

Drakar och Demoner

# EREB ALTOR

Vol 1. Caldaro



VISKNINGAR FRÅN FORNMÄRKEN

RIOTMINDS



RIOTMINDS AB PRESENTERAR ÄVENTYRSSPELET

# Drakar<sup>®</sup> och Demoner

IDÉ OCH KONCEPT

**THEODORE  
BERGQVIST**

**MAX  
HERNGREN**

FÖRFATTAT AV

**MAX HERNGREN**

ILLUSTRATIONER

**HENRIK PETTERSSON**

LÅDANS OMSLAGSMOTIV

**JESPER ESJING & EVEN AMUNDSEN**

GRAFISK FORM OCH ORIGINAL  
**MAGNUS MALMBERG**

YTTERLIGARE BIDRAG

Följande personer har utlovats ett speciellt omnämnande  
och vi tackar dem särskilt för deras bidrag till projektet:

Anders Fogelström, Kristoffer T. Hermansson & Peter Samuelsson.



# Innehåll

<b>FÖRBEREDELSE</b> .....	<b>3</b>	<b>RUINERNA</b> .....	<b>21</b>
<b>BAKGRUND</b> .....	<b>4</b>	Gatan .....	23
<b>ÄVENTYRET BÖRJAR</b> .....	<b>7</b>	Grottan.....	23
Anfall i natten .....	8	<b>LABYRINTEN</b> .....	<b>24</b>
<b>VÄGEN TILL ÅKERN</b> .....	<b>10</b>	Att navigera labyrinten.....	24
Det ensamma trädet .....	10	Händelser i labyrinten.....	25
Den nedbrända ladan .....	11	Vägen ut ur labyrinten .....	25
Grytan.....	13	<b>DEN SISTA KNEKTEN</b> .....	<b>27</b>
Våtmarkerna.....	14	Kryptan .....	29
<b>HÅLET</b> .....	<b>19</b>	<b>UPPLÖSNING</b> .....	<b>31</b>
		Fortsättning följer.....	32





**F**älkommen till unionsriket Caldarox och det nya Ereb Altorefters superfluxen. Viskningar Från Fornmarkerna är ett introduktionsäventyr till Drakar och Demoners officiella kampanjvärld.

Äventyret är konstruerat för att introducera dig och dina spelare till det nya Ereb Altor men fungerar också för den som aldrig har spelat Drakar och Demoner eller rollspel tidigare. För att spela behöver ni en spelledare, 2–4 spelare, Drakar och Demoner 2016 regelboken, Caldarox spelarboken och Caldarox världsboken samt tärningar och rollformulär.

Innan ni börjar äventyra i fornmarkerna är det bra om spelledaren läser igenom äventyret minst en gång.

I Drakar och Demoner finns det inga fel och inga rätt. Även om Viskningar Från Fornmarkerna är tänkt som ett introduktionsäventyr som är både lätt och kul att spela så går det självklart bra för en erfaren spelledare att bygga ut berättelsen med nya platser, personligheter och händelser. Det är i grunden ett linjärt och enkelt äventyr. Använd världsboken samt egna referenser för att komma på allt fantastiskt som kan hända i just din version av äventyret. Det är bara du och din fantasi som sätter begränsningarna!

Om det inte är tänkt att just du ska agera spelledare bör du sluta läsa nu för att inte förstöra upplevelsen för dig själv.

Text markerad som kursiv kan med fördel läsas högt för spelargruppen.





## Bakgrund

*Inte två månvarv har passerat sedan ni först mötte furst Belliard Otam. Tja, han kallar sig själv furste även om hans land, förmögenhet och knektstyrka bleknar i jämförelse med familjen Hellaks i Oldertam eller de förnåma Maxias i Karlo. Men furste eller inte så är herr Belliard den rikaste mannen i socknen och således förtjänar han en viss respekt. Inte minst för den generositet han visar folket i bergens skugga, men också för den tid han har låtit er stanna hos honom. Man kan tro att en sådan förnäm bondherre med både land, boskap och döttrar och söner skulle vara mer försiktig med vilka han låter bo under sitt tak, särskilt i mörka tider som dessa när både svartfolk och ruinresar stryker omkring i fornmarkerna. Men Belliard Otam är ingen toker och han känner igen kapabla slagskämpar när han ser dem, sådana som inte är lätta att värva nuförtiden. Så kom det sig att ni blev kvar vid furstens gård för en tid – ända tills dagen då Ereb Altor kallade er ut på äventyr igen.*

När äventyret tar sin början har rollpersonerna bott på Belliard Otams gård i drygt en månad. Belliard är en förnäm gårdsherre som äger omkring 3000 famnar land norr om staden Leuton inklämd mellan Vialiabergens sluttningar och den mörka skogen Tieveden. På gården finns lador, hus och stall nog inte bara för att husera herr Belliard, hans två döttrar och oäktingsson men också en knektstyrka på omkring 15 starka mannar, tio mjölkkossor, fem hästar, en

oxe, trettio höns med en tupp samt ett tjugotal grisar och en dräktig sugga. Dessutom bor två husor tillsammans med fursten och hans familj i storhuset vid gårdsplanens ända. Nere på byn kallar man Belliard för mjölkkonungen eftersom han har förtjänat sin förmögenhet genom att sälja och producera just färsk mjölk och ädla ostar. Alla varor kvalitetssäkras av fursten själv vilket med åren har bidragit till hans imponerande omfång och körsbärsröda ansikte. Herr Otam hade en gång en hustru och det sägs att hon var mycket vacker men hon gick bort i hutterfrossan förra vintern. Sedan dess har fursten inte riktigt varit sig själv.

Belliard Otams familj bär den stora braxen som sigill och hans landsknektar är av Den gyllene braxens knektskap. Braxen pryder furstens baner och det stora huset på gården bär många vackra braxar som har snidats i det gamla ekträet.

Rollpersonerna kom till gården mitt under en rasande storm. Belliards knektherre Tiriom fann dem dyngsura ute i regnet nära till svält och inte långt ifrån döden. Furst Otam tog in äventyrarna för att nära dem tillbaka till hälsan – men också för egen vinning. Det var nämligen så att Belliard Otam hade en hel del problem med både vildknektar och svartfolk på sin mark. Deras plundringståg och råder hade plågat hans handelstransporter hela vägen till Kal'Bartola under en lång tid men de senaste veckorna hade



svartfolken börjat våga sig allt närmare gården och han fruktade för sin familjs säkerhet. Den gyllene braxens knektskap är förvisso kapabla krigare men dessa äventyrare var gjorda av hårdare stoff, det såg fursten på lång väg. Han skulle behöva deras svärdsarmar när otygen kommer om natten. Men till allas förvåning verkade det som att svartfolken gav upp just när äventyrarna kom till gården.

*"Kanske förstod de att det var lönlöst att ge sig på sådana som er",*

sade handelsfursten med ett hjärtligt skratt och en dask på magen. Månaden passerade lugnt och dagarna avlöste varandra i en sömnig tristess. När äventyret börjar på riktigt så har rollpersonerna just återfått sin styrka och börjat hjälpa till på gården som betalning för furst Otams gästvänlighet.

Belliard Otams två döttrar heter Yoslinda och Tori och är 12 och 16 år. De bär rött hår precis som sin far och skogsgröna djupa ögon. De är allt trevliga och hjälpsamma flickor men sanningen är att de tycks skrämmas av rollpersonerna. De håller sig på sin egen kant och sysselsätter sig med sitt eget. Yoslinda är en mycket duktig bågskytte och brukar ge sig av tidigt på morgonen för att jaga kanin och ekorre i björkskogen strax väster om gården. Tori håller sig uppe på

sitt vindsrum och kommer sällan ned ens till kvällsmaten. Oäktingen Jorel är av annat skrot och korn. Han är mörkhårig och gråögd och bär på ett temperament som en ruinrese. När Jorel får sina raseriutbrott får man se upp och hålla sig lugn även om man vet att pojken – bara 14 år gammal – inte skulle kunna skada en geting. Han kan ju knappt lyfta ett träsvärd. Det råder delade meningar om vem hans mor är. Vissa nere på byn menar att han blev till när furst Otam var borta i kriget mot bergens svartfolk medan andra säger att hans mor var en simpel värdshusflicka. Ingen vet säkert. Belliard pratar aldrig om det och blir vred när ämnet kommer på tal.

Under sin korta vistelse på gården har rollpersonerna kommit att bli mycket nära vänner till furstens stallmästare – dvärgen Odd. Odd är en duktig ryttare trots sin korta växt och han kan svinga en hammare som ingen annan i hela Filendark. Han bär små vattniga ögon under gråa buskiga ögonbryn. Han har ett stort grått skägg som är flätat med många ringar av brons men hans hjässa är kal som ett ägg. Odd berättar ofta långdragna men fantastiska historier om Det stora svartfolkskriget och dagen då Caldaro union bildades. Ibland faller den gamla dvärgen en tår när han med passion förtäljer om hur dvärgarna kom ned från bergen i norr och krossade svartfolken mellan Pfaris och kullarna.









Natten är ännu ung och ni har precis avnjutit den sista biten getost med svartvinbärsmarmelad från furstens bord när portarna till storhuset plötsligt slås upp med en smäll. Alla runt bordet reser sig i reflex och drar vapnen men där ute i mörkret står ingen fiende utan en ensam landsknekt. Han blöder kraftigt från huvudet och hans vänstra arm tycks ha gått ur led – vriden i en obehaglig position. Knekten tar några stapplande steg in i rummet innan smärtan tar över och han faller ihop i en hög på det polerade trägolvet. De andra knektarna som har suttit kring bordet skyndar till hans undsättning och hjälper den skadade upp och till en stol vid långbordet. Vinden från natten utanför blåser ut ett varljus eller två innan furstens tjänare slår igen portarna och rummet blir tyst. Den skadade knekten är ung – inte mer än sexton år – och han darrar och stakar sig på rösten när han försöker tala. Blod rinner från hans spruckna läpp. "Nå? Ut med språket, pojke. Vad har skett?", frågar furst Belliard med en uppjagad stämma.

Den skadade knekten berättar att han och tre andra knektar patrullerade ute på åkern när något hemskt skedde. Först är pojken för uppskakad för att ens prata om vad som har inträffat men när Belliard blir vred och slår ned en kandelaber från festbordet i en upprörd gest så börjar knekten berätta. Det var inga svartfolk och inga vildknektar som överföll knektarna – det var jorden.

"Jorden?", fräser furst Otam irriterat. "Prata så man förstår!"

Den unga knekten har svårt att finna orden och han är inte säker på hur han ska berätta vad som har skett. Men till sist börjar han med bruten stämma och darrande läpp långsamt återge vad som hände ute på åkern.

"Det var som att någon drog bort mattan från under våra fötter. Jag hade tur som stod en bit bort, men de andra – Tommach, Jandalor och Stephyr – alla borta. Marken under oss öppnade upp sig som gapet på en fasansfull best. Som om den menade att sluka oss hela i en enda tugga. De föll, rakt ned i mörkret. Allt var över på några sekunder och jag... jag kunde inte rädda dem."

Pojken brister ut i gråt och fursten viftar åt sina tjänare som tröstar knekten och leder honom upp för trapporna och bort från sällskapet. Folket runt långbordet börjar alla tala i mun på varandra. Vissa säger att pojken har blivit tokig och andra att det är något svartfolkssattyg i görningen. Furstens temperament kokar över igen och han ryter åt alla att hålla tyst så han får tänka ifred. Den äldste vid middagsbordet – den djupt evighetsdyrkande Pilios – tar till orda och förklarar med stilla stämma att vildmarken bortom gården måste vara full med artefakter från tiden innan superfluxen slog till mot Ereb Altor. Den stora katastrofen kullkastade både land och stad och det är inte otroligt att knektarna



kan ha råkat ut för ett slukhål ute på åkern, instabil jord som aldrig riktigt fann sin plats med resten av Caldarox.

Fursten blir tyst. Han tänker, länge och ansträngd innan han fastställer att det inte blir något av varken det ena eller det andra i hans huvud i natt. Belliard ber sitt sällskap god natt och drar sig tillbaka till sin kammare för att sova. Ni (rollpersonerna) ombeds att hålla vakt tillsammans med några av knektarna ifall Tommach, Jandalor eller Stephyr skulle återvända från slukhålet.

## Anfall i natten

Natten fortskrider till en början förhållandevis händelselöst. Gården är tom och mörk och det tunga skyfallet som öser ned över landskapet åsamkar ett sprött smatter som blandas med syrsors sång i en bedövande kakafoni. Det är svårt för rollpersonerna att koncentrera sig, den mörka natten hjälper inte perceptionen heller. Trots att stjärnorna lyser på himlen så gör skyfallet och mörkret det svårt att se mer än någon halvmeter bortom facklornas sken.

Den rollperson som lyckas med ett slag för PERx3 kan plötsligt uppfatta rörelser borta i mörkret. Något som rör sig i buskarna, sedan slammer av stål och tysta röster. Sedan ett svischande ljud och en låg duns följt av ett tjut när en svart pil genomborrar en närstående knekts axel. Knekten faller kvidandes till marken medan hans kamrater runtom rollpersonerna blottar sina klingor mot facklornas sken.

*"Svartfolk!"*

tjuter en röst och sedan rusar de fram från buskagen i mörkret i all sin förskräcklighet, klädda i mörka ringbrynjor och slitet läder beväpnade med kort bågar och kroksablar. Svartfolken har kommit i natten för att plundra furstens gård och de går genast till attack. De är tio till antalet och utöver rollpersonerna så försvaras gården av sex andra knektar som står vakt i natten.

### FAKTA SVARTFOLKSRÖVARE

Grundegenskap		Typvärde
STY		20
FYS		18
SMI		11
PER		11
PSY		11
INT		8
KAR		7
Kroppspoäng		20 (skadad)
Naturligt Skydd		1
Skadebonus		+5
Förflyttning: Land		12
Stridsfärdigheter	CL	Skada
Strid avstånd (ingen SB)	52%	*
Strid obehärdad	56%	1T3
Strid närstrid	63%	
** beväpnade attackers skada beror på vilket vapen som varelsen bär.		

Just som den sista av svartfolken faller död till den gytjtiga marken så hörs en hornstöt från natten bortom gården och ytterligare orker och svartfolk anländer för att anfalla rollpersonerna och de vaktande knektarna. De är försvagade och säkerligen har ett par stycken av knektarna stupat i stridigheterna, hur ska det gå nu? Just som stunden tycks mörkast så kastas portarna till gårdshuset upp med väldig kraft och ut väller ett tiotal ytterligare knektar anförda av ingen mindre än furst Belliard Otam själv! Han bär ingen vidare bepansring förutom ett slitet harnesk i järn och en häxklinga i sina tjocka nävar. Fursten slåss med styrkan av tre man och det dröjer inte länge innan gruppen lyckas driva svartfolken på flykt. Som råttor och otyg som skyr pigans påk så rusar de skrikandes och kacklandes ut i natten mot fälten bortom gården, snart är de helt borta.

När alla tror att faran är över så hörs ett tjutande och ett vildsint gnäggande från stallet. Man hör en röst, någon ropar "eld" och skriker



efter vatten. Nu kan rollpersonerna se ett stort orange sken som lyser på andra sidan gården. Tjocka pelare av svart rök som reser sig mot natthimlen, stallet brinner. Fursten, knektarna och rollpersonerna skyndar sig mot stallet och de märker snart att det inte går att få upp portarna, någon (med stor sannolikhet svartfolken) har barrikaderat dem inifrån. Furst Otam är utom sig då många av hans mest prisade ston och hingstar brinner inne i detta nu, han tjuvar och sliter sitt hår. Rollpersonerna måste med knektarnas hjälp hitta ett sätt att släcka branden och/eller öppna portarna till stallet och släppa ut hästarna som är fångade på insidan.

Det finns en brunn fylld med vatten i mitten av gården och det finns flera stora yxor i vedboden som de skulle kunna använda sig av för att hacka upp porten, detta skulle däremot kräva flera lyckade slag för styrka av minst två rollpersoner (bestäm CL beroende på hur RP går till väga när hen försöker bryta upp porten). Det skulle även vara möjligt att klättra in i stallet på baksidan med hjälp av ett rep och en låst fällstege som bara går att fälla ut halvvägs. Inuti stallet är det total panik och fyllt av giftig rök och stingsliga flammor. För varje minut som RP vistas i det brinnande stallet så tar hen 1T6 i skada, rustning skyddar inte. Väl på insidan kan rollpersonerna se att en tung bjälke har kastats framför portarna vilket gör dem omöjliga att öppna. Det krävs lyckade styrkeslag från minst två av RP, alternativt ett lyckat slag med väldigt hög differens från endast en av RP. Eftersom delar av bjälken brinner så får RP -10% CL på sina slag.

När branden är släckt och hästarna räddade så kan man antligen pusta ut. Fursten bedömer skadorna noga och kan se att svartfolken inte bara lyckats döda totalt fem stycken av hans knektar utan dessutom har de rövat med sig en eller två grisar och bränt ned stora delar av stallet. Belliard är utom sig och nära till att spricka av ilska, och gladare blir han inte när hans kamrat och närmaste rådgivare,

den evighetsdyrkande Pilios, fastställer att svartfolken bär vapen och rustningar som inte verkar härstamma från varken Filendark eller Coldorax. Munken menar att svartfolkens saker kommer från tiden innan superfluxen, även om detta tycks otroligt då sådana ting borde rostade och brutits ned till stoft för länge sedan. Pilios är lamslagen av upptäckten och kan inte göra vett av det i sitt huvud, men likväl så är han säker på att åtminstone svartfolkens vapen kommer från tiden innan superfluxen. Kanske kom anfallet från slukhålet som den unge knekten varnade om tidigare under kvällen?

Till sist får fursten nog och avbryter sin vän mitt i en mening. Med ett vrål och stor frustration så frustar han sitt bredsverd genom torson på en redan lealös och död orkskytt med trynet ned i leran. Han spottar och fräser och svär så folk täcker sina öron i skam, sedan vänder han sig mot er (rollpersonerna) och säger:

*"Vänner, jag vet inte vad som är sanning och vad som är lögn, vad som är gamla folksagor och vad som är fakta. Sen kom förbannade svartfolk eller förpestade superfluxer jag kan inte ha knektar som försvinner spårlöst ute på patrull och orker som anfaller i natten och bränner ned min egendom. Jag betalar er väl och ni har ätit och druckit vid mitt bord i snart ett månvarv. Gör detta för mig. Finn platsen som den förvirrade knektpojken mumlade om och tag reda på sanningen som döljer sig ute på åkern. Vad ni än finner så vill jag ha det. Kom inte tillbaka tomhänta."*

Belliard Otam vill inte vänta. Han ber rollpersonerna att ge sig av genast. Rollpersonerna utrustas med facklor och rep samt mat och vatten för att överleva ute i vildmarken i två dagar. Den stora åkern som den unga knekten berättade om ligger inte långt från gården men fursten misstänker att deras uppdrag inte kommer att sluta där. Den lärde Pilios berättar att hela städer kan finnas begravna under marken.



# Vägen till åkern

**N**atten är tjock och våt. Regnet faller tungt ned på era axlar och snart är både kappor och tunikor dyngsura. Den gyllene braxens knektar vid gårdsportalen som vetter ut mot landsvägen ger er en menande blick och en respektfull nickning när ni passerar dem. Snart är gårdens många ljus bara eldflugor bakom er och natten och förnmarkerna ligger framför er. Luna lyser starkt på den mörka himlen ovan men få stjärnor skimrar för er denna afton. Långt borta i öster kan ni se hur träd tornar upp sig likt tystlåtna titaner. Men det är inte dit ni är på väg. Norrut ska ni. Bakom det ensamma trädet på kullen och sedan ned i dalen förbi den nedbrända helgedomen. Där ligger åkern – och vem vet vad som väntar er bortom den.

Vägen till åkern är inte lång men den är svår. Landskapet är ojämnt och vilt. Regnet är tungt och den anlagda landsvägen spolats snart bort i en flod av gyttja och grus som stänker upp mot äventyrarnas kläder. Det dröjer inte länge innan det är svårt att skilja på vildmark och väg. I fjärran hörs det spöklika hoandet från en uggla och en kvist som bryts. Först tycks det som om någon drar stål men det visar sig bara vara en hjort som skrapar sina hovar mot en sten. När kreaturet får syn på er så betraktar den er för en stund innan den ger sig av bort och försvinner i mörkret.

Utöver de förutbestämda mötena på vägen till slukhålet så finns här nedan en tabell med allmänna möten som med fördel kan slumpas fram av spelledaren för att skapa lite extra krydda under resans gång. Dessa är inte till för att lämna några större avtryck hos rollpersonerna, snarare är de tänkta att bidra till att skapa rätt stämning för Caldarox värld.

Skulle rollpersonerna under resans gång behöva återfå kroppspoäng kan de med lyckat slag för Flora och Fauna eller Vildmarksliv finna helande örter som kan brukas som effektivt läkemedel mot diverse sår och åkommor.

## MÖTEN

1T10	Möte
1	Vandrande köpman.
2	En flock med vildhästar.
3	Fåraherde med får.
4	Avstängd bro.
5	Död jägare.
6	Patrullerande riddarband.
7	Vargar.
8	Rövare.
9	Grip.
10	Svartfolk.



## Det ensamma trädet

De gytjtiga spåren av landsvägen leder uppåt för en kulle och rollpersonerna stöter på problem innan de når dess topp. Som sagt är marken mycket våt och jorden under deras fötter skiftar oberäkneligt på grund av nederbörden. En rollperson tappar fotfästet och smutsar ned all sin utrustning – en kvälls matransoner täcks i gytjtja och blir förstörda. Med lite hjälp från sina kamrater kan hen stabilisera sig igen och resan kan fortsätta upp för kullen.

Väl vid kullens topp väntar ett stort, knöligt och ensamt pilträd som sedan länge mist alla sina vackra löv och numera liknar en utmärglad jätte eller ruinrese. En kuslig skugga vilar över trädet och rollpersonerna är överens om att detta inte är en bra plats att vila på. De borde fortsätta kvickt. Men just som äventyrarna ska ge sig av så hörs ett kvidande ljud – det verkar komma uppifrån trädet. Det tar inte lång tid för rollpersonerna att se att en person hänger från ett av trädets tjockare och knöligare grenar. Mannen är kort och tjock och nästan naken med undantag för några smutsiga trasor som har lindats kring hans livrem och fötter. Ett knyte har körts in i käften på mannen så att han inte ska kunna prata. Han kvider desperat och stirrar intensivt på rollpersonerna. Mannen hänger upp och ned med fötterna bundna i trädet bara några få meter ovanför marken – men ändå över ögonhöjd – och hans händer har man också bundit bakom hans rygg.

Det är ingen konst att komma åt mannen och skära ned honom ty repet är varken tjockt eller tåligt och trädets stam har många utväxter och knölar som kan användas vid klättring. En tjuv som inspekterar repet kan se att det är så gammalt och använt att det nog hade gått av utav sig självt inom kort. Mannens namn är Jonis och han är en våldsdådare och enkel hästtjuv som greps av furstens landsknektar när han försökte sno ett sto från gården. Det var flera veckor sedan och inget rollpersonerna känner till. Jonis har suttit i håla sedan dess tills man kom fram till ett passande straff: död genom svält. Jonis har hängt hela dagen. Självklart skulle inte Jonis berätta något av

detta för rollpersonerna utan han ljuger istället – ganska dåligt – och berättar att han blev överfallen av banditer på landsvägen. Skulle rollpersonerna misstänka att Jonis ljuger och konfrontera honom med det så blir hans snabbt otrevlig och knyter sina nävar. Om situationen blir än mer spänd så tar Jonis till flykt ned för kullen – även om han är långsamt och osmidig. Jonis är trött, hungrig och obehäpnad och även i utvilat och mått tillstånd så är inte hästtjuven någon kombattant. Han är lätt att besegra och tillfångata för rollpersonerna även om han gör motstånd så gott han kan.

Rollpersonerna kan välja att vända om med den tillfångatagna Jonis för att lämna in honom till rättvisan. Snart stöter de på en patrull av den gyllene braxens knektskap. De tackar för Jonis men insisterar på att nästa gång rollpersonerna ser en brottslig så ska de låta hen hänga.

Om Jonis skulle komma undan eller bli släppt fri av rollpersonerna så kommer han att återvända till sina kompanjoner och informera dem om äventyrarna han mötte vid det vissna pilträdet. Nästa gång rollpersonerna slår läger kommer de att bli överfallna av Jonis och två andra stråtrövare.

## Den nedbrända ladan

Längre fram längs den gytjtiga landsvägen reser sig ruinerna av en nedbränd lada ur nattens stormiga mörker. Ladan är verkligen inte stor och nu på nära håll så skulle rollpersonerna nog närmare beskriva byggnaden som ett mycket litet stall i trä. För över ett år sedan brändes ladan ned till grunden och nu finns bara ruinerna kvar. Ingen vet varför ladan brann men många tror att det hade med svartfolk att göra – andra säger att det var fursten själv som gjorde det för att schasa bort lösdrivare som bodde i ruinen.

När rollpersonerna närmar sig ladan så hör de ett smärtsamt ljud som kommer från den förkolnade ruinen. Vid närmare undersökande så märker de att ljuden av stönande och stänkande kommer tycks komma från fler än en person och snart kan rollpersonerna höra viskande röster.



Just som rollpersonerna stiger in i ladan så hör de en darrande röst som ber dem att stanna upp och identifiera sig,

*"vilka döljer sig därute i regnet? Kom fram med händerna där vi kan se dem."*

Rösten kommer från en knekt som ligger skadad lite längre in i ladan. Han och hans kamrat är gravt skadade efter en sammandrabbning med svartfolk inte långt bort från ladan. De är nära att förblöda båda två och den andra knekten faller medvetslös bara någon minut efter att ha mött rollpersonerna. Den vakna knekten presenterar sig själv som Ion, en knekt av den gyllene braxens knektskap. Han förklarar att svartfolken har blivit allt fler till antalet de senaste dagarna och att trots att Ion och hans kamrater har letat så har de inte funnit svartfolkens lya eller mästare.

Innan även Ion faller medvetslös till marken som sin kamrat så berättar han för rollpersonerna att de två knektarna har spårat ett rövarband av svartfolk i snart ett dygn från våtmarkerna längre norrut. Ion misstänker att svartfolken är på väg mot en liten fiskeby som ligger belägen längs med sjön silvertunga österut. Byn är liten, bara tio fiskarfamiljer bor där och svartfolken, en grupp på fem individer enligt Ion, skulle utan problem kunna orsaka stor skada till byn. Till sist svimmar Ion och rollpersonerna inser att båda knektarnas sår är för stora och djupa för att de ska överleva en resa tillbaka till furstens gård, och ingen av RP har tillräckligt med proviant för att plåstra ihop dem, det är för sent för knektarna.

Nu är det upp till rollpersonerna att bestämma vad som händer härnäst, ska de fortsätta norrut mot åkern och slukhålet eller ska de göra en avkrok österut för att stoppa svartfolken från att plundra fiskebyn vid Silvertungasjön?

## Fiskebyn

Den lilla byn vid Silvertungasjön ligger ungefär två timmars rask vandring österut från den nedbrända ladan. När rollpersonerna anländer

kan de beskåda ett litet samhälle bestående av omkring sex rangliga trähus samt ett båthus och ett antal bryggor som sträcker sig ut på den svarta lilla sjön bortom en stenig strand. Månen speglar sig blankt på det stilla vattnet och för ett ögonblick tycks det som att natten är lugn och nästan försiktig då regnet har lagt sig och bara mjuka vindar smeker rollpersonernas kinder. Men så tänds facklor där nere vid stranden och skrik ekar i dalen, svartfolken har anlänt till fiskebyn.

Folket som bor i byn är inga krigare men de kan försvara sig något trots avsaknad av formell träning eller riktiga vapen. De använder sig av fiskespjut och vedhuggaryxor för att mota tillbaka svartfolken som kryllar ned från kullarna som insekter i mörkret. De är inte bara fem stycken som Ion sa utan säkert dubbelt så många och de är beväpnade med samma gamla svärd, yxor och rustningar som de svartfolk som anföll furst Belliard Otams gård bar. De attackerar utan nåd och under tjut och kackel sätter de byn i brand. Rollpersonerna borde ge sig in i stridigheterna och skydda fiskarfamiljerna som inte kan försvara sig själva från svartfolkens anfall. Där finns både barn och föräldrar som hjälplöst försöker gömma sig i brinnande hus, blödande fiskare som panikslaget vadar ut i det kalla vattnet i ett försök att fly innan de hänsynslöst skjuts ned av svartfolkens pilar. Det är en blodig scen som torde skaka rollpersonerna och de borde vara mycket skadade och trötta efter striden ifall de stannar och slåss mot svartfolken. Det finns självfallet möjligheten att fly hals över huvud i natten och överge fiskebyn och dess familjer till deras mörka öde i klorna på svartfolken. Det är upp till rollpersonerna att bestämma hur berättelsen fortskrider, ska de agera räddare i nöden och riskera livet för fiskarfamiljerna eller ska de fly för att skydda sig själva?

Skulle rollpersonerna lyckas med att driva svartfolken på flykt (de flyr från striden när majoriteten av deras krigare har utplånats) så har de fortfarande arbete kvar att göra i byn. Många hus brinner ännu och en hel del familjer



är fångade inne bland de brinnande bjälkarna, utan rollpersonerna har de säkerligen inte långt kvar i världen. De få fiskare som överlevde striden med svartfolken hjälper rollpersonerna så gott de kan, men trots allas bästa förmågor och försök så borde åtminstone ett par oskyldiga förgås i lågorna och ruinerna. Det blir en bitterljuv seger, rollpersonerna lever men vad har de verkligen vunnit? Efter att de döda har samlats och bränts på stränderna så bjuds rollpersonerna att stanna och sova och äta en bit mat i byn (det som finns kvar av den), ett erbjudande som de trötta, skadade och hungriga RP antagligen kommer att tacka ja till. De äter sin måltid, en kall soppa på fiskben och gräs, under tystnad då större delen av byn är i spillror och sorg. Folket där har förlorat sitt arbete, sina familjer och sina hem. Det är tydligt att vildmarken bortom städernas murar är en skoningslös och barbarisk plats.

## Grytan

Längre norröver, bortom den nedbrända ladan, ligger en helgedom till evigheten vid en grupp tjocka gamla lövträd. Helgedomen är inte mer än en cirkel av nötta stenar i gräset. I mitten av cirkeln vilar en stor stenbyst täckt av rankor och mossa föreställandes ofreden, ett monstruöst ansikte med en tunga som klyvts i tre delar.

Vid helgedomen sitter tre män klädda i färgsprakande tyger, läderharnesk och tjocka huvor som skyddar dem mot den hårda nordanvinden. De har samlats tätt i en cirkel runt en järngryta som kokar ovan en liten eld. Runt främlingarna ligger många stora ryggsäckar klädda med hoprullade filtar och fastknutna lerflaskor och diverse talismaner i glas och trä. Den äldsta av männen, som bär ett sprakande rött skägg rör grytan varsamt med en träslev. Alla runt grytan bär små dolkar i sina bälten, och vid deras sida vilar enhandsfattade stridsyxor.

Så fort männen märker av rollpersonerna så vinkar de dit dem och erbjuder sig att dela

grytan med dem. Grytan ser mycket god ut och den luktar utsökt, fylld med morötter och lökar och en och annan kanin. Kanske kan en särskilt perceptiv RP ana en doft av drottningmurkla. Låt rollpersonerna slå för PERx4 för att se om de kan märka att det är något som i själva verket inte står rätt till med soppan. De kan inte sätta fingret på vad, men något är fel. Männen runt grytan presenterar sig som vandrare och äventyrare vid namn Jebyr, Liuor, och Tilemachos. De kommer inte försöka tvinga RP att äta av grytan men gång på gång, emellan sina många berättelser tappra riddare och bestialiska svartfolk, så kommer de att berömma varandras matlagningskonst och återigen föreslå att rollpersonerna verkligen torde smaka på deras kulinariska mästerverk. Om en rollperson smakar på grytan så måste de klara ett slag för PERx3 för att märka att det faktiskt är något som smakar konstigt med grytan, en sorts smak de inte kan sätta fingret på men är säkra på att de aldrig smakat förut. En RP som misslyckas med sitt PER-slag kommer tvärtom tycka att grytan är mycket, mycket god och känna aptit för mer än en skål.

Männen runt grytan har många intressanta historier att dela med sig av och de tycks väldigt beresta och lästa i Caldarox långa historia. Som spelledare kan detta vara ett ypperligt tillfälle att lära rollpersonerna lite om världens bakgrund och folklöre. Bläddra igenom världsboken och hitta en historia/sällskap/plats som du gillar och väv en intressant anekdot från det som RP får bli trollbundna av.

Den RP som äter mer än en skål av grytan måste slå ett slag för PERx2. Skulle hen lyckas med slaget så kommer de märka att en bit av ett människofinger simmar runt i deras skål. Om RP konfronterar männen med detta så ler de glatt och frågar om rollpersonerna om de gillar smaken?

*"Han kved så värst när vi fångade honom."*

säger en av dem. Männen är i själva verket vildknektar och kannibaler, de är inte rädda för



att ta till strid om RP skulle gå den vägen men de är också öppna för att låta rollpersonerna gå utan problem ifall de väljer att inte ställa vildknektarna till svars för det grymma som de har gjort.

## Våtmarkerna

Rollpersonerna reser vidare norrut ned för ett kuperat landskap täckt av svallande, vackert gräs. Här och var sticker några få björkar upp som skott ur jorden och nu kan rollpersonerna på avstånd under månens sken skåda storåkern och deras slutliga mål. Men efter ett tag så märker äventyrarna att det är något med utsikten som faktiskt inte stämmer helt och hållet. Där mellan kullarna och storåkern står vad som bara kan beskriva som ett mindre träsk eller våtmark. Mycket vatten, tjocka drakekar och en stank av något förrutnat och unket som redan nu når rollpersonernas näsor. Helt klart dåliga nyheter. Till och med de slumriga pärlförsäljarna innanför Karlos murar vet att Caldarox träskmarker inte är att leka med. En gång i tiden – innan superfluxen – var de mäktiga skogar men när domedagen kom togs de av svallvågorna och förvandlades till träskmarker. Furst Otam hade inte berättat något om ett sådant hinder.

När rollpersonerna tar sig ned för kullarna så kan de se att våtmarkerna är fulla av rankor, mörka vatten och blodflugor stora som kastanjer. Där finns också en sorts anlagd stig som leder rakt igenom träsket, upplyst med facklor och komplett med träbroar där det saknas fast mark. Så länge rollpersonerna håller tungan rätt i mun och inte avviker från stigen så bör de kunna finna sin väg igenom träsket.

## Dvärgen och vagnen

Just som rollpersonerna traskar längs med stigen som leder genom våtmarkerna så bryter en röst tystnaden. De hör spottande och fräsande och raska fotsteg kommandes emot dem. Efter några ytterligare steg så kan äventyrarna nu se att en kort figur uppenbarar sig på andra sidan diset och att den är på väg rakt mot rollpersonerna.

Snart är den framme och presenterar sitt sanna uttryck i facklornas sken. Dvärgen är som hans skugga redan avslöjat, mycket kort. Han bär ett blont skägg som har klyvts itu några centimeter under hakan och på hans hjässa vilar en luva i rött och grönt och röda och gröna är även hans tunika och byxor av tjock ull. På sina grova händer bär dvärgen gråa fingervantar och i sitt grepp håller han en stor hammare. Den korta herren är mitt uppe i tankar som gör honom till synes mycket vred ty han spottar och fräser åt någon osynlig fiende när han närmar sig rollpersonerna – allt utan att erkänna äventyrarnas närvaro. Men plötsligt så får han syn på dem och stannar tvärt i sina spår. Dvärgens ögon växer sig stora och med ett hest och långsamt andetag sträcker han sina små armar rakt i luften och utropar ett rungande

*"Prisa evigheten! Äntligen har räddningen kommit."*

Med väldigt många och snabba ord förklarar dvärgen att han är en enkel handelsresande på väg till Leuton för att sälja fläsk och märe till stadsfurstens bröllop som ska gå av stapeln om bara några få dagar. Och nu när han var så nära sitt mål så har olyckan slutligen slagit till. En fladdermus, ett hoande ljud och en snabbfotad råtta hade skrämt halva livet ur dvärgens häst och kreaturet hade tagit till flykt bort från landsvägen och ned i det gyttjiga vattnet. Och med sig hade hon dragit både vagn och gods. Dvärgen presenterar sig som Glorrivux och ber rollpersonerna av hela sitt hjärta att följa med honom och hjälpa till att få upp både häst och varor tillbaka upp på landsvägen. Som belöning utlovar Glorrivux tio guldmynt vardera samt en påse av sina finaste grisfötter i svartvinbärsgelé.

Dvärgen leder rollpersonerna långt från landsvägen och in i mörkret. Det är svårt att ta sig fram här och det dröjer inte länge innan rollpersonerna är både dyngsura och myggbitna. Den irriterade stämningen stiger just som smådjur samlas ovan de hängande grenarna högt över dem för att se på spektaklet. Glorrivux håller sin lykta högt över huvudet och utlovar att:



*"snart är det inte långt kvar."*

Dvärgen hinner säga så både en och två gånger innan det faktiskt är sant. Gula och röda ögonpar stirrar mot rollpersonerna från andra sidan mörkret. Ingen lyckas se vem eller vilka som ögonen tillhör men de är där och deras uppsyn får håret att resa sig längs med er (rollpersonerna) hud. Svartfolk, ulvar eller grymflaxare? Vem visste? Och vem ville stanna länge nog för att få reda på det rätta svaret?

Men så till sist når rollpersonerna och Glorrivux fram till den plats som dvärgen har berättat om. Där – halvvägs ned i det trögflytande vattnet – står en imponerande vagn gjord av finaste trä och brons. Vagnen är sannerligen ett hantverk att skåda ty där finns otaliga skrin, kistor, nyckelhål och små knuten staplade ovan och hängda från varandra. Hur det hela hänger ihop kan ingen annan än dvärgar förstå sig på men det krävs inte mycket vetskap för att förstå att det är en alldeles särskild vagn. Glorrivux ger ifrån sig ett isande tjut och skyndar fram till vattnet. Han slår sig för pannan och stampar ilsket i marken. Ni (rollpersonerna) kan se att bortom vagnen vilar en häst där i vattnet. Rankor och klängväxter har lindats hårt runt stackarens hals och leder. Hästen är mycket vacker. Vit och svartprickig – den vilar stillsamt där i det mörka vattnet bland maskrosor och smekande alger.

*"Stackarn måste gripits av panik när jag gav mig av för att söka hjälp. Måste trott att jag övergivit henne. Nåväl det kan inte hjälpas. Jag måste få fram fläsket till Leuton i tid för bröllopet. Även om jag så ska dra vagnen hela vägen själv."*

förklarar en sorgsen Glorrivux.

Den krokiga dvärgen lossar hästen från vagnen med en dolk från sitt bälte och ger sig sedan av mot en tygpåse som hänger från vagnen. Glorrivux hänger sin lykta på vagnen och börjar rota i påsen. Snart drar han fram en nyckel med vilken han låser upp en kista som vilar på vagnen. Där inuti finns en silkesfilt som dvärgen snart drar bort för att avmaskera

grisfötter inlagda i tunna lager av en svart och dallrig massa.

*"Här har ni. Ta för er. Ta så många som ni kan bära. Bara ni lovar att hjälpa mig få upp det här satans åbäket på fast mark igen."*

Rollpersonerna kan som mest få plats med fyra grisfötter vardera.

När belöningen har delats ut i förväg återstår bara själva arbetet och det är bara för rollpersonerna att hugga i. Vagnen är tung men tillsammans ska de nog kunna knuffa upp den från vattnet igen. Träskets vatten är trögflytande och mycket tjockt och det är svårt nog att bara lyfta sin egen vikt när man vadar genom det. Men det finns inget annat att göra än att ta i för union och evighet. Glorrivux står uppe på fast mark och vinkar åt rollpersonerna medan de trycker på mot vagnen. För att lyckas med att förflytta vagnen krävs det lyckade slag för grundegenskapen Styrka x3, skulle RP misslyckas med sitt slag måste de vänta 1 timme för att hämta andan innan de får försöka igen. Om någon av rollpersonerna får ett perfekt slag så innebär det att de lyckas för både sig själv och ytterligare en till. Det krävs två framgångar för att förflytta dvärgens vagn.

När vagnen väl är stabil uppe på fast mark så tackar Glorrivux dem hjärtligt och betalar dem guldmynten som han hade lovat dem. Dvärgen slänger ett rep över axeln och börjar dra vagnen framåt mot mörkret.

*"Om ni skulle ha vägarna förbi Leuton innan bröllopets slut så kom och besök mitt tält! Jag skall vänta på er. Tack för allt."*

Med de orden försvinner både dvärgen och hans vagn in i träsket och bortom deras syn.

## Vildknektar

Landsvägen leder rollpersonerna uppåt längs med en mossklädd klippvägg och sedan runt en krök och vidare ned mot en dal. Nere i dalen forsar långa och mäktiga vattenfall ned från bergen och sedan vidare likt trädens rötter



längs många älvar och små drag som löper över hela träsket. Just som en uggla hoar försiktigt bortom träden så bryter ett ytterligare och mycket märkligare ljud tystnaden. Det är en fest som pågår mitt ute i träsket – hur otroligt det än kan låta. Klingandet av bestick mot porslin, rungandet av ölstop som slås hjärtligt och entusiastiskt mot varandra i skålar och lyckönskningar och för att inte tala om sång – sådana sånger som bara sjungs till fest. Allt kan höras där under pilträdens gröna naglar.

Om rollpersonerna följer ljudet så leds de av landsvägen och vidare västerut mot ett orange sken bortom buskagen. Till sist når rollpersonerna en sluttning och där nedanför pågår mycket riktigt något sorts kalas. Minst fem personer sitter runt en lägereld och delar fräcka berättelser, öl, smör och kött med varandra. Med ett lyckat slag för grundegenskapen PER x3 kan man se att personerna är klädda som vanliga landsknektar men att de inte bär något sigill, skulle de misslyckas med sina slag är det svårt för RP att avgöra vad de ser och de får inte försöka igen. De är Vildknektar. Knektar som helt enkelt inte har någon furste som betalar dem och istället har vänt sig till ett liv av rövande och plundrande. Deras svärd ligger avsides mot ett träd. Kanske skulle rollpersonerna kunna få ihjäl en av vildknektarna innan de når fram till dem. Kanske inte.

När rollpersonerna ligger och betraktar vildknektarna gäller det att hålla sig tyst och osynlig. Alla äventyrare måste lyckas med ett slag för färdigheten Rörlighet. Skulle någon misslyckas med slaget så ger de ifrån sig ett ljud som drar till sig vildknektarnas uppmärksamhet. Vildknektar är inte svartfolk och de tar inte direkt till dödande om de inte måste. I de flesta fall nöjer de sig med att ge rollpersonerna gott om stryk och beslagta deras värdefulla föremål och pengar. Det kommer att försvåra deras resa till slukhållet. Om rollpersonerna skulle bli våldsamma kommer vildknektarna att ta till vapen och försöka dräpa rollpersonerna.

Bortom lägerelden står ett mindre tält där

vildknektarna har sina saker gömda och undanstoppade under tjocka filter av ylle. Den som söker igenom platsen efter dolda ting kan finna både mat och dryck för flera dagar samt både ett och två fjäderdunsunderlägg som är mycket sköna att sova på ute i vildmarken. Ett perfekt slag för färdigheten Finna Dolda Ting avslöjar ett litet skrin som försiktigt har begravts under jorden i tältet – strax bakom någons fjäderkudde. Skrinet är mycket litet och framförallt gammalt. Låset har rostat sönder och har redan brutits upp av någon. Där innanför vilar en mycket liten nyckel av renaste glittrande silver. På nyckeln finns ett namn ristat:

*"Guldorf."*

## Den sjungande riddaren

Plötsligt hörs musik mitt i träsket. Inte vindens viskande stämmor eller syrsornas skoningslösa kör utan faktisk musik. En lutas strängar och en klar stämma. Så vacker är den musiken att det är som att rollpersonerna förtrollas för ett ögonblick innan de lyckas återfå sitt medvetande och kontrollen över sina sinnen. Ljudet av lutan och den klara stämman leder dem fram längs landsvägen och sedan en bit österut över tjocka rötter och djupa pölar och gytty. Plötsligt slår en härsken lukt till mot dem – lukten av lik. Men just som de ska till att dra vapen så ser rollpersonerna att lukten kommer från en ork som ligger död vid vattenbrynet med en pil i sin hals. Svart blod pumpar fortfarande från såret i en stadig takt. Plötsligt stannar musiken.

*"Han störde min sång. Svartfolk har inget hyfs."*

Rösten kommer direkt framifrån rollpersonerna. De blickar upp från den döde orken och skådar en man sittandes längst ut på en tjock gren som sträcker sig över en porlande ström lite längre bort. Mannen är klädd i full bepansring med undantag för hjälm och stövlar som vilar i det fuktiga gräset vid vattenbrynet. På sitt vackra harnesk bär mannen en stor vit svan och i sina händer håller han en mycket stor och vacker luta. Månens ljus reflekteras i den polerade







rustningen och i det oljade träet. Mannen bär en formidabel mustasch i kompakt och svart hår och hans ögonbryn är buskiga och vilda. Slängt över ryggen bär den bepansrade karln ett stort armborst och ett koger av tjocka bultar hänger i hans bälte. Mannen reser sig när rollpersonerna får syn på honom och presenterar sig som:

*"Hans nåd Cirivos Konkordios av Den vita svanens riddarorden. Till eder tjänst."*

Riddaren frågar rollpersonerna vart de är på väg och vad de har för ärende i våtmarkerna. När rollpersonerna börjar berätta så avbryts de snart av riddarens egna ståtliga anekdot om hur han reste till Skrax i norr för att inhandla denna luta av fagrade lönn bärandes på femton utsökta strängar som bär på ett ljud som kan få alver att gråta. Riddaren berättar utdraget och länge om möten med svartfolk, drakar, demoner och unga jungfrur. Vem vet hur mycket som är sant. Riddaren verkar ha en tendens att bre på och arbeta ut sina berättelser för att de ska bli mer ståtliga. Åtminstone antar rollpersonerna det när Cirivos berättar med passion och inlevelse om hur han med en hand bakbunden var tvungen att besegra en demon med bara ett brutet träsvärd för att vinna lutan från besten.

Om rollpersonerna är hövliga och låter riddaren mala på så kommer han till sist komma på sig själv med allt prat och be om ursäkt.

*"De säger att jag har en tendens för dramatik."*

tillägger Cirivos skrattandes och bjuder äventyrarna att sätta sig med honom och äta

från hans bord och dricka av hans bägare. Han erbjuder även rollpersonerna helande dryck som återställer 1T6 KP. Några bord finns det inte men riddaren är snabb med att få ihop några starka vedklabbar att sitta på och till sist en levande eld där i natten. Bägare finns det däremot gott om och Cirivos låter dem fylla sina till kanten med rött vin från hans skinn. Riddaren påstår att det är alfvinn från Wiilen. Rollpersonerna kan inte avgöra om det faktiskt är det eftertraktade alfvinet som bryggs under mystiska och hemliga omständigheter av de sällsamma skogsalverna eller om det bara är vanligt furstevin som serveras på vartenda värdshus från Altorkann till Dyfor – men vinet är sannerligen gott och förfriskande. Riddaren bjuder även på mat – både smör, bröd, honung och torkat kött. Cirivos berättar många historier om sitt hem – riddarborgen Engen i söder bortom skogarna och Den vita svanens riddarorden. Han berättar om när blixten slog ned och delade borgen itu. Om när svartfolken gick till attack och när träsket nästan slukade hela muren.

*"Jag är på väg tillbaka dit nu. Det har varit flera år sedan sist. Jag hoppas Iljon och Vitas fortfarande är vid liv. Det var länge sedan jag hörde från dem."*

något mörkt faller över den annars muntre riddarens blick och han tvekar för första gången.

*"Det var länge sedan jag hörde från någon överhuvudtaget."*

När bägarna är tomma och maten borta så är det dags för rollpersonerna och riddaren att ge sig av. Den nobla Cirivos Konkordios bugar djupt och försvinner ut i mörkret söderut i motsatt riktning från rollpersonerna – nynnandes på en munter melodi hela vägen tillbaka till Engen.





# Hålet

Till sist når rollpersonerna storåkern norr om furstens gård. Åkern har förtjänat sitt namn ty den är mycket stor och sträcker sig nästan så långt som ögat kan skåda i alla riktningar. Sådär års växer det inget på åkern, all potatis ligger planterad under den tjocka och blöta jorden i väntan på att sommarens sol skall bryta höstens mörker och ge liv åt frukterna. Det tar inte lång tid för rollpersonerna att hitta platsen som knekten berättade om. Efter tio minuters vandring rakt norrut så möts de av en otrolig syn. Det är precis som pojken beskrev det. Som om jorden var en best med ett vidunderligt gap. Hålet är stort, mycket stort. Det sträcker sig flera famnar i alla riktningar och vid dess kanter är det som att landet självt har rasat som en vägg inåt mot hålets epicentrum. Där nere finns bara mörker och om man står nära med en fackla så avslöjar skenet att hålet är djupt och fortsätter långt ned i intet. Precis bortom ljusets räckhåll syns mystiska konturer och siluetter. Inte enkla stenbumlingar eller rötter – även om även sådana finns i mängder – utan faktiska konstruerade ting, delar av en ruin. Marken runtom hålet sluttar kraftigt och är mycket hal på grund av den blöta gytjtjan. Om man ställer sig alltför nära kanten måste man lyckas med ett slag på grundegenskapen Smidighet x3 för att undvika att tappa fotfästet. Skulle RP misslyckas med slaget så faller de ned i håller och riskerar att ta svåra skador samt gå vilse i ruinernas djup.

Men så plötsligt – just som rollpersonerna är upptagna med att undersöka hålet – hörs ett lågt och mörkt morrande bakom dem. När de vänder sig om kan de se två stora gula ögon som stirrar tillbaka på dem från mörkret. Varelsen tar två stora steg fram och presenterar sig i fackelskenet. En blodtörstig ulv blottar sin käft och just som en lång sträng saliv rinner från dess blodstänkta hörntand ryter den till och kastar sig mot rollpersonerna i attack.

## FAKTA SMÄVÄXT ULV

Grundegenskap		Typvärde
STY		13
FYS		11
SMI		10
PER		7
PSY		5
INT		6
KAR		3
Kroppspoäng		24
Naturligt Skydd		1
Skadebonus		+6
Förflyttning: Land		10
Stridsfärdigheter	CL	Skada
Strid klor	25%	1T3
Strid bett	63%	1T6



Det sista slaget som dräper den blodtörstiga ulven kastar dess kropp mot hålet. Besten försvinner ned i tomheten bortom mörkret men just som rollpersonerna förväntar sig att höra en duns från kroppen som slår mot marken så hörs bara – inget. Natten är tyst under vad som verkar som en evighet men till sist så hörs en avlägsen duns nerifrån mörkret. Skulle någon av rollpersonerna släppa en brinnande fackla ned i hålet så kan de se hur den faller långt och länge och på sin väg så avslöjar den glimtar av vad som döljer sig där nere innan den till sist slår i marken och släcks – flera hundra meter senare. Nu kan de se att där finns byggnader, portaler, pelare och valv bland jorden och stenarna. Vissa närapå intakta och andra helt i ruiner.

För att kunna ta sig ned i hålet så behöver rollpersonerna använda sig av repet de fick av furst Belliard på gården. Ett rep räcker tio meter men de kan knytas ihop för att skapa ett längre rep. Nära hålet står en stark alfek som halvt har

dragits med av uppbrottet. Dess rötter spretar utåt på ena sidan och rollpersonerna ser att många av dem har brutits itu. Men trots att slukhålet nästan fick med sig eken så kanske den är stark nog för att hålla emot rollpersonernas vikt. För att knyta och fästa repet runt eken så krävs ett slag för färdigheten Rörlighet, Hantverk, Sjökunnighet eller Vildmarksliv.

Skulle rollpersonen misslyckas med sitt slag kan du med fördel spela med som om knuten sitter fast men när de väl ska klättra ned så lossnar den och rollpersonerna faller och skadar sig. Skulle de lyckas med slaget så sitter knuten hårt som berget och kommer att hålla för deras gemensamma vikt.

Skulle någon annan än den som knöt knuten vilja inspektera knuten får de en chans att slå på grundegenskapen Perception utan modifikationer. Skulle det upptäckas att knuten är lös så får rollpersonen som upptäckte det en chans att själv knyta knuten på nytt.







## Ruinerna

*Om natten var mörk där ovanför hålet så är den än mer nattsvart här nere. Ni klättrar försiktigt och långsamt ned mot avgrunden och ber en stilla bön till alla evigheter och inkarnationer att furstens rep skall hålla. Ni törs inte tänka på vad som kommer att ske om ni skulle tappa greppet och falla handlöst ned i det stora intet under er som bara tycks fortsätta i all oändlighet. Era facklor lyser upp konturerna av ruiner medan ni passerar portar, torn, hus, murar och valv som alla har begravts här nere under jorden. Hur länge kan de ha legat här helt oupptäckta? Bara tanken är svindlande. Just som någon där nere vid kortändan av repet ropar "Stopp!" för full hals så ser ni att en avsats långsamt uppenbarar sig där nere i mörkret. Två kantstötta trappor leder upp mot en portal omgiven av vackra marmorelare och statyetter. Alla trasiga och täckta av klängväxter.*

Rollpersonerna har nått fram till ruinerna djupt nere i slukhållet. Platsen de har funnit är bara en av flera hundra här nere i fornmarkernas underjord och ingen vet hur många tusentals hemligheter och skatter som ligger begravda här och bara väntar på att upptäckas – om man har rätt verktyg. Men här vid trapporna och ruinportalerna slutar rollpersonernas nedfärd eftersom att deras rep helt enkelt inte räcker längre.

Det är mycket tyst nere bland ruinerna och ljuden av äventyrarnas fotsteg och utrustning som slår mot läder och brynja ekar obehagligt och spökligt genom

grottan. Vem vet vad denna plats har representerat en gång i tiden eller vad den var till för. Kanske kan det ha varit en plats för ceremoni eller religion – statyetterna som gestaltar vackra och lättklädda män och kvinnor, blickar mot rollpersonerna vittnar om en tid av vördnad och stort allvar. I facklornas dansande sken känns det som om statyetterna skulle kunna blinka till eller plötsligt röra sig om rollpersonerna bara tittade bort för en stund – elden får dem att komma till liv och röra sig i ögonvrån.

Bortom de uppradade statyetterna väntar två höga trappor som leder upp mot mörkret och där bortom konturerna av en portal. Väl framme uppe på trapporna kan rollpersonerna se att portalen är utsmyckad med många mindre inskriptioner och statyetter av riddare, drakar, fagra älskare och obehagliga svartfolk. Kanske har det en gång i tiden funnits en dörr där men den har sedan länge förrutnat och förvandlats till damm. Ovanför portalen har det en gång i tiden suttit en större byst föreställandes en skäggig man bärandes en sjukantad krona men den har fallit ned och blockerar nu portalen. Det går att ta sig över den med ett lyckat slag för färdigheten Rörlighet x3. Det går att ta sig över den med ett lyckat slag för färdigheten Rörlighet. Skulle RP misslyckas så kan de ge sig på att lyfta bort bysten med två lyckade slag för grundegenskapen Styrka x3. Skulle även det misslyckas kan RP vänta med att försöka igen (minst 1 timme för STY och 30 minuter för rörlighet) eller försöka att finna en annan väg.







## Gatan

Bortom portalen möts rollpersonerna av en syn som får dem att gnugga sina ögon i fruktan av att de kanske har blivit rent ut sagt tokiga. Där – mitt i underjorden flera meter under marken – finns en helt vanlig gata, lagd med kullerstenar och grus, som snirklar sig uppåt. Den kantas av stenfasader som försvinner uppåt i underjordens tak, klädda med fönster och kantstötta lyktor och dörrar. Vad är detta för en plats? En gammal stad eller by? Rollpersonerna blir inte kloka på saken. Det vilar något spöklikt över gatan. Det är som om livet bara en dag upphörde att finnas till. Som om allt hade varit som vanligt för folket som bodde här men att allt det hade förändrats och nu finns bara fönster och kullerstenar som vittnen till det som en gång var. Det borde springa barn ned för gatan med banderoller och drakar och i fönstret där uppe på tredje våningsplanet borde en gumma stå och hytta med näven åt oväsendet. Men här finns ingen. Bara tysthet och mörker.

Skulle rollpersonerna ta sig in genom någon av de många trasiga dörrarna som kantar gatan så finner de övergivna hem och rum. Helt sönderrostade tallrikar, bestick och bägare. Kalla eldstäder och förruttnade trappor som leder upp till oåtkomliga våningsplan. Här finns inga spår av lik eller benbitar. Det är som om de som levde här en gång i tiden bara reste sig upp en dag och gick. Här finns tavlor som med tiden har bleknat men man kan fortfarande skåda små spår av färg bakom tjocka täcken av damm. Flera rum har rasat in och är helt oåtkomliga. Den som söker efter dolda ting kan finna ett benrangel liggandes i hörnet av vad som liknar en större matsal. Den döde tycks inte ha legat här mer än ett år och det finns fortfarande spår av blod på hans filendarkiska lädertunika. Man kan undra hur han kom hit och vad han gjorde här. Kanske en skattletare som sökte lyckan i fornmarkerna och hittade dessa ruiner. Men hur dog han? Om det någonsin fanns ledtrådar där så har de sedan länge nöts ned till intet av tidens tand.

Lite längre upp för gatan – precis där den kröker till höger och försvinner bakom ett stort stenras som blockerar vägen framåt – finner rollpersonerna en stor fläck blod på marken. Vem som helst kan se att blodet är färskt men den som slår ett lyckat grundegenskapsslag för PER x3 eller färdigheten Spåra kan se att blodet fortsätter uppför raset och in genom en grottöppning några meter upp (ett misslyckat slag innebär att RP virrar bort sig en längre tid och förlorar en dags matransoner). Det är tydligt att en strid har utspelat sig här nyss men kombattanterna syns inte till. Om rollpersonerna undersöker husen runtomkring blodfläcken så finner de tydliga syn på strid även där. Dörrar som har slagits in, svärdshugg i trä och mer blod. Vägen fram leder upp för stenraset och in genom grottan. För att lyckas ta sig upp för raset utan problem måste varje rollperson lyckas med ett färdighetsslag för Rörlighet. Skulle de misslyckas måste de söka en annan väg, det finns gott om lönngångar och gömda passager bland husen.

## Grottan

Väl uppe vid grottan möts rollpersonerna av ytterligare mörker. Här finns inga ruiner eller kvarlämningar utan endast sten och jord som leder fram i en kompakt och trång tunnel. Spindelväven hänger tjock och rollpersonerna måste hugga sig fram genom den och kämpa för att inte fastna. Lite längre in i grottan finner de liket av en ork – maskäten och insvept i spindelnät. Den som lyckas med PER – inga modifikationer – kan se att orken har flera svärdshugg på sin kropp och bär färskt blod på sina huggtänder. Just som de är i full färd med att undersöka orken så hör rollpersonerna ett fasansfullt skrik från andra sidan grottan som ekar genom ruinerna. Bara några meter bort längs med grottans vägg öppnar den upp sig igen – där finns ett litet stup på tre meter ned till stenlagt golv.





# Labyrinten

Vägen fram genom underjorden leder rollpersonerna till en solid vägg av stenblock i vars mitt står en halvt raserad portal som leder framåt i mörkret. För att ta sig vidare genom portalen måste rollpersonerna lyckas med två slag för STYx2 för att kunna lyfta bort stenblocken och stenraset som blockerar deras väg. Portalen och muren tycks lika gamla som de ruiner som rollpersonerna har stött på tidigare i underjorden, gången som leder bortom raset kantas av ytterligare ras samt nötta statyer och förvuxna, tjocka rankor.

Den raserade ruingången leder rollpersonerna till en plats där vägen framåt klyvs i tre olika delar. En väg som leder rakt framåt, en som leder till vänster och en som leder vidare åt höger. Alla in i mörkret. Rollpersonerna har funnit en gammal övergiven labyrint djup nere i underjorden, utan tvekan en kvarleva från Erebus Altor innan superfluxen. För att finna sin väg ut ur labyrinten måste rollpersonerna bruka all sin list och hålla ett vakande öga på vilken väg som de följer genom labyrinten. Detta torde bli en utmaning för rollpersonerna och för att klara sig ut med livet i behåll så borde de beskriva tydligt vad de gör för att underlätta navigeringen genom labyrinten och samarbeta väl med varandra inom gruppen och bruka alla sina möjliga förmågor.

## Att navigera labyrinten

Att finna den rätta vägen genom den förvirrande labyrinten är ingen lätt uppgift. Varje gång rollpersonerna bestämmer sig för en väg framåt så måste de klara ett slag för färdigheten Spåra eller Orientera. För att få slå sitt slag måste rollpersonen uppge vad de faktiskt gör för att finna rätt väg fram.

Ett lyckat slag visar rätt väg framåt (saknas färdigheterna i gruppen går det bra att slå för grundegenskapen PERx2). Skulle slagen misslyckas så slår spelledaren ett slag på mötestabellen och rollpersonerna stöter på det mötet som slaget resulterar i. För att hitta vägen ut ur labyrinten måste rollpersonerna hitta rätt väg 6 gånger.



## Händelser i labyrinten

De möten som finns i labyrinten är tänkta att fungera som utmaningar, intressanta händelser eller fynd när RP leds på villovägar. Varje gång de misslyckas med sitt slag så bör du slå ett slag på tabellen nedan och spela ut mötet/upptäckten.

## Vägen ut ur labyrinten

Till sist finner rollpersonerna labyrintens mitt, ett runt rum med en rund järnlucka i centrum som har graverats med ett groteskt ansikte. Under luckan finns ett hål som leder ned till ett mörkt hål, RP kan klättra ned för en järnsteg. De kan skymta blekt ljus långt, långt ned i hålet.

1T100	Möte/Upptäckt
1-2	Fyra skelett i en krypta, de anfaller när rollpersonerna kommer in i rummet.
3-4	Raserad dörr, slå STYx2 för att få bort raset.
5-6	Fallucka, SMix3 för att undvika 1T6 i skada.
7-8	Återvändsgränd.
9-10	Trasig bro, SMix2 för att hoppa över gapet.
11-12	Sovande familj av blinda råttor stora som hundar, går till attack om de väcks av rollpersonerna.
13-14	Skattkista med rostigt lås.
15-16	Taket rasar ned på rollpersonerna, SMix3 för att undvika att ta 1T6 i skada.
17-18	Trappa uppåt, en nått strimma av solljus skiner in genom ett hål högt ovanför rollpersonerna.
19-20	Dött svartfolk.
21-22	Tortyrkammare.
23-24	Tom brunn.
25-26	Ett gap ned i avgrunden blockerar vägen framåt, RP måste klättra längs väggarna för att ta sig över till andra sidan.
27-28	Lönngång.
29-30	Ensam animerat skelett.
31-32	Död knekt.
33-34	Jättelik råtta.
35-36	Underjordiskt vattendrag.
37-38	Giftiga svampar.
39-40	Tjocka rötter som växer längs berget ovanifrån klyver vägen framåt, stora insekter kilar fram ur sprickorna.
41-42	Pendelyxor, PERx3 för att märka tråden som utlöser fällan. 1T8 i skada per träff.
43-44	Tjock underjordisk gas, FYSx2 för att undvika 1T6 skada från gasen.
45-46	Fängelsehåla.
47-48	Övergivet porthus som leder till nästa sektion av labyrinten.
49-50	Fallucka i taket som släpper ned benbitar och döskallar på RP, PERx3 för att märka den mycket tunna spända tråden som utlöser fällan.
51-52	Skattgömma.
53-54	Sovande bergatroll.
55-56	Ätande bergatroll.
57-58	Vettskrämd och förvirrad äventyrare.
59-60	Läkande dryck.
61-62	Stup.



<b>Forts.</b>	<b>Möte/Upptäckt</b>
63-64	Raserat och övergivet torn, 1T6 våningar.
65-66	Blint och undernärt svartfolk.
67-68	En flock fladdermöss går till attack mot RP och försöker suga 1T3 skada blod från dem.
69-70	Fallucka, SMIX1 för att undvika. Stup nedåt på 5m i en mörk avgrund, vid landning tar RP 1T10+RV skada.
71-72	Tunnel leder framåt till krypta, när RP kliver in tänds ljus i blå eld och skelett anfaller.
73-74	Låst port av sten leder framåt, för att öppna den måste RP lösa en gåta som är på ett järnplakat bredvid porten. "Hur börjar och slutar Erebus Altor?" Rätt svar är: med superfluxen.
75-76	Mindre jordskalv, omgivningen rasar. Slå Rörlighet för att undvika 1T6 skada från raset.
77-78	Läkande dryck.
79-80	Rostig nyckel.
81-82	Ruinrese skelett.
83-84	Spikfälla, Slå Rörlighet för att undvika 1T10 skada.
85-86	Död dvärg.
87-88	Skelett som hänger från grottans tak i kedjor.
89-90	Gången skiftar, RP blir förvirrade och tappar bort vägen. Ta bort 1 lyckat slag från räknaren till att finna rätt väg ut.
91-92	Karta över delar av labyrinten, ta bort två av de slag som krävs för att hitta rätt väg ut.
93-94	Runt rum med en spiraltrappa som leder nedåt mot en lägre nivå av labyrinten, när RP stiger ned så stängs en lucka ovanför dem och de kan inte längre vända om.
95-96	Stege upp till en högre del av labyrinten.
97-98	Fälla. Rum som fylls med vatten om RP inte lyckas upptäcka den tunna tråden som utlöser fällan, kräver PERx3. För att stoppa vattnet måste RP kunna simma och stänga järnluckorna som vattnet rinner ifrån, kräver STYx2. För att öppna de stängda dörrarna krävs antingen den rostiga nyckeln eller att de bryts upp med ett slag för STYx4.
99-100	Rövarband med skattletare som förvirrat sig i labyrinten. De erbjuder sig att ansluta sig till RP och hjälpa varandra att hitta vägen ut ur labyrinten. Skattletarna kommer anfalla RP så fort de hittar vägen ut ur labyrinten och försöka oskadliggöra dem. De vill inte dela med sig av underjordens skatter.



## Den sista knekten

**B**ortom labyrinten så öppnar underjorden upp sig igen. En stor spricka högt ovanför dem släpper in blekt månljus som skiner ned mot platsen och lyser upp världen omkring rollpersonerna. Där finns vad som en gång i tiden kan ha varit en mindre innergård eller kanske ett torg. Pelare och halvraserade bågar i solid murad sten reser sig på gården och den kantas av många inrasade gångar och portaler som en gång i tiden kanske kopplade samman denna plats med resten av staden. I gårdens mitt står en kantstött fontän fylld av mörkt regnvatten – antagligen från sprickan ovanför dem. Blod – inte mer än några timmar gammalt – leder framåt över gården.

Direkt mittemot rollpersonerna står en imponerande stenstruktur insprängd i berget. En fyra meter hög port kantad av imponerande statyetter och pelare smyckade i både guld och silver. Alla dolda bakom ett tjockt lager damm och många rankor. Avbilden av en barsk man hackad ur berget står





ovanför porten och blickar ut över gården. I ena handen bär han en hammare och i den andra bär han en sköld prydd med ett sigill föreställandes en gul sol. Runt sin hals bär mannen många smycken. Blodet som har lett rollpersonerna från grottan och över gården fortsätter in genom porten och vidare mot mörkret bortom.

Just som rollpersonerna har fullt upp med att betrakta den imponerande porten så hörs ett gastkramande tjut bakom dem. Rasslet av brynjor och stål ekar över gården och när de vänder sig om för att se vad som står på så kastar sig en grupp fula och skräckinjagande varelser fram ur mörkret från de raserade gångarna. De bär härdat läder och fula tyger ovan gulgröna och muskulösa kroppar. I sina händer håller de svarta kroksablar och piskor. Orker! Det finns en ork för varje rollperson. Man kan se att orkerna bär på många sår och svart blod täcker deras kläder. Det verkar som om orkerna redan har varit med om en strid.



När den sista orken är nära döden så släpper den sina vapen och tar till flykt skrikandes. Plötsligt skakar marken till i ett skalv och stenar faller från taket och krossar orken. Rollpersonerna måste lyckas med ett färdighetsslag för Rörlighet x3 för att undvika de fallande stenarna. Att få en sten på sig ger 1T6 i skada – rustning skyddar inte.

FAKTA SKADAD ORK

Grundegenskap	Typvärde
STY	20
FYS	18
SMI	11
PER	11
PSY	11
INT	8
KAR	7
Kroppspoäng	20 (skadad)

Naturligt Skydd		1
Skadebonus		+5
Förflyttning: Land		12
Stridsfärdigheter	CL	Skada
Strid avstånd (ingen SB)	52%	*
Strid obehärdad	56%	1T3
Strid närstrid	63%	*
* beväpnade attackers skada beror på vilket vapen som varelsen bär.		



## Kryptan

Vidare bortom gården och den stora porten öppnar en mindre sal upp sig. Stora, runda pelare i marmor håller upp ett tak som bär på en mycket gammal målning. Det är svårt att se vad målningen ska föreställa – den är förfallen och sliten. Spindelväv hänger överallt och mycket gamla bänkar ligger sönderslagna och staplade på varandra här och var. Vid rummets ände står vad som liknar ett mindre altare. Där finns ett podium ovan ett fåtal dammiga trappsteg – ett litet skrin täckt av spindelväv vilar på podiet. Flera kandelabrar står på rad framför altaret, några har kastats omkull. På väggen ovanför podiet vilar en stor byst av marmor föreställandes samma man som rollpersonerna såg avbildad ovanför porten.

Vid bystens slut har man ristat gamla bokstäver som rollpersonerna inte känner igen. Där återfinns också symbolen av en borg. Ett lyckat slag för Heraldik eller Historia kan berätta att bokstäverna är mycket gamla och härstammar från tiden innan superfluxen. Om rollpersonen är särskilt lärd i Heraldik och får ett mycket bra slag kan hen veta att symbolen föreställandes en borg härstammar från det gamla Hynsolge och från det Ereb Altor som fanns långt innan Josul Järnkrona slog ned sina bopålar i Caldarox.

Det lilla skrinet bär på ett rostigt lås som går att slå sönder utan större problem. Där inne vilar ett vackert och glittrande halsband av renaste silver. På smyckets insida finns ett namn graverat:

*"Guldorf."*

Just som rollpersonerna greppar om det vackra smycket så hör de plötsligt ett rossligt hostande bakom dem. Där vilar en skugga i hörnet av rummet men rollpersonerna kan inte riktigt se vem eller vad det är.

*"Kom närmare. Jag ska inte skada er", säger en hes och trött röst från mörkret.*





När rollpersonerna tar sig närmare och facklornas sken avslöjar den dolda skuggan så ser de till sin fasa att en knekt från Den gyllene braxens knektskap sitter där i hörnet i en stor pöl av blod. Hans ben är brutna och han bär många sår på sin tilltufsade kropp. Hans långsvärd är täckt av svart blod. Knekten förklarar att när slukhålet tog honom och hans kamrater så lyckades han med nöd och näppe greppa tag i en rot och undkomma med bara några brutna revben. Men där nere i ruinerna gömde sig svartfolk och de förfallna salarna var inte riktigt lika intakta som han trodde. Efter ett stenras och en batalj med orker så fann han sig här vid en återvändsgränd – inväntandes döden.

*"Jag antar att det kvittar nu",*

säger den skadade knekten.

*"Om ni inte har en läkemästare i bagaget så är jag med all säkerhet bortom all räddning. Och*

*väl nog är väl det. Jag är trött och glad för min vila. Må evigheten vara god mot mig."*

Den skadade knekten sträcker sig efter något i sin sidoväska men rörelsen får honom att frysa till i smärta och ge ifrån sig ett obehagligt stön. Han ber rollpersonerna att leta fram en pergamentrulle med ett obrutet sigill. Knekten förklarar att det är ett brev till hans dotter – Gisalia Tommach – i Pfaris. Dottern är bara fem år gammal och hon vet inte vem hennes far är. Det är knektens sista önskan att rollpersonerna ska föra brevet till henne.

*"En sista god gärning, kanske. För allt ont jag gjort. Säg till henne...säg att jag önskar att livet hade varit annorlunda. Och att jag alltid har älskat henne."*

Knekten dör där i slukhålets ruiner av sina många skador.







# Upplösning

*Den unga knektens sista önskan väger tungt på era axlar när ni med bleknande kraft börjar ta er tillbaka genom ruinerna mot repet och världen ovanför. Med silversmycket i fickan vet ni att furst Belliard kommer att anse er expedition lyckad. Men kanske har ni upptäckt något mycket större än skatter och rikedom på ert äventyr. Tanken på alla mysterier, sanningar och dolda vetenskaper som ligger gömda djupt nere bland ruinerna får era hjärtan att slå snabbare och hårdare än någonsin förut. Just som morgonen gryr över storåkern och den lutande alfeken så svär ni där och då till varandra att ni skall återvända till fornmarkernas ruiner och tillsammans finna lyckan. Äventyret i slukhålet har fört er samman. Ni har blött och kämpat tillsammans och övervunnit både svartfolk och elände – som en grupp och en enhet. Aldrig har framtiden känts så hoppfull och fylld av möjligheter.*

När rollpersonerna återvänder till gården så möts de av en förväntansfull handelsfurste med trötta ögon. Belliard berättar att han inte har kunnat sova en blund på hela natten och han kräver att rollpersonerna genast berättar om allt de har varit med om. Fursten beordrar tjänarna att servera mat och dryck till äventyrarna. När de berättar för Belliard om sina äventyr i slukhålet så blir han alldeles till sig av upphetsning.

*"Vem vet vilka andra skatter som ligger gömda i ruinerna och bara väntar på att någon ska komma och skopa upp dem!"*

utropar han exalterat och sveper en bägare kryddvin. Kvällen urartar snart i fest och sång innan tröttheten och utmattningen tar tag i rollpersonerna och de leds till sköna fjädersängar. Den natten sover de gott och lugnt – bättre än de har gjort på flera veckor. Trygga, mätta och hoppfulla.



## Fortsättning följer

Rollpersonerna har lyckats med sitt äventyr och berättelsen har kommit till sitt sista kapitel. Men sagan är inte slut för det – vad händer sen? Detta var utan tvekan bara en av många berättelser om rollpersonernas spännande liv i Ereb Altor efter superfluxen. Här under finns några spår som du och rollpersonerna kan följa efter att ni har avslutat äventyret.

- Den unge knektens sista önskan. Ska rollpersonerna ta på sig uppdraget att resa till hovhusets säte i Pfaris och leta rätt på Gisalia Tommach? Vilka faror och motgångar kommer de att möta på sin väg?

- Slukhålets ruiner. Furst Belliard Otam är utan tvekan inte klar med slukhålet ute på storåkern. Säkerligen kommer han att skicka flera expeditionerna ned till ruinerna för att få svar på sina många frågor och för att vinna rikedom – kommer rollpersonerna att följa med?
- Silversmycket. I ruinernas djupt fann rollpersonerna ett silversmycke från tiden innan superfluxen. Kanske kan kvarlämningarna från Gråborg och Hynsolge leda dem till vidare kunskaper och sanningar om det gamla Ereb Altor?

*Vad som än händer nu så är det en berättelse för en annan gång.*

