

SKYMNINGSILLER

— Ur illerns hjärnvindlingar 24



Beskrivning

Skymningsillrars stölder sker som namnet antyder i skymningen. Illrar är liksom korpar och skator kända för att stjäla saker och ett jorpagnskt ord för iller betyder till och med liten tjuv. Medan korpar är kända för att stjäla glänsande eller glittrande saker är illrar kända för att samla och gömma unika och speciella föremål, särskilt om de skulle betyda något för den de gömmer det för. Skymningsillrar stjälar dock inte vad som helst, de stjälar de tänkande arternas hämnd. När en skymningsiller stjälar någons hämnd utkrävs den alltid med målets liv som insats. Ibland åtföljs de av en gallu som släpar den dödade till Underjorden. Somliga säger att gallu alltid släpar dem till Erishkigals rike Irkalla alldeles oavsett vilket rike den döde tänkte sig. Andra säger att gallur jobbar för någon annan döds gudom. Ytterligare andra säger att de jobbar för alla döds gudomarna och alltid släpar den döde dit denne tänkt sig eller lovat bort sig. Det sistnämnda trumfar i så fall eventuella önskemål eller planer. Beroende på vad som är sant beträffande gallu så kan det vara förödande för någon som utfört en oförrätt att bli utsatt för en skymningsiller då det kan innebära abrupt avbrutna planer för ens odödliga själ.

Likaså kan den förörrättade snuvas på sin möjlighet att ta sin hämnd vilket är vad skymningsillrar lever för. Liksom sina mindre och ointelligenta dödliga är de busiga och ser att snuva någon på deras hämnd som en kul lek. De dödliga folken som utsätts, både förörrättande och

förorättad, ser det dock sällan som en lek. Möjligen kan en del starkare individer se det som en tävling att hinna före en skymningsiller och ta sin rättmätiga hämnd.

Många skriver om floder som kommer upp ur marken som startar i Underjorden och som kan följas uppströms ned i marken för att nå Underjorden liksom om vissa svavelosande grottor som sägs via labyrinter leda ned i Underjorden. Skymningsillrar lämnar dock Underjorden diskret via djurgångar, ibland diskret bland vanliga illrar som lämnar sina gångar för jakt i skymningen.

Om någon kommer i vägen är skymningsillrar hämningslösa och drar sig inte för något, inte ens att lämna en rad lik efter sig. Även en eller annan kamp på vägen ser de som en kul lek. Deras mål är dock att snuva någon på deras hämnd. Därför dröjer de inte i onödan vilket räddat både en och annat som hamnat i deras väg eller dristat sig till att försöka stoppa dem. Skymningsillrar kan utföra en sorts förvirrande dans som både påminner om vanliga illrars och illerfolks danser med samma syfte. med denna kan de ofta undvika att bli involverad alternativt ta sig ur en strid för att fullfölja sitt mål.

Skymningsillrar är intelligenta men det enda kända språk de pratar är ett språk snarlikt illerfolkens. Ett illerfolk som klarar ett slag för *språk* kan tala med en skymningsiller om den är alls intresserad av att kommunicera. Är skymningsillern av någon ännu outgrundligare anledning faktiskt intresserad av att samtala är slaget för *språk* öppnat två snäpp. Skymningsillrar kan även kommunicera med många underjordsväsen, ktoniska väsen, så som gallu. Det finns de som hävdar att de iakttagits verka kunna kommunicera med sina dödliga ointelligenta släktingar alternativt endast utöva någon sorts telepati som får dem att smälta in bland de vanliga illrarna när de använder deras gångar för att lämna Underjorden och beträda det tunna skikt de dödliga kallar sitt hem.

Egenskaper

- Liten
- Snabb
- Tyst
- Skymningsskutt, skymningsillern kan inte attackera någon utan skuttar svårförutsägbart ur synfält och räckvidd för att bege sig vidare mot sitt egentliga mål. Försvar 95. Om det lyckas lämnar den striden och striden är över. Den kan dock förföljas av den som lyckas med ett slag för *spana*.

Vapen

Bett

- När skymningsillern anfaller skuttar den normalt mot strupen. Skymningsillrar är inte helt förkroppsligade och ökar något i storlek när de närmar sig sitt offer. När de attackerar öppnar sig munnen på ett sätt som närmast kan liknas vid ormars. Mer än ett offer har vaknat med en skymningsiller i strupen och det har varit det sista de upplevde i livet. I dödsögonblicket kommunicerar skymningsillern varför den gav sig på den dödade.

- FV 60, skada 1t6, vanlig attack
 - Livsstöld
- FV 80, skada 3t6, attack mot hämndoffer
 - Kvävande
 - Livsstöld

Gard och hälsa

- Gard 35
- Hälsa 10

Färdigheter

- Grund 55
- Gömma sig 85
- Smidighet 95

Övrigt

Om en skymningsiller dödas återvänder den till Underjorden där den får skämmas bland andra skymningsillrar som varit framgångsrika.

En dödad skymningsiller lämnar efter sig en legendarisk ingrediens i form av pälstufsar. En del säger att de användbara i olika alkemiska experiment. Andra säger att inte ens den bästa mårdhårspensel kan mäta sig med en skymningsillerpensel. Om man inte aktivt förstör penseln håller penselspetsen hela ägarens liv. De sägs ha en inneboende inspiration för dystra motiv eller för motiv med hämnd som kärna, vare sig man är författare eller konstnär. En del påstår även att liknande effekter kan uppnås om de används vid magi för symbolism, skyddscirklar eller liknande ritualer. Om motivet är rätt.