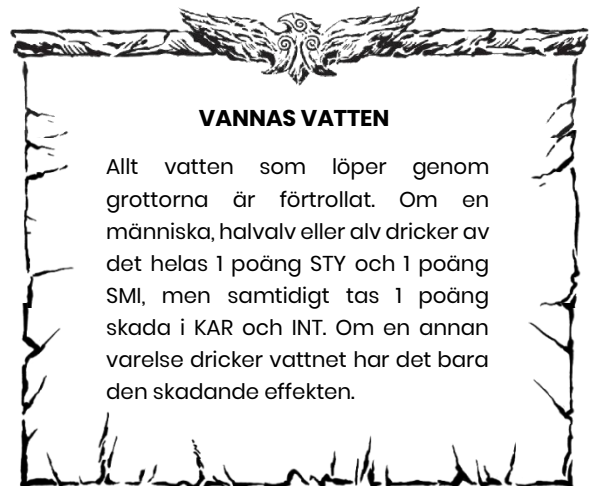
En trång skreva leder in i en grotta, med en glödande eldstad i mitten. I den bortre delen av grottan faller ett vattenfall från grottans tak och slutar i en damm. Längs med väggarna ligger bäddar och på en av dem ligger en yrande man.

Grottan används av syster Voldang som sjukstuga för svårt sjuka bybor och skadade vandrare. De som kommer utifrån Koracia, hålls drogade för att de inte ska kunna återberätta några detaljer om platsen för någon efter sin vistelse. Den yrande mannen på bädden är jägaren Erk, som vårdas efter att ha brutit benet när han ramlade ner för ett stup. Om äventyrarna närmar sig honom hallucinerar han och tror att de är hans barn.

I skuggorna, på andra sidan dammen, finns syster Voldang. Oavsett om äventyrarna tagit sig in med våld eller om de blev insläppta bemöter hon dem barskt och rakt, men utan att tappa sitt lugn. Om de blir våldsamma dyker hon ner i dammen utan att komma upp igen. Om de visar upp Korps öga, bjuder hon dem att sitta vid sin eld. Hon

utger sig för att vara en enstöring och hör sig för om hur äventyrarna fått tag på halsbandet och hur de funnit hennes grotta. I själva verket granskar hon äventyrarnas avsikter, Om hon bedömer dem som ärliga tar hon dem med till Koracia.

- ❖ VARELSER: Erk, Voldang
- ❖ SKATTER: T6 enheter sövande gift, T6 enheter hallucinerande gift, T6 enheter läkeörter (fungerar som motgift mot gifter och återvinner en poäng STY).



VANNAS VATTEN

Allt vatten som löper genom grottorna är förtrollat. Om en människa, halvvalv eller alv dricker av det helas 1 poäng STY och 1 poäng SMI, men samtidigt tas 1 poäng skada i KAR och INT. Om en annan varelse dricker vattnet har det bara den skadande effekten.

3. PASSAGE

Längst ner på botten upptäcker ni en öppning i berget, genom vilken vattnet tar sig vidare, längre ner i underjorden. Med lite ansträngning skulle ni möjligen kunna följa vattnet på dess väg och se var det tar vägen.

I dammens botten, ca 3 m under ytan, finns öppningen till en grottgång som leder vattnet längre in i berget. Gången mynnar i en annan damm i Drejarens sal.

Äventyrarna kan dyka ner i dammen i Vannas grotta och ta sig vidare genom hålet genom lyckade slag mot antingen STYRKEPROV eller RÖRLIGHET. Misslyckas slaget tillämpas reglerna för drunkning (s. 109 i Spelarboken).



4. DREJARENS SAL

Efter att ha nått ytan, kan ni äntligen andas igen. Dånnet från vattenfall ekar från väggarna i den stora grottsal som ni nu befinner er i. I det dunkla ljuset kan ni ana en strand några meter framför er. Plötsligt känner ni hur något simmar under er och vidrör era ben. Sedan något till. När ni tittar upp mot stranden ser ni att marken rör på sig!

Grottsalen är hemvist åt tusentals små ormar, som täcker golvet, och även simmar omkring i sjön. Om äventyrarna tagit sig hit med våld, attackerar ormarna. De behandlas då som svärmar (se Varelsor och personer nedan).

Om äventyrarna istället ankommer som gäster, exempelvis genom att de har Voldang och/eller Korps öga med sig, är ormarna bara försiktigt nyfikna. De simmar vid besökarnas fötter och ålar i närheten av där de går, men de flyttar sig hela tiden, så att äventyrarna kan sätta ner fötterna på marken. Längre in i grottan flyttar de sig så att en stor Korp-symbol blir synlig i marken. Symbolen lyser svagt blått och verkar bestå av något slags sporer. Symbolens spets, Korpens näbb, (eller trädets och bergets topp) pekar mot en öppning i väggen.

På sjöns botten finns skelett av tre svartalfer som försökte ta sig genom grottorna med våld. Deras tillhörigheter återfinns som skatter nedan.

Det kan tyckas märkligt att Korpsystrarna låter ormar vakta dem, med tanke på den gamla konflikten med Ormkyrkan. Även fruktbarhetsormen har emellertid en plats i berättelsen om hur människorna kom till Ravland, men det är en roll som "moder till de ormar och maskar som bereder marken för människornas tillvaro" (s. 36 i Spelledarboken). Ormarna betraktas därför, i författarens tolkning, som tjänare till människorna.

- ❖ VARELSER: 8 svärmar med småormar (varav 2 i vattnet)
- ❖ SKATTER: 3 läderrustningar, 2 dolkar, 1 kortspjut, 1 kortbåge, 1 kortsvärd.

5. VANNAS TORN

I slutet av gången ser ni ljuset strila ner tillsammans med och omflätat av ett vattenfall. När ni når rummet ser ni att det är en uppåtgående stentrappa som går runt vattnet, vilket fortsätter falla ner i berget under er. Längst upp i trappan kan ni ana den bara himlen.

Gången från Drejarens sal leder till en uthuggen trappa som leder vidare upp i berget. Trappan, som är ca 1 meter bred, går längs med det cylinderformade utrymmets väggar. I mitten av utrymmet flödar samma vattenfall som slutar i Vannas grotta. Utrymmet saknar tak och lysas upp av den bara himlen som kan anas längst upp. Hålet i utrymmets mitt, där vattnet faller, har en diameter på ca tre meter och spiralens höjd är ca 100 meter. Däruppe forsar vattnet från ett hål i bergväggen mitt emot en större öppning som leder vidare till Venes vrede. Ovanför öppningarna fortsätter cylinderutrymmet ca 10 meter upp till ett hål, genom vilket himlen syns.

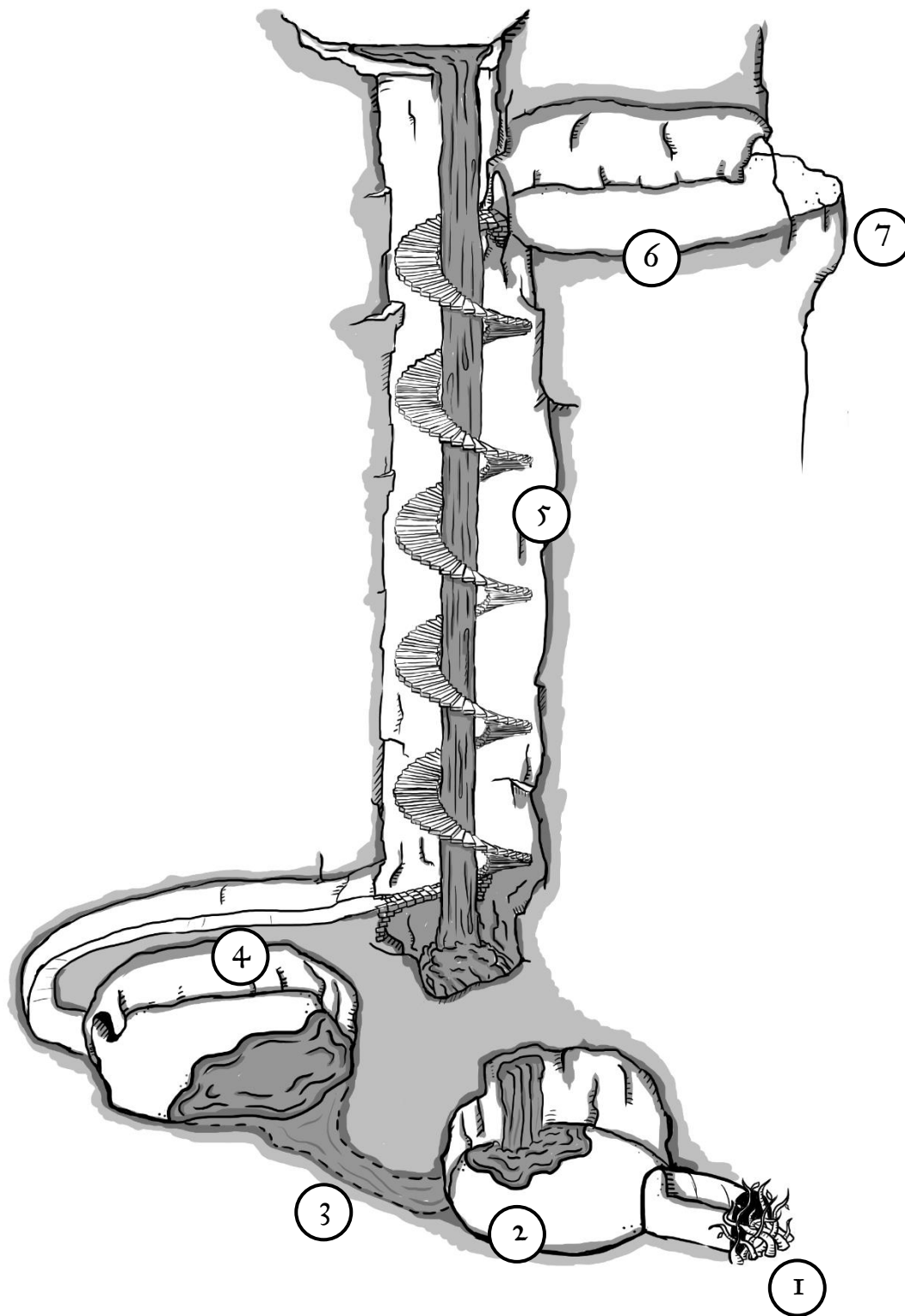
Spiralgången är hal av skvättande vatten. Om någon försöker SPRINGA på underlaget slås ett slag mot RÖRLIGHET. Om slaget lyckas, tar sig varelsen fram som den vill. Misslyckas slaget halkar varelsen och ett nytt slag slås. Om även detta slag misslyckas faller varelsen tillsammans med vattnet ner i Vannas grotta. Eftersom fallet sker mot vatten slås fallskadan med -4 som modifikation istället för det ordinarie -2. Om det andra slaget lyckas hinner varelsen få tag i något och hänga sig kvar på gången, men behöver därefter lyckas med ett slag mot antingen RÖRLIGHET eller STYRKEPROV för att ta sig upp igen.

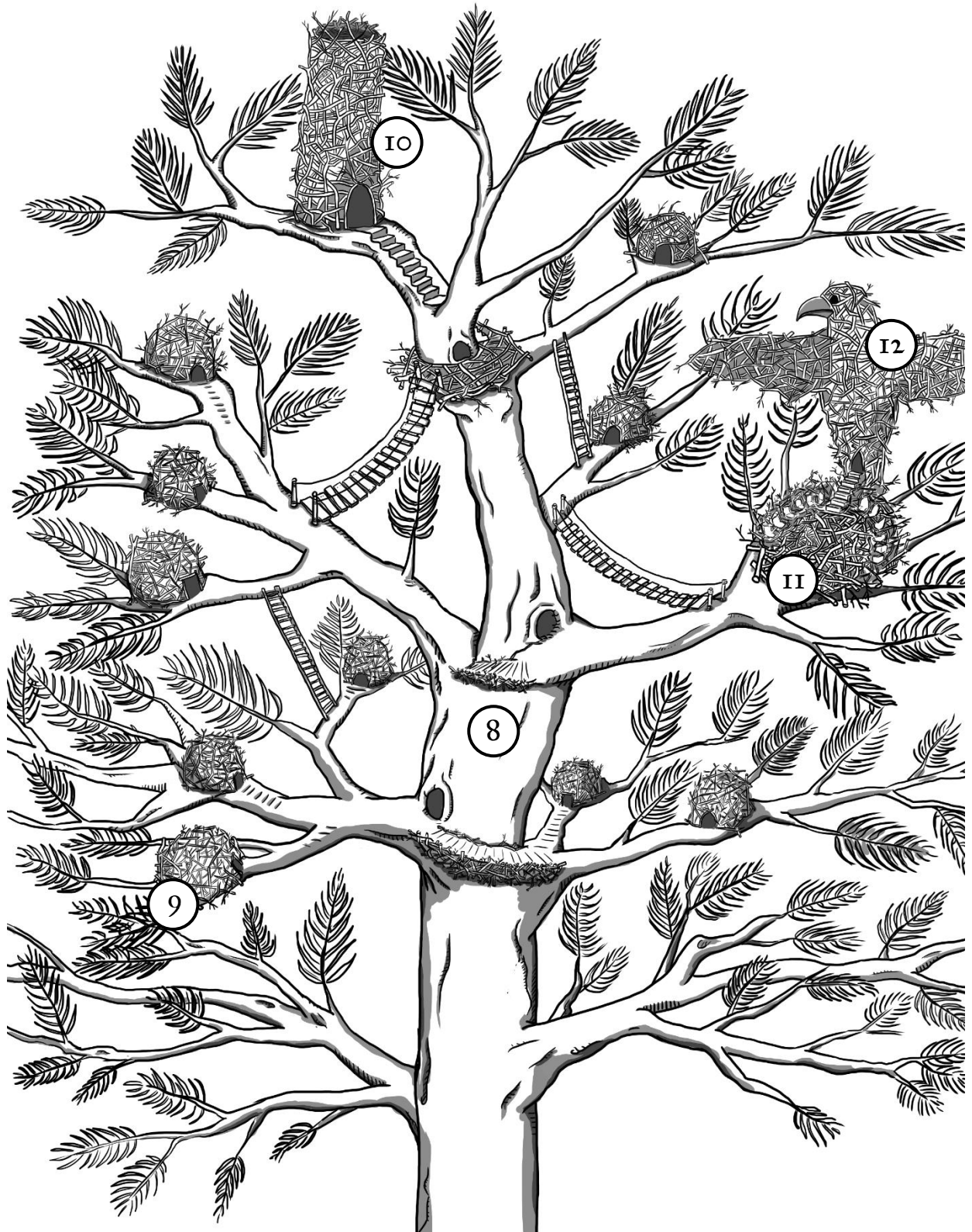
6. VENES VREDE

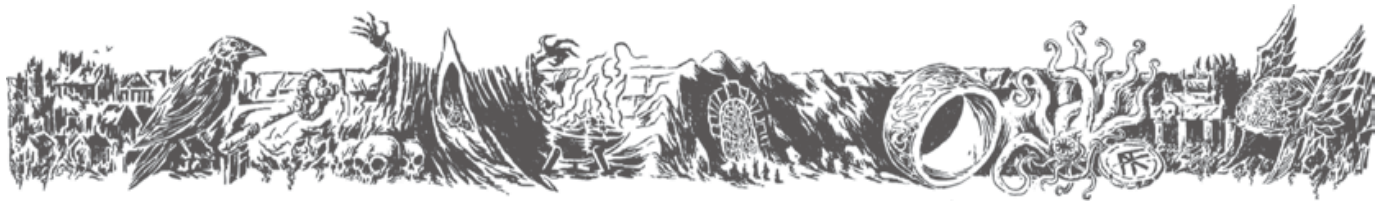
Med det dånande vattnet i ryggen tar ni er in i en lång, bred gång som verkar sluta i något slags klippavsats mot den friska luften. En bris fläktar mot era ansikten och för med sig ljudet av hundratals kraxande korpar.

Om äventyrarna har Korps öga med sig, eller är i sällskap med Voldang, är brisen behaglig och frisk efter deras stråpats i underjorden. Korparnas kraxande låter även som ett behagligt nyfikat samtal.

Om äventyrarna däremot kommer som inkräktare, blir brisen snart till en kraftig, vrålande vind som tvingar dem tillbaka mot Vannas torn. Regeltekniskt delas gången då in i tre etapper. För att ta sig till nästa etapp krävs ett lyckat slag mot STYRKEPROV. Ett misslyckat slag innebär att äventyraren faller omkull. För att återfå fotfästet krävs då ett lyckat slag mot RÖRLIGHET. Om det lyckas får äventyraren försöka ta sig framåt igen. Misslyckas det tar vinden äventyraren bakåt en etapp, där ett nytt försök får göras. Om äventyraren förs bakåt från första etappen, hamnar







hon i Vannas torn och betraktas där som om hon har hal-
kat. Hon behöver därmed lyckas med ett slag mot RÖR-
LIGHET för att inte falla ner med vattnet i mitten av tor-
net.

7. KORPS KLIPPA

*Den fria luften öppnar sig framför er till en kakafoni av krax-
ande korpar. De flyger runt er och sitter på avsatser i berget som
fortsätter ovanför er. Den klippavsats ni står på skjuter rakt ut
från berget och pekar mot jättetallarnas ståtliga, täta kronor.
De vajar lätt i vinden, men ger i övrigt ett tyst och hemlighets-
fullt intryck. Vad döljer sig bland dessa grenverk?*

Om äventyrarna inte är välkomna, attackerar korparna som
8 svärmar (se nedan) direkt när de kommer ut på klippavsats-
sen. Om de undersöker bergsväggen och klippavsatsen
närmare, när läget lugnat sig, ser de metallkrokar fästa i
stenen.

Om äventyrarna är välkomna tittar korparna på dem
med nyfikna ögon ett tag. Därefter flyger hundratals korpar
ut ur jättetallarnas kronor, lyftandes en hängbro av grova
rep i klorna. De fäster dess ändar i metallkrokar i berget.
Hängbron leder sedan in i trädskronorna och äventyrarna är
välkomna att kliva in i Koracia, med vinden i håret och
korparna kraxande och flaxande på båda sidor.

❖ VARELSER: 8 korp svärmar

8. KORACIA

*Så snart ni kommer in i grenverket känns vindens vinande och
korparnas högljudda kraxande avlägsna och ni märker av ett
lugn i det rum ni träder in i. Himlens ljuspunkter vandrar ner
genom det barrbevuxna grenverket, som utgör kronans tak och
väggar, och belyser ett virrvarr av rep, grenar och ansamlingar
av kvistar. När ni tittar närmare ser ni att repen och grenarna
bildar förbindande gångar och att kvistarna bildar hyddor.
Öppningar leder in i trädets stam och ut på nya grenar i olika
nivåer. Här och var möts ni av granskande blickar från be-
stämnda kvinnor och längst där inne kan ni urskilja en större
kvistformation som reser sig från en av grenarna.*

Koracia är byggd i kronan av den största av skogens jätte-
tallar. Grenarna fungerar, tillsammans med repbroar, som
byns vägar och hyddor är byggda som kvistbon. I mitten av
grenverket löper trädets massiva stam, som även rymmer

en spiraltrappa upp till byns övre nivåer. Längst där uppe
syns Korps torn som ett högt cylinderformat kvistbo som
sträcker sig mot skyn.

Kvistformationen längst in i byn är Korps helgedom (se
nedan) och är belägen framför en plåtå, samlingsplatsen,
skapad av kronans största förgrening.

Medlemmarna av Korps råd rör sig fritt i byn och skö-
ter sina sysslor. Hur de bemöter äventyrarna framgår av de-
ras respektive beskrivningar nedan. Varje syster har en egen
enkel hydda med personliga tillhörigheter.

❖ VARELSER: Korps råd

❖ SKATTER: Ett FYND per hydda. Välj eller slå på
någon av tabellerna i Spelledarboken (s. 181–187) som
passar. Korpsysterarna har inga föremål med
egenskapen TUNG (eller tyngre) i sina hyddor.

9. SIWAMS HYDDA

*Trots att hyddan bara består av kvistar och grenar, känns den
ganska hemtrevlig. En ololampa banger från taket. Blommor,
både torkade och färska, pryder väggarna. En bädd av balm
ligger i den inre delen. I en annan del står en pall vid ett bord.
Nedanför bordet ligger långa rep iboprullade.*

Siwams hydda utmärker sig egentligen inte från de andra I
byn, mer än de långa repen. Om äventyrarna tittar närmare
på dem marker de att de är betydligt längre än vad de
behöver vara för att användas till hängbroar eller repstegar
i byn, Om hon får frågan, förklarar Siwam detta med att
hon kapar dem i efterhand, men detta är något spelledaren
kan låta äventyrarna genomskåda.

Thuna vårdas i hyddan efter sin invigningsritual.

❖ VARELSER: Siwam, Thuna

❖ SKATTER: Rep, T6 läkeörter (fungerar som motgift
mot gifter och återvinner en poäng STY).

10. KORPS TORN

*Från en större hydda i de övre delarna av grenverket börs ett
stilla kraxande, som ett samtal. När ni stiger in i hyddan, mär-
ker ni att den saknar tak, men att dess väggar sträcker sig bögt
upp mot skyn och att de är täckta av sittande korpar som betrak-
tar er. Mitt i rummet står ett stort bord med pergament och
bläck och längre in i hyddan gungar något slags hängande, be-
hagligt knarrande korgstolar.*





Med tanke på att korpsystrarna är utspridda i Det glömda landet, både som kringresande och som mer bofasta jordemödrar i byar, har de ett stort underlag för underrättelser. Underrättelserna kommer främst genom meddelanden som korpar flyger in till Korps torn. Där framförs de som viskningar från en korps näbb till en korpsysters öra. Sedan nedtecknas de och framförs i Korps råds sammanträden.

I tornets inre delar sitter druiderna i de gungande korgstolarna och håller ytterligare koll på skeenden i landet genom fjärrsyn.

- ❖ VARELSER: Krilugn, Kniven, Tre korpsvärmar
- ❖ SKATTER: Ett flertal tomma och skrivna pergament, med underrättelser från Ravlands alla hörn (spelledaren kan exempelvis placera en legend här, eller uppgifter om vad landets maktspelare har gjort). Bläck och fjäder, en karta över Ravland, fiskrens, våg, förstoringsglas och andra föremål som används som ingredienser i sierskornas besvärjelser.

II. SAMLINGSPLATS

En bred kraftig gren leder från trädstammen ut mot en plattform av kvistar ovanför en kraftig förgrening. Plattformen är formad som en halvmåne med en låg läktare med tolv nedsänkta sittplatser längs dess rundade kant. Mitt på läktaren löper en trappa upp mot en hög kvistformation som låter sin skugga falla över plattformen.

På samlingsplatsen håller Korps råd sina oregelbundna sammanträden. Vem som helst av medlemmarna kan ta initiativ till sammanträde, men det är Narke som kallar till dem, genom att slå på sin trumma. Rådsmedlemmarna har bestämda platser på läktaren.

På sammanträdena avhandlas olika slags frågor, från Rostkyrkans utbredning och händelser i Harga, till att Narke vill framföra en sång eller att beståndet av stjärtmesar har ökat i skogen.

12. KORPS HELGEDOM

Era blickar vandrar upp för trappans steg och når dess avsats, där en portal gapar ur en hög kvistformation. Kvistformationen reser sig högt över era huvuden och ni skönjer dess former; utslagna vingar, en kraftfull näbb, en stolt korp som vakar över

sitt folk. Ni anar rök som dansar ut ur portalen, men i övrigt vilar ett ogenomträngligt mörker därinne.

Det är ingen som vet när Korps helgedom byggdes, men den har stått där så länge någon av medlemmarna i rådet har funnits i Koracia. Det förhöll sig även så när Krilugn tog plats i rådet för många många år sedan.

Förutom att vara en helig symbol i sig själv, förvaras Korpkyrkans heliga skrift och artefakter i helgedomen. Den spelar också en stor roll i nya rådsmedlemmars invigning, då det ingår att gå in genom portalen och uppleva Korps väsen därinne. Det är en gudomlig upplevelse, och ofta tar sig den nyinvidde krypande ut från helgedomen efter ett par timmar och behöver därefter vårdas flera dagar. Medlemmarnas förklaring till detta är att den invigde, genom riterna, uppfylls av Korps ande vilket är en utmaning för både kroppen och själen.

Om en äventyrare skulle ta sig in i helgedomen kommer hon in i ett runt rum, insvept i tjock rök, med en bastant träpulp i mitten. På pulpeten ligger en stor uppslagen bok. Pulpets övre kant är snidad till formen av en korp, vars utsträckta vingar och huvud reser sig över boken, så att den sitter fast. Tre kittlar hänger från grenar längre upp i innanmätet. De avger den rök som fyller rummet och även en söt tung doft av barr och kåda. Rummets väggar består av kvistar och grenar, i vilka läderhuvan Nattskrud och svärdet Asina är intvinnade. Dessutom hänger uråldriga pergament med målade motiv av Korpkyrkans historia på väggarna. Exempel på motiv kan hämtas från legenden om spjutet Ivelde (Spelledarboken, s. 135), eller avsnitten om Eländernas vandring (s. 19) och Korp (s. 35–36).

EFFEKT AV HELGEDOMENS RÖK	
SLAG	EFFEKT
1	Slå 2 nya slag
2	-1 STY
3	-1 SMI
4	-1 INT
5	-1 KAR
6	Ingen effekt



Äventyrare som vistas inne i helgedomen i en kvartstimme blir påverkade av röken och slår ett motståndsslag i UTHÅLLIGHET mot 4 grundtärningar. Om äventyraren lyckas, får hon bara lättare hallucinationer (väggarna tycks vibrera, texten ur boken tycks viskas fram, vingslag inne i rummet). Om hon istället misslyckas slås en T6 och läser av resultatet i rutan här intill.

Om äventyrarna försöker ta med sig artefakter från rummet, behöver de slå sammanlagt 5 lyckade tärningar för

KRAFTPROV. Varje slag innebär att en kvartstimme går, innan ett nytt försök kan göras. Om äventyrarna har blivit erkända som Koracias beskyddare (se händelsen Svartvingarna nedan) har kvistarnas grepp lossat från Nattskrud och Asina, men Korpkyrkans heliga skrift sitter fortfarande fast.

❖ SKATTER: Korpkyrkans heliga skrift, läderhuvan Nattskrud, svärdet Asina (se Spelledarboken, s. 136).

KORPKYRKANS HELIGA SKRIFT

En tjock, uråldrig bok med kraftig läderpärm. Tung. Ger bäraren artefakttärning T10 på BILDNING. Den som ostörd får studera bokens innehåll under ett kvartsdrygn, höjer sitt FV i BILDNING ett steg. Denna höjning kan bara göras en gång per rollperson. Om boken tas loss från sin pulpet, försvinner bläcket från dess sidor.

NATTSKRUD

Det står i Korps heliga skrift att den svarta, fjäderbeklädda läderhuvan Nattskrud är döpt efter den första korpsystem, som själv ska ha burit den. Huvan går ner över bärarens ansikte, har två hål för ögonen och en kraftig näbb som sticker ut ca 30 cm. Näbben är snidad ur trä och målad svart. Huvan går ner över bärarens skuldror och vidare över hennes bröst och rygg. Dess nedersta ände är spretig.

Nattskrud har skyddsvärde 2 plus artefakttärning T8 och ger bärarens dessutom effekttärning T10 på SMYGA och SPEJA.

VARELSER OCH PERSONER

Nedan beskrivs de viktigaste varelserna och personerna i Koracia. De som inte finns med nedan, finns beskrivna i Spelledarboken, och en sidhänvisning finns på den plats eller i den händelse som där äventyrarna kan komma att möta dem.

ERK

Det var en dag, som vilken annan som helst, som Erk lämnade sin by tidigt på morgonen för att jaga i skogen. Han fick syn på en enastående svart älgko som försvann längre in i skogen. Erk följde efter, men snavade olyckligt vid ett stup, som han föll ned ifrån.

Voldang fann honom medvetslös nedanför stupet och tog honom med till sin grotta, där han nu ligger drogad med sövande och hallucinogena gifter i väntan på att hans brutna ben ska läka. Ibland vaknar han till och yrar om den svarta älgen. Om äventyrarna går fram till honom, tror han att de är hans barn.

STY 3, SMI 4, INT 3 (0), KAR 2 (0)

TALANGER: Skogens väg 1

FÄRDIGHETER: Närkamp 1, Skytte 2, Hantverk 2, Läkekunst 1, Överlevnad 2

UTRUSTNING: Långbåge, kniv, snaror, ett enkelt FYND

THUNA

Thuna kommer med sina 13 år bli yngst i Korps råd. Hon är uppvuxen i byn Karnevera och upptäcktes av rådet i samband med att hon hungerstrejkade vid sin hembys



brunn och manade befolkningen till att resa sig mot Rostkyrkans förtryck. I sina syner hade hon sett Alderklevas vanväxare, vidriga experiment på befolkningen och självaste Krasylla. Byborna beundrade hennes mod, men vågade inte mer än att ge henne ett uppmuntrande leende. Sekten Svartvingarna, som är starka i Karnevera, såg potential i Thunas vrede och började försiktigt locka henne närmare sin sak. Samtidigt hade även den lokala rostbrodern, som efter flera försök att tala Thuna tillrätta, skickat efter en trupp järngardister som kunde få henne att försvinna. I sista stund räddades hon emellertid av korpsystemen Virinde och togs till Koracia med tanke på hennes uppenbart exceptionella förmåga inom den magiska traditionen varseblivning.

Själv betraktar Thuna räddningen som en kidnappning och att hon hålls fången i Koracia mot sin vilja. Hon räds inte rostbröderna och hade gärna stannat kvar i Karnevera och fortsatt sitt motstånd. Även om hon är trogen Korp och sympatiserar med eländerna tycker hon att korpsysterarnas, och framförallt Korps råds, kamp mot Rostkyrkan är alldeles för avvaktande. Fler skulle öppet visa sitt motstånd för att mobilisera en revolt!

Thuna har en allvarlig och genomträngande blick och två långa flätor som vilar mot framsidan av hennes överkropp. Hon är skeptisk mot främlingar, utan humor och uttrycker ofta högljutt sin besvikelse över hur lite Ravlands vuxna människor någonsin offrat för att deras barn ska få en bättre värld att växa upp i. Hon ser upp till Virelda Blodnäbb som en handlingens kvinna.

STY 2, SMI 2, INT 4, KAR 5

TALANGER: Synens väg 3, Orädd 2

FÄRDIGHETER: Speja 2, Manipulera 3, Genomskåda 2

UTRUSTNING: Ett spartansk gosdjur, fyllt med halm, föreställande en björn med mössa.

KORPS RÅD

Medlemmarna i Korps råd är utvalda att på livstid tjäna Korpkyrkan och vakta Korps helgedom i Koracia. Det finns tolv platser i rådet, varav en är vakant sedan Virinde lämnat jordelivet (se ”Likträdet” ovan). Denna fråga kommer att aktualiseras så snart Thuna anländer till Koracia utan Virinde.

Förutom de nedan namngivna medlemmarna ur Korps råd, finns ytterligare tre. En av dem är Virelda Blodnäbb, även om hon tolkar uppdraget som väldigt mycket friare än många av sina medsyster. Inte minst Sada har svårt att dölja vilken skymf hon tycker det är mot det heliga uppdraget, att så sällan befinna sig vid helgedomen. De andra medlemmarna hyser istället stor beundran för Virelda och håller sig gärna väl med henne de få gånger hon är på plats.

De övriga två medlemmarna i Korps råd står det spelledaren fritt att brodera ut själv. De kan vara av det mer kringresande slaget, som Virelda, eller mer bofasta i byn.

För en utomstående kan Korps råd förefalla utan slagkraft och det är ibland svårt att förstå riktningen på de diskussioner som förs, inte minst på grund av syster Krilugns förvirrade utspel. Detta beror emellertid framförallt på att samtliga rådsmedlemmar är extremt kompetenta och har mycket viktigt att säga, från olika perspektiv, om det mesta. Det är en mängd information om skeendena i Det glömda landet som når Koracia, genom regelbundna korpmeddelanden från korpsyster och genom rådsmedlemmarnas fjärrsyn, och att ta hänsyn till allt kräver en del omvägar för att nå en välgrundad och korrekt slutsats.

Det finns ingen fastställd hierarki i Koracia. Medlemmarna har alla rätt och skyldighet att uttala och utöva sin expertis i Korps tjänst. Inofficiellt har dock Sada tagit på sig en ledande roll som de andra medlemmarna oftast accepte-

DJURSVÄRMAR									
DJUR	STY	SMI	FÄRDIGHETER	FÖRFLYTTNING	ATTACK	SKADA	TYP	ÖVRIGT	
Småormar	5	4	Rörlighet 3 Speja 4	1	Bett	1	Hugg	Dödande gift (Giftstyrka 6)	
Korpar	6	4	Rörlighet 3 Speja 4	2	Näbb	1	Hugg		



rar och uppskattar. Hon för strängt ordet vid deras sammanträden, men kan vid tillfällen stöta på motstånd av de andra medlemmarna utifrån deras egenheter (Krilugn yrar, Voldang rättar när det gäller hennes expertis, Narke försvarar det konstnärliga uttrycket, osv.).

Medlemmarna i Korps råd var, liksom Rostbröderna, immuna mot Blodsdimmans effekter, eftersom de är övertygade om att Ravland är Korps land och att guden därför vakar över dem var de än går. De känner därför ingen rädsla och lockade inte till sig blodlingarna.

SINEA

Sinea har varit medlem i Korps råd i många år och samlar framförallt information genom att ta sig runt i Ravland i sin korphamn. På senare tid rör hon sig emellertid allt kortare sträckor och de andra systrarna tycker att hon verkar mer intresserad av djurlivet i den omgivande naturen än om Korps sak i Ravland.

Mycket riktigt har Sinea glidit ifrån det kall som det innebär att vara korpsyster. Hon spenderar mycket tid i sin korphamn och har börjat identifiera sig mer som korp än som människa. Hon har börjat äta korpføda som as och levande larver, vilket ibland gör henne sjuk, men magen börjar vänja sig. Hon kommer sällan upp till sammanträdena i Koracia längre. Den korpsyster hon står närmast är Voldang. De tar ibland sällskap i skogen för att samla örter till Voldangs droger.

I korphamn utmärker Sinea sig inte från andra korpar, med undantag för att hennes blick upplevs som intelligent. Som människa är hon skygg och svarar mumlande på tilltal, om hon ens svarar. Hon går lätt hoppande med överkroppen böjd framåt, som en korp. Hennes mörka hår är snabbt kort och hon har mörka, i princip helt svarta, ögon.

STY 2, SMI 4, INT 5, KAR 3

TALANGER: Hamnskiftets väg 3, Synens väg 1, Stigfinnare 3

FÄRDIGHETER: Uthållighet 3, Speja 4, Bildning 3, Överlevnad 4, Genomskåda 2

UTRUSTNING: -

VOLDANG

Äventyrarna träffar antagligen på Voldang första gången i Vannas grotta (se ovan), men hon rör sig även i skogen som omger Koracia och tar sig oftast upp till rådets sammanträden.

Voldang befinner sig i den övre medelåldern och har en barsk uppsyn, där hon gärna lutar huvudet lätt bakåt med näsan i vädret. Hon har sitt gråa hår klippt i en kort, lite pojkkigt frisyra som inte kräver särskilt mycket omsorg. Åldern börjar ta ut sin rätt på kroppen, men hon rör sig ändå i ganska rask takt när hon tar sig framåt genom skogen.

När Voldang blev utvald att ansluta till Korps råd, hade hon varit kringresande korpsyster i människornas byar både i Harga och på slätterna längre österut. Hon har samlat på sig en stor kunskap om landet, men framförallt inom medicin och hur människornas sjukdomar och tillstånd bäst behandlas. Hon sätter stor stolthet i sin expertis och tvekar aldrig att rätta någon som uttrycker sig felaktigt på ämnet. Hon fnysar gärna åt skrock och läxar upp den som tror på det, med hänvisning till att det inte finns några belegg som stödjer historierna.

STY 2, SMI 3, INT 5, KAR 3

TALANGER: Helandets väg 3, Hamnskiftets väg 1, Giftkokare 2, Örtakännare 2

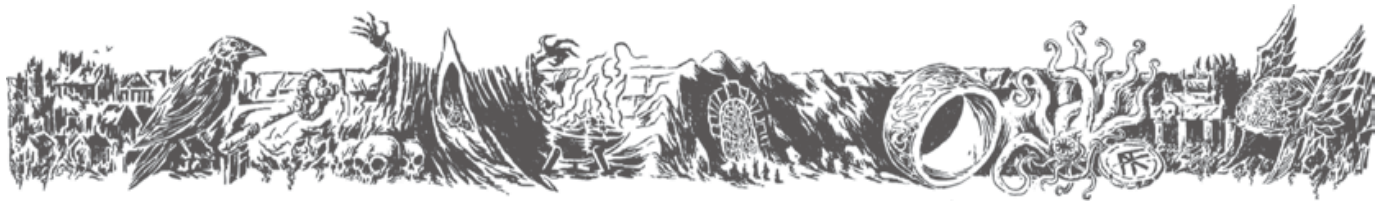
FÄRDIGHETER: Uthållighet 1, Speja 2, Bildning 3, Överlevnad 4, Genomskåda 2, Läkekonst 5

UTRUSTNING: T6 enheter läkeörter (fungerar som motgift mot gifter och återvinner en poäng STV), Amulett med Korps symbol (fungerar både som ingrediensen amulett och helig symbol), vitmossa, ett enkelt FYND, på kroppen.

SIWAM

Den senaste att bli invigd i Korps råd var Siwam, en gladlynt och omtänksam kvinna med närvarande blå ögon. Invigningen gick dessvärre inte särskilt bra, utan hon släpade sig ut från helgedomen efter bara några minuter, vilket har gjort Sada skeptisk till hennes värdighet. Fem år har gått sedan dess, och Siwam har försökt kompensera genom att vara ödmjuk och ta på sig enklare sysslor. Hon lägger exempelvis mycket tid på att tillverka nya rep till byns hängbroar och repstegar. Alla rådsmedlemmar utom Sada har börjat tycka om henne för hennes varma skämtsamma lynne.

Siwam är kort och har lockigt, nästan krulligt grått hår i en rufsig frisyra. Hennes ögon är vänliga och hennes röst hes, men varm. Hon är välkomnande gentemot äventyrarna och Thuna, som hon känner igen från de tillfällen hon passerade Karnevera under sitt värv som kringresande jordemor. Spelledaren kan med fördel låta henne introducera äventyrarna till Koracia. Hon kan



berätta om de olika byggnaderna, om sin egen misslyckade invigningsrit och om hur tacksam hon är att få tjäna Korp.

Vad ingen i Koracia vet, är att Siwams misslyckade invigningsrit beror på att hon inte klarade av att granskas av Korp inne i helgedomen. Hon Siwam är en infiltrerande svartvinge, en sovande cell, med uppdraget att "bereda väg när tiden är inne". När hon får en signal om att så är fallet, kommer hon använda repen som hon tillverkat för att släppa in svartvingar i Koracia (se händelsen "Sveket" nedan)!

STY 4, SMI 3, INT 4, KAR 3

TALANGER: Hamnskiftets väg 3, Ögon i nacken 1, Kallblodig 2

FÄRDIGHETER: Uthållighet 1, Närkamp 2, Speja 2, Bildning 2, Överlevnad 2, Genomskåda 2, Läkekonst 3

UTRUSTNING: Dolk

SADA

Det dröjer inte lång tid förrän äventyrarna inser att Sada är Koracias självklara ledare. Hon har ett stramt utseende, med välsydda svarta sidenkläder under en yvig, svart fjädermantel. Hennes mörka hår är knutet i en hård tofs. Hennes ögon är ständigt uppspärade och viker aldrig av från den hon pratar med.

Sada har ett extremt rikt ordförråd och är väldigt beläst. Hon är retoriskt skicklig och kan med lätthet manövrera de flesta diskussioner till sin fördel. Enda gången som hon tappar kontrollen är när Virelda Blodnäbb rör sig i Koracia, eftersom hennes ställning då hotas av Vireldas trots.

Sada kombinerar sin egen amitiösa natur och suktande efter makt med vad som ligger i Korpkyrkans intresse. De två delarna har inte legat i konflikt, men skeendena i Ravland kan ställa saker på sin spets. Hon skulle aldrig offra sig i strid för Korpkyrkan, utan låter hellre andra systrar gå före.

STY 3, SMI 4, INT 6, KAR 5

TALANGER: Synens väg 3, Orädd 3, Omutlig 3, Vass tunga 3

FÄRDIGHETER: Uthållighet 2, Bildning 5, Skytte 3, Speja 3, Manipulera 4, Genomskåda 4, Läkekonst 2

UTRUSTNING: Långbåge, läderrustning, silverhalsband med Korpsymbol (värde 4T6 silver)

SADA SOM MAKTSPELARE

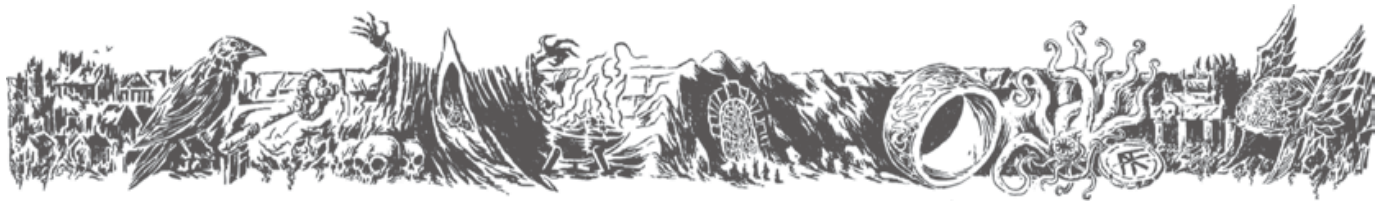
För den spelgrupp som spelar kampanjen Korpens klagan, fungerar Sada utmärkt som maktspelare. Hennes öppna mål är då att bekämpa Rostkyrkan och rädda eländerna ur dess grepp. Hon är allierad med Zertorme och kan även tänka sig att göra gemensam sak med älvestamlingar och alver.

Legenden om Stanengist finns med i Korps heliga skrift och är känd av alla medlemmar av Korps råd. Om rådet får rapporter om att kronan är funnen, kommer Sada driva saken att ta den till Koracia. Den officiella anledningen till detta är att den då kan förvaras i säkerhet i helgedomen, men i hemlighet vill hon använda kronan till att härska över Ravland, med Korpkyrkan i ryggen. Detta kan innebära att alliansen med Zertorme förvandlas till en konflikt och hon kan även få medlemmarna i Korps råd emot sig. De tycker istället att kronan ska förstöras.

NARKE

När Narkes trumma ljuder i Koracia, lämnar rådsmedlemmarna vad de har framför sig och beger sig till samlingsplatsen. Sammanträdena inleds därefter med en improviserad föreställning av Narke, där hon välkomnar de anslutande medlemmarna med sånger, dikter och ibland någon kortare dramatiserad scen. Narke är det konstnärliga uttryckets förkämpe och betraktar det som själva essensen av livet. Ett exempel som illustrerar detta är dikten här intill, som spelledaren kan lägga in i en lämplig scen för att presentera Narke.

Narke har mörkt hår långt ner över ryggen och målar sig runt ögonen med kol. Hennes armar är bara, men övrigt klär hon sig i svart. Hon är atletisk och ger ett kraftfullt, men vackert intryck. Hennes blick är vaksam, djup och in-fångande. Hon är extremt skicklig på att fänga sin publik



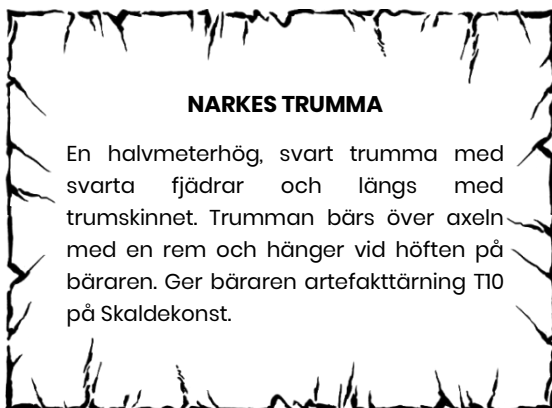
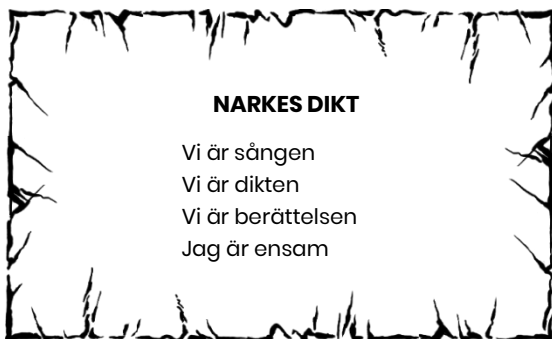
och folk i Ravland som såg henne under sina resor, innan hon tog plats i Korps råd, vittnar om förtrollande föreställningar.

STY 4, SMI 4, INT 2, KAR 5

TALANGER: Tecknets väg 1, Stämmans väg 3

FÄRDIGHETER: Styrkeprov 1, Uthållighet 2, Närkamp 1, Manipulera 3, Skaldekunst 4

UTRUSTNING: Artefakten Narkes trumma (se rutan intill), Dolk



KRILUGN

Krilugn är äldst av medlemmarna i Korps råd och också den som tillbringat längst tid i Koracia. Hon besitter stor kunskap om Det glömda landet och dess historia, men har på senare år börjat ge ett alltmer osammanhängande intryck. Hon kan plötsligt utbrista "Ni kommer att dö!" i olika sammanhang, samtidigt som hon viftar med armarna framför sig. De andra medlemmarna i rådet har stor respekt för Krilugns syner, men eftersom hon får allt svårare att förmedla dem, viftas hon mer och mer ofta bort som irrelevant i de diskussioner som förs. Inte minst Sada ser att Krilugn inte

har mycket mer att bidra med till rådet, och välkomnar därför Thuna extra mycket som hennes arvtagare som siare.

Även om det kan verka som att Krilugn har tappat förståndet, har hon inte det. Hennes förmåga att förmedla sina syner är dock nedsatta sedan hon kommit för nära Krasylla i sina syner. På något sätt har små enheter av mog tagit sig in hennes hjärna och sprider sig nu där, sakta men säkert. Detta kommer leda till att Krilugn först helt förlorar sin förmåga att kommunicera med sin omvärld och en tid därefter kommer hon även ta sitt sista andetag. Parallellt med att Krilugns tillstånd försämras, får även Krasylla mer inblick i Korps råds planer och var Koracia finns. Hennes "Ni kommer att dö!" är i själva verket en hälsning från Krasylla.

Krilugn har rött rufsigt hår, som har förlorat den eldiga färg som brann där tidigare. Hon är blek och rynkig och hennes kinder hänger ner över käkbenen. Hon för sig långsamt, som den gamla gumma hon är, men kan plötsligt vifta till med häftiga rörelser.

STY 2, SMI 2, INT 5, KAR 4

TALANGER: Synens väg 3, Orädd 3, Omutlig 3

FÄRDIGHETER: Uthållighet 2, Genomskåda 3, Skaldekunst 2

UTRUSTNING: Ett enkelt FYND, på kroppen

KNIVEN

En märklig skepnad rör sig i Koracia. Den är klädd i stora svarta tygstycken och ansiktet är täckt av en svart mask med en kraftig näbb. Skepnaden kallas Kniven, men ingen vet varför. Ingen vet heller hennes riktiga namn.

Kniven har seendets gåva och levererar underrättelser till rådets sammanträden, med en röst som växlar mellan gutturala uttryck och höga skrik som påminner om jojk. Hennes meddelanden blir med detta lite svåra att förstå för de andra i rådet, men de har gett upp sina försök att få henne att bli tydligare. De lyssnar istället extra noga och diskuterar sedan sinsemellan vad det egentligen är Kniven försöker säga.

Innan Kniven kom till Koracia vandrade hon runt i Ravland med sin bror, också han beklädd med en korpmask. De sjöng i främmande stämmor för folket i eländernas byar och siade om framtiden och om vad som hände i andra delar av landet. Sedan Kniven valdes in i Korps råd, vandra brodern ensam mellan byarna. Kniven kan ibland höras jojkarna mot himlen från Koracias högsta grenar och de



andra rådsmedlemmarna gissar att hon då har kontakt med sin bror.

STY 3, SMI 4, INT 3, KAR 4

TALANGER: Synens väg 3, Orädd 3

FÄRDIGHETER: Uthållighet 3, Speja 2, Bildning 3, Överlevnad 1, Genomskåda 2, Skaldekunst 4

UTRUSTNING: Huggare



HÄNDELSE

ANKOMSTEN

Hur äventyrarna tas emot när de anländer till Koracia, beror mycket på omständigheterna. Om de tagit sig dit med våld (och på något sätt lyckats ta sig upp i trädkronan utan korparnas bro), kommer korpsystrarna självklart att bjuda motstånd. De engagerar då korpsvärmarna från Korps torn som främsta försvar, för att själva kunna använda besvärjelser på avstånd.

Om äventyrarna istället kommer i sällskap med Voldang och Thuna, kallar Narke direkt till sammanträde. Äventyrarna blir utfrågade (och tankelästa) om sina avsikter och hur de kunde hitta fram till byn. Dessutom tar rådet tillfället i akt att samla underrättelser från Ravland. Efter utfrågningen rollpersonerna riktas uppmärksamheten mot Thuna (om hon är med äventyrarna). Hon välkomnas hjärtligt och moderligt, nästan inställsamt, men visar själv upp sin mest trotsiga sida. Hon kritiserar rådets inaktivitet och hånar deras invändningar. Utspelen bemöts med stilla argumentation av de andra medlemmarna.

Rådsmedlemmarna frågar om vad som hänt Virindes (se Likträdet ovan). Thuna berättar och rådsmedlemmarna reagerar med sorg och viss rädsla. De konstaterar också att en ny rådsmedlem så småningom behöver utses.

Dagen efter inleds Thunas invigningsceremoni. Under fysiska protester tvingar rådsmedlemmarna av henne hennes kläder och målar henne därefter helt svart. Därefter förklarar de att hon behöver gå in i helgedomens innanmäte och uppfyllas av Korps ande (se Helgedomen ovan). Efter att hon gått in hörs hon skrika, skratta och kräkas där inifrån. Rådsmedlemmarna hindrar varje försök att ta sig in till Thuna. Efter någon timme kryper hon

kvidande ut och lägger sig medvetslös på trappan utanför. Rådsmedlemmarna nickar saligt mot varandra och bär sedan Thuna till en hydda i byn, där hon vårdas under några dygn av Siwam. Äventyrarna bjuds att stanna för att vidare diskutera läget i Ravland.

Vad som ska hända med Korps öga, bordläggs tills vidare. Sada tar hand om artefakten.

ÖRTJAKT

Voldang är i behov av svartört (se rutan här intill) och ber äventyrarna om hjälp att samla 5 enheter till henne. Hon ger dem ett exemplar som referens. Som belöning erbjuder hon dem 16 enheter av en läkeört (fungerar som motgift mot gifter och återvinner direkt en poäng STY).

Voldang beskriver för äventyrarna var de kan finna örten, men berättar inte att det inom en svartalfstams revir. Senaste gången hon var där, upplevde svartalferna som hotfulla och vill därför undvika området. Äventyrarna, däremot, kan ju försvara sig och det vore ju inte heller hela världen om de inte kunde göra det.

Svartört växer i skogen i en hexagon som inte bör placeras alltför långt ifrån Koracia. Att hitta örten fungerar på samma sätt som att SÖKA FÖDA. För varje lyckad tärning, hittar äventyrarna en enhet. De kan fortsätta leta i samma hexagon flera kvartsdygner, tills de hittat sina 5 enheter. Förutom risken för missöden, finns också den att bli upptäckt av svartalferna. 1T6 svartalf (se s. 68 i Spelledarboken) befinner sig i närheten. Äventyrarna kan undvika att bli upptäckta genom att första lyckas HÅLLA UTKIK och därefter lyckas med ett motståndsslag mellan SMYGA och SPEJA. Om äventyrarna blir upptäckta, anfaller svartalferna om de är fler än äventyrarna. Om de är färre, hämtar de förstärkning och återkommer, någon

SVARTÖRT

Svartörtens effekter kommer fram när den intas genom munnen. Den är då både dödlig och sövande (giftstyrka 9), men om den blandas ut (som Voldang brukar göra) försvinner dess dödande effekt.



halvtimme senare, som en styrka om 2T6+6 ilska svartalfer. Hur äventyrarna tar sig ur knipan är upp till dem. Svartalferna är inte omöjliga att prata med, men det krävs god argumentation och ett lyckat motståndsslag mellan MANIPULERA och GENOMSKÅDA för att äventyrarna inte ska bli infångade och satta i en kall grotta.

SVEKET

När Thuna var inne i helgedomen under sin invigningsrit, kom en syn till henne. Den består av ett minne från en regnig, mörk natt i Karnevera, men det mesta av det är höljt i dunkel. Thuna återkommer dock till synen och är övertygad om att den är av stor vikt under tiden som hon vårdas i Siwams hydda. Minnet klarnar under dygnen som går och hon ser fler och fler detaljer. Hon börjar se skepnader som står och pratar i regnet. Sedan ser hon att de är svartklädda och har korpar omkring sig. Sedan ser hon att en av dem är Badalar slaktaren, Svartvingarnas ledare (se Spelledarboken, s. 36), och att de andra svarar honom "aldrig mer". Slutligen ser hon att en av de andra är Siwam, men då kanske det redan är för sent.

När Thuna berättade om Virindes öde förstod Siwam att tiden var inne att bereda väg. Hon försöker få mer information från Thuna när hon vårdar henne och tar sig ner i skogen i korphamn för att få kontakt med sina fränder i Svartvingarna. Till slut hittar hon dem och de lägger upp planen för en räd mot Koracia. En natt, när de flesta sover, binder hon sina längsta rep i de lägre grearna av byn och släpper ner dem mot marken. En stund senare har en grupp på 10 svartvingar tagit sig upp i trädkronan för att smygande ta livet av så många korpsystrar som möjligt.

Äventyrarna kan få illavarslande ledtrådar genom Thunas drömmar och Krilugns "ni kommer att dö!" kan komma vid lämpliga tillfällen. De kan även råka på Siwam i skogen, både som korp och människa. En korp kan komma till Korps torn med budskapet "Koracia är röjt! En bedragare vandrar bland er!" Detta kan skapa misstankar mot äventyrarna och Thuna, men Sada är mer misstänksam mot Siwam. Om hon skulle avslöjas innan hon har släppt in Svartvingarna i Koracia, och hon vet om det, ändras planen och hon försvinner från byn. Hon återkommer sedan med Svartvingarna och de tar sig in via gåvoplatsen.

Om det finns tid, erinrar sig medlemmarna i Korps råd en profetia från Korps heliga skrift. Profetian beskriver hur utomstående kommer att vara Koracias beskyddare vid

Korps värsta prövning och att de då ska beväpnas med Korps klor, vilket tolkas som de artefakter som återfinns i Korps helgedom. De är alla övertygade om att stunden är kommen och att äventyrarna är de utvalda. De behöver emellertid själva gå in i helgedomen för att hämta artefakterna och blir där påverkade av röken.

Svartvingarnas attack kan utspela sig på lite olika sätt. Äventyrarna kan avstyra den helt, halvt eller inte alls. De kan befinna sig i Koracia eller återkomma när attacken redan är inledd. Spelledaren avgör vad som passar hans spelgrupp bäst, men skeendena bör präglas av Svartvingarnas mörka tungsinne, där de mässar "Aldrig mer!" som svar på utrop som "Människor i Ravland?" "Koracia?".

Om äventyrarna avvaktar med att handla och sedan återvänder till Koracia kan de mötas av förfärliga syner där medlemmarna i Korps råd har styckats och hängts i grenverket. Någon medlem kan ha överlevt och kan berätta om vad som hänt.

UPPDRAGSGIVARE

Även om äventyrarnas insatser skulle imponera på Korps råd, kommer de inte bli hemmahörande i Koracia (förutom om någon av dem vikt sitt liv åt Korpkyrkan redan innan). De kan däremot betraktas som allierade i kampen mot Rostkyrkan och bli skickade på diverse uppdrag till exempelvis Eners pik och Pelagia för att knyta och underhålla allianser. Korps råd kan även bidra med legender om och fingervisningar i jakten på kronan Stanengist.

ROST OCH ELD

Krilugn blir allt sämre och dras in i sin dvala. Samtidigt märker Sinea och Voldang att skogens bäckar har blivit svagt rostfärgade och djuren har börjat bete sig märkligt. Snart börjar också skogsbränder härja och de kommer närmare och närmare. Rostbröderna är här!

I takt med Krasyllas inflytande över Krilugn har ökat har Rostkyrkan fått reda på var Koracia ligger. De har därför hållt mog i vattendragen och eldar systematiskt upp skogen för att tvinga fram Korps råd. Den som dricker av vattnet i skogen drar på sig samma åkomma som Krilugn, där mog sakta men säkert tar över ens omlopp.

I kampen mot inkräktarna har korpsystrarna de vilda djuren. Även svartalferna gör motstånd, och kan möjligen få hjälp av ytterligare stammar och även styrkor från halvlingarnas byar i Belifar. Det dröjer inte heller alltför lång



tid innan Zertorme ansluter med aslener och älvestamlingar. Skeendena kan spelas ur äventyrarnas personliga synvinkel, men kan även utvecklas till ett taktiskt spel med truppflyttningar och större slag.

Oavsett utgång i striderna, ger Krilugn slutligen upp sin kamp i jordelivet. Strax innan vaknar hon upp ur sitt töcken och tittar lugn på den hon har bredvid sig. Sedan säger hon: ”Ta ifrån mig vapnen. Knäpp mina händer. Slut mina ögon och öppna buren. Låt mig flyga härifrån”. Sedan slutar hon andas.