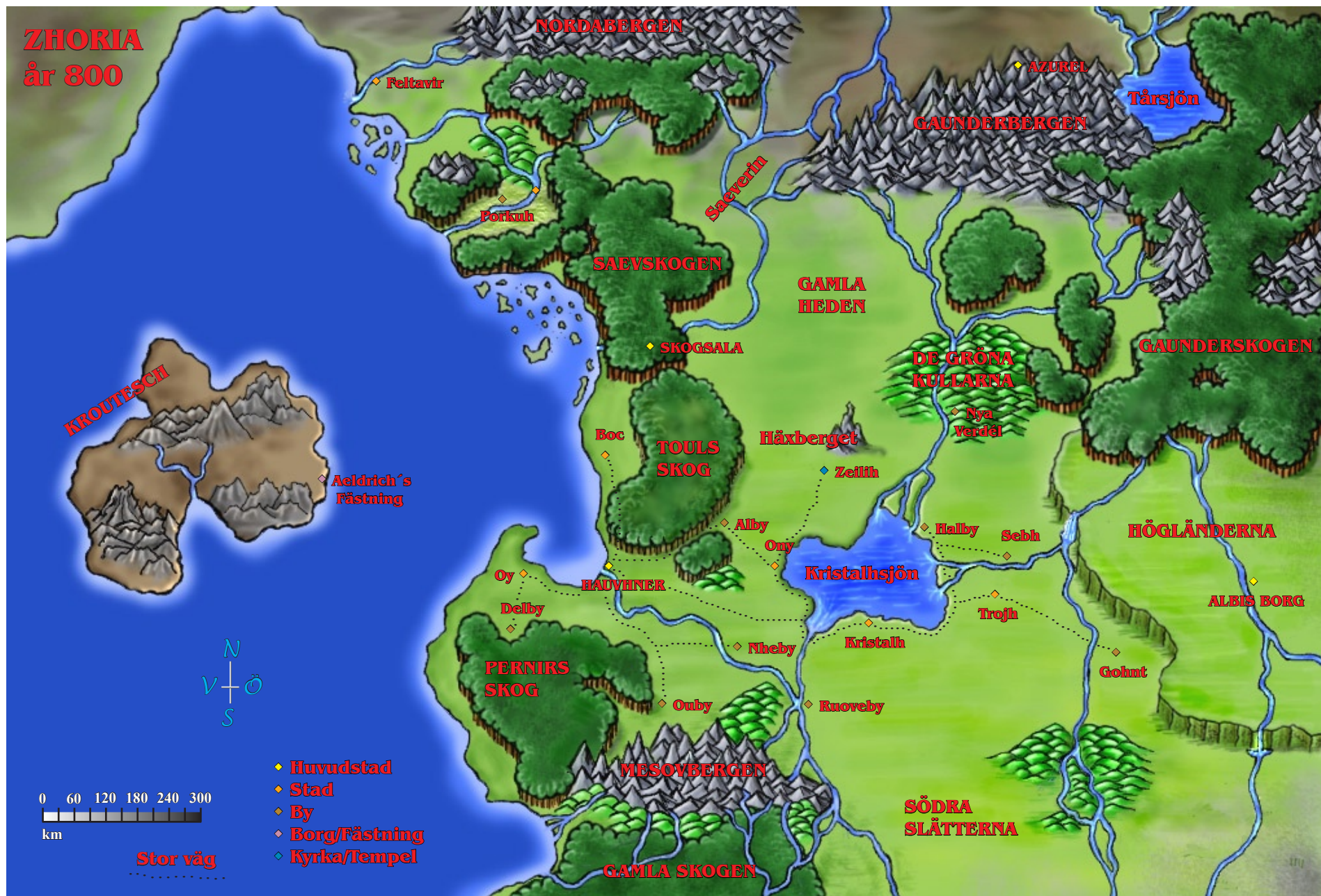




ZHORIAKARTAN

Denna karta över landet Zhoria innehåller lite mer information än den i grundreglerna. Dels är Aeldrich's fästning utplacerad. Man kan även se vart Porkuhbyn och vart Porkuhstaden finns. Den gamla folbbyn på De Gröna Kullarna, Verdél är också utsatt med det nya namnet människorna som bor där nu har gett den.

Floderna på denna karta rinner lite annorlunda än den i grundreglerna. Ni kommer att upptäcka att det till och med finns floder med på denna karta som inte finns med på den i regelboken. Det är denna karta som gäller för att korrekt se hur en flod rinner.

MYTER

Under våra efterforskningar och studier då vi tagit fram denna karta över landet, så har vi även snappat upp några nya myter och legender på de olika platserna vi besökt. Vi kommer inte att förtälja vart dessa kommer från, men vi kommer att dela med oss av dem här.

GAMLA HEDEN

För över 900 år sedan under Det Stora Kriget stod ett stort slag på denna hed. Slaget var över mycket snabbt på grund av att Aeldrich själv ledde sina trupper i detta slag. Han använde sig av mäktig magi i striden som totalt kros-

sade motståndarna. Under tiden som slaget pågick använde han sig av en besvärjelse som väckte upp de döda krigarna på fältet och kontrollerade dem att fortsätta striden. På detta sätt blev hans styrkor hela tiden större och större medans motståndarna till slut tvingades att strida mot sina fallna kamrater. Efter slaget var vunnet krossade han alla odöda på fältet och återvände med sina överlevande trupper norrut. Det är de som förlorade sina liv på detta fält som osaligt hemsöker heden. Ingen av dessa krigare kan få frid på grund av Aeldrich's användande av svart magi.

KRISTALHSJÖN

Runsvärdet som Beltorian, konung över Zhoria under Det Stora Kriget, kastade i denna sjö efter att kriget var vunnet, sägs kunna hittas av en krigare med ren själ och ett gott hjärta om han beger sig till sjöns exakta mittpunkt ensam. Men krigaren måste först utföra sju uppdrag som bestäms av sjöns andar, för att visa sin renhet och godhet, innan han får runsvärdet.

SÖDRA SLÄTTERNA

Det sägs växa en blomma här med helande kraft. Det är dock bara nomaderna som kan blanda till en brygd på denna blomma och med hjälp av några andra ingredienser så att den verkligen fungerar. Blomman sägs kunna väcka

upp personer som varit döda inom ett dygn efter att döden inträffade. Exakt hur brygden skall användas är det bara nomaderna som vet. I fel händer kan den vara lika dödlig den giftigaste orm.

GAMLA SKOGEN

Djupt inne i denna skog skall det finnas en kvinna som sägs ge vandrare en speciell gåva om de hittar henne. Exakt vad verkar variera från gång till gång. En del säger sig ha fått mörkersyn och andra säger sig kunna ändra skepnad till ett djur efter att de hittat henne. Man måste dock kunna svara på en gåta som hon ställer annars är gåvan döden.

BOC

En hämnare sägs finnas i staden. Han, eller hon, söker upp brottslingar och onda personer för att hämnas deras offer. Många brottslingar har hittats hängandes döda från tornet vid den västra porten nattetid. Ingen har dock upptäckt vem det är som hämnas och hänger upp dessa där. Stadsvakten har haft området under uppsikt och även vaktat i tornet, men efter att de varit ouppmärksamma under bara några minuter, så har de upptäckt ett nytt lik hängandes från tornet. Fram till nu har 15 personer hittats döda där. En av dessa var en Nataelpräst och övriga har varit mördare och våldtäktsmän. Nataelkyrkan har utfäst en belöning på 250 guldmynt till den som kan komma med information som gör att den skyldige fångslas.

TOULS SKOG

Det pratas om en mycket gammal svart borg djupt i denna skog i de norra delarna. Det sägs att de som går in på stigen som leder till borgen förvandlas till sten och måste stå där som statyer och vakta stigen. Om någon lyckas värja sig för förtrollningen och komma ända fram till borgen, så kommer denne att belönas med borgens rikedomar.

GAUNDERSKOGEN

En trollkarl sägs röva bort unga kvinnor på Högländerna och föra dem till sin stuga i Gaunderskogen. Där kokar han dem i en stor kittel tre och tre medans han mässar urgamla riter för att ta deras själar och föryngra sin egen kropp.

HAUVHNER

Det sägs finnas en gata i huvudstaden som inte egentligen existerar på detta plan. Hittar man denna gata kan man komma till Natael's stad i kaosriket som han styr över. För att återvända till vår egen värld efter detta måste man ta sig in i Nataels salar och röra vid hans själ, annars är man fast för alltid i kaos och kommer att gradvis förvandlas till en demonisk varelse. Om man inte dödas innan vill säga.

- Argorn, år 800