

Drakar och Demoner

ÄVENTYR





INLEDNING



Välkommen till Äventyrsboken för *Drakar och Demoner*! På dessa sidor hittar du inte mindre än elva kompletta äventyr, som tillsammans bildar den episka kampanjen *Drakkejsarens hemlighet*.

Med undantag för *Dimön* (sid XX) som är kampanjens final kan äventyren spelas i valfri ordning, och ni behöver inte ens spela dem alla. Det går också bra att spela äventyren enskilt om ni föredrar det.

Före deläventyren finner du en startscen för kampanjen, en detaljerad beskrivning av byn Utkante i Dimmornas dal där äventyren utspelar sig, samt ett kapitel med sluppmöten under resor i dalen.

Sist men inte minst hittar du *Den svarta eldens klyfta* som låter dig spela *Drakar och Demoner* helt på egen hand. Mycket nöje!

ENDAST FÖR SL

Denna bok är endast till för spelledaren. Om du ska vara spelare i dessa äventyr, sluta läsa nu, annars förstör du spänningen för dig och resten av spelgruppen.

DIMMORNAS DAL

Äventyren i denna bok utspelar sig i Dimmornas dal, en mytomspunnen plats som i århundraden har legat utom räckhåll för människorna. Enligt sägnerna har dalen varit hjärtat i ett mäktigt drakdyrkande rike. Men denna högcivilisation föll i spillror och dalen invaderades av orcher.

Dimmornas dal är på alla sidor omgiven av höga berg – Kummerbergen i söder och Draktandsmassivet i norr. Det finns fortfarande rester av ett gammalt vägsystem som sporadiskt kan anas i sänkor och passager mellan bergstopparna. Att ta sig ner i dalen kräver dock skickliga

ÄVENTYRSKORT

Varje äventyrsplats presenteras på ett äventyrskort i spelboxen. Dessa kort delar du ut till spelarna när de får höra om platsen från en SLP.

stigfinnare och modiga svärdsvingare. Farorna är många och stigarna förrädiska.

Dalgången täcker ett cirka 15 mil långt och lika brett område. Namnet Dimmornas dal härrör sig från det ogenomträngliga dis som ofta ligger tätt över dalen. Terrängen består i främst av tät urskog, men i anslutning till Kummerfloden ligger också två större sjöar och en vidsträckt sankmark kallad Gastmarsken. Kring byn Utkante, som de senaste åren vuxit fram i södra delen av dalen, finns det böljande kullar och slättland som delvis är uppodlat.

Även nere i dalen syns tydliga rester av de kejserliga vägar som någon gång i forntiden band samman traktens olika delar. En vittrande och övervuxen stenbeläggning sticker här och var fram under mossor och ormbunkssnår. Även spruckna stenpelare och egendomliga milstenar – krönta med spretiga, behornade kejsarkronor – skjuter med jämna mellanrum upp ur terrängen.

KARTAN

Dimmornas dal visas i all sin prakt på den stora färgkarta som medföljer spelet. Rollpersonerna kan komma över kartan i kampanjens startscen. En SL-version av kartan som visar var de olika äventyren utspelar sig hittar du på sidan XX.



APELSBORG

DIMÖN

TROLLETINN

Kummerfloden

Järnskogen

ORAKLETS GROTTA

RIDDERS RÖS

DEN SVARTA ELDENS KLYFTA

BOTHILDS BRYTE

Drakmarpa

Kummerbergen

STARTSCEN



agnaveden

TEMPLET PURPURBRAND

GÄRDAGENS BY

SUCKARNAS TORN

VÄRDSHUSET VID VÄGS ÄNDE

UTKANTE

DE DÖDA ÖGONENS GROTTA

Gästmarshen

sser

FÖRHISTORIA

För tusen år sedan kom demonfursten Sathmog till vår värld. Hans profet var byprästen Azrahel Koth. I dennes öron viskade Sathmog mörka hemligheter tills hans magi blev så mäktig att han kunde öppna en reva mellan världarna och låta den mörke fursten ta fysisk form.

Med Azrahel Koth som härold utropade Sathmog ett demoniskt rike i människornas värld som varade i två sekel. Det var en tid av mörker och ondska, men också av oerhört snabb mänsklig expansion på bekostnad av de gamla folken dvärgar, alver, jättar och halvlingar.

Motståndet mot Sathmog växte och en dag lyckades den unge hjälten Eledain åkalla de uråldriga drakar som var satta att vaka världen mot demoniskt inflytande. Ridande på drakrygg och i allians med de gamla folken lyckades Eledain till slut besegra demonfursten. Besten fördrevs på en kulle i skogens djup, men som sin sista

handling lade han en förbannelse som han sade ska sprida en sjuka över världen och en dag förrinta den.

Azrahel Koth var infångad men då han gjorts odödlig av Sathmog lyckades Eledains riddare inte förrinta honom hur mycket de än försökte. I stället spärrades han in i en krypta under en ö i en sjö i en avlägsen dal, bevakad av krigare dömda att vaka över kryptan i evig tid.

ELEDAINS RIKE

Eledain utropade ett nytt rike, grundat på dyrkan av drakar och deras renande eld. Riket utvidgades, städer byggdes och stenlagda vägar växte fram genom vildmarken. De gamla folken fick snart nog av människornas frammarsch, och många gav sig av. Dvärgarna grävde ner sig i berget och anlade ett nytt rike i underjorden.

På sin ålders höst började Eledain misstro och frukta drakarna som burit honom till seger mot Sathmog. För att säkra sin makt offrade drakkejsaren en del av sin själ för att skapa det magiska svärdet Um-Durman med kraft att döda både drakar och demoner – äntligen skulle människan stå fri och oberoende från urtidens väsen.

När Eledain slutligen gick bort gömdes svärdet i en krypta, då drakpräster ansåg vapnet för farligt för att användas annat än i yttersta nödfall. För att öppna kryptan krävdes en särskild nyckel: en statyett delad i fyra delar, en för varje väderstreck som drakkejsaren härskat över.

Efter Eledains död utbröt en kamp om makten mellan hans söner, och styret i riket blev allt strängare. Alla protester mot drakriddarnas välde straffades hårt och landet härjades av strider. Till slut vände drakarna ryggen åt riket, som snart föll sönder. Vilda orcher intog stora delar av området och många människor fördrevs.

Av Eledains välde återstod bara en tynande orden av munkar och riddare som fortsatt tillbad Den Rena Flamman.

Sagorna förtäljer dock att en del av drakriket överlevde på andra sidan havet långt i öster.





AZRAHEL KOTH

Århundraden gick och historierna om Sathmog, Eledain och Um-Durman blev till myt och saga. Men Sathmog själv glömde inget, och ruvade mellan världarna på drömmar om hämnd. Vreden gjorde honom allt starkare.

Åtta hundra år efter demonfurstens förvisning hade hans kraft vuxit till den grad att han kunde väcka sin tjänare Azrahel Koth ur dennes magiska osömn. Hans demoniska inflytande förvandlade hans fångvaktare till odöda trälar, och en skara olyckliga orcher som funnit hans krypta blev hans första levande tjänare.

Azrahel Koth nedkallade monstreuösa vidunder och hans makt växte över dalen där han vilat. Ondskan påverkade själva naturen, och ett tjockt dis lade sig över dalen. Orcherna som levde i området fruktade de demoniska krafterna och drog sig undan, vilket öppnade vägen för människor och andra släkten att åter befolka trakten, utan att ana disets ursprung.

Azrahel Koths slutliga mål är att åter släppa in Sathmog i världen, besegra drakarna en gång för alla, och återupprätta demonfurstens rike.

NULÄGET

Ett tiotal år har nu förflutit sedan människorna började återvända till Dimmornas dal, som de kallar den på grund av det dis som nu ligger tätt över dalen – ditlockade av rykten och sägner om dolda rikedomar och förlorad kunskap från forntidens drakdyrkande rike.

Lika viktigt var att Kummerbergens dvärgar – som i århundraden har idkat handel med människornas bosättningar – bringade underrättelser om att de vildsinta orcher som länge dominerat dalen tycktes vara på väg dra sig tillbaka.

Mången äventyrare spände svärdet vid midjan och sökte sig ner i de hemlighetsfulla dalgångarna, men även nybyggare med hackor och oxdragna kärror drogs till den legendomspunna platsen.

UTKANTE

Byn Utkante har vuxit fram som ett resultat av de senare årens intåg av människor. Det är en enkel bosättning, bestående av ett femtiotal nyuppförda boningshus som har gyttrat ihop sig kring en gammal tempelruin.

Omkring 200 individer bor här permanent, de flesta av dem människor. Där finns dessutom alltid ett betydande inslag av äventyrare, jägare och andra kringflackande existenser som använder bosättningen som bas för utfärder i Dimmornas dal.

Inbyggarna i Utkante är djärva och äventyrslystna, genomsyrade av pionjäranda och beslutsamhet om att återerövra dalen med alla dess förborgade hemligheter och rikedomar. Däremot känner bara ett fåtal till att bosättningen vilar på resterna av en uråldrig helgedom som en gång utgjorde hjärtat i ett drakoniskt rike – svärdet Um-Durmans viloplats.

DRAKSTATYETTEN

Många oförsiktiga äventyrare i Dimmornas dal föll offer för Azrahel Koths makt, och hans skara kultister växte i snabb takt. När demonmagikern fick höra legenden om svärdet Um-Durman insåg han att det både var ett hot mot hans planer och en möjlighet att hitta ett mäktigt vapen mot drakarna.

Azrahel Koth vet att Um-Durman ligger begravet under tempelruinen i Utkante, och att det krävs en särskild nyckel för att öppna nedgången – statyetten i svart vulkansten föreställande den forne drakkejsaren Eledain.

Enligt de gamla skrifterna är statyetten delad i fyra delar – en för varje väderstreck som Eledain behärskade – och dessa måste sättas ihop till en sammanhängande helhet för att öppna porten till Um-Durman.

DEMONKULTISTERNA

Azrahel Koth har många korruperade tjänare som letar efter den fyrdelade statyetten. En av dessa var Drigel Väderman, den döende demonkultist som rollpersonerna stöter ihop med i kampanjens startscen (sid XX). Väderman fann en del av statyetten i Kummerbergen just före äventyrets början, och var på väg tillbaka till sin mästare för att överlämna den.

En annan är av kultisterna är Leanara, som är Azrahel Koths ögon och öron i Utkante. Leanara kan agera informationskälla och uppdragsgivare åt rollpersonerna, men fungerar också som spion och lönnmördare åt Azrahel Koth. Läs mer om Leanara på sidan XX.

Alla demonkultister i Dimmornas dal bär Sathmogs svarta märke inbränt någonstans på kroppen, oftast på underarmen dolt under kläderna. Märket är ett stiliserat demonhuvud med två vassa horn (se bilden på sidan XX).



DEN FYRDELADE STATYETTEN

Statyetten av drakkejsaren Eledain är cirka en halvmeter hög och skulpterad ur svart vulkanisk sten. Den föreställer en krigarkejsare iförd helrustning och tunnhjälms med ett rikligt ornamenterat, drakliknande visir.

Hjälmen kröns av samma hornliknande kejsarkrona som återfinns på milstenarna i Dimmornas dal. I ena handen håller Eledain en spira, medan den andra greppar om ett mäktigt slagsvärd med spetsen riktad ner mot sockeln.

Statyetten är delad i fyra delar, som du finner avbildade på den stora kartan över Dimmornas dal. Varje del räknas som en fjärdedels ägodel i rollpersonernas packning.

- ♦ Den första delen utgörs av sockeln, nedre delen av benen samt nedre hälften av det kejsarliga slagsvärdet, vars spets går ihop med själva sockeln.

- ♦ Den andra delen består av lår, midja, vänster sida av torson och vänster arm, inklusive spiran.
- ♦ Höger del av torson, höger arm och övre delen av slagsvärdet utgör statyettens tredje del.
- ♦ Själva huvudet och den kronbeprydda hjälmen är den fjärde och sista delen.

Snittytorna mellan delarna passar perfekt ihop. Då de anbringas mot varandra dras de samman av en osynlig kraft och går inte längre att lossa från helheten. I återförenad form räknas statyetten som en vanlig ägodel (vikt 1), och den utstrålar en pulserande inre värme.

För att öppna nedgången till Um-Durman ska den placeras i en specialanpassad nisch i Utkantes gamla tempelruin, vilket beskrivs närmare vid plats #XX i kapitlet om Utkante.

ORCHERNA

Det är inte bara Azrahel Koth som söker efter svärdet Um-Durman. Hans demoniska tjänare har väckt oro bland orcherna i dalen och flera klaner har slutit sig samman under orchhövdingen Maladúk för att fördriva Sathmogs anhängare.

Maladúk känner till legenden om Um-Durman och inser att Azrahel Koth kommer att bli en övermäktig motståndare om han lyckas bemäktiga sig detta uråldriga vapen. Själva har hon dragit sig tillbaka med sina elitkrigare för att invänta slutuppgörelsen, men samtidigt skickat ut orchpatruller och vargberidna svartalfer på jakt efter statyettens fyra delar.

Samtliga varelser som tjänar Maladúk har på höger axel ett inbränt märke föreställande två korslagda köttkrokar.

DEN RENA FLAMMANS VÄKTARE

En tredje fraktion som söker efter statyetten och Um-Durman är Den Rena Flammans Vaktare, en religiös orden av munkar och riddare som dyrkar drakkejsaren Eledain. De betraktar sig som arvtagare till forntidens drakriddare och strävar efter att återupprätta Eledains rike, uppbyggt kring den renande eldens princip.

Den Rena Flammans Vaktare hatar demoner, i synnerhet Sathmog som enligt ordens urkunder är roten till all ondska. Deras mål är att finna Um-Durman och föra svärdet i säkerhet hos ordens överhuvud bortom Dimmornas dal.

Vad inte ens Eledain-orden känner till är att Azrahel Koths uppvaknande även har dragit till sig uppmärksamheten från Draktandsmassivet uråldriga drakar ...

HÄNDELSEFÖRLOPPET

Drakkejsarens hemlighet är en serie äventyr som utspelar i Dimmornas dal. Sviten har en fast öppningsscen och en final i form av mötet med Azrahel Koth och hans armé av demoniska tjänare i labyrinten under Dimön.

Däremellan kan dock rollpersonerna utforska dalen och uppsöka äventyren i valfri ordning. Du som SL väljer i vilka äventyr som drakstatyettens fyra delar finns att finna. Det innebär att du kan styra hur lång du vill att kampanjen ska bli, utan att leda spelarna i någon riktning.

Äventyrskorten: Spelarna bör få valfrihet i vilka äventyr de vill spela, men du kan styra urvalet genom att informera dem om några äventyr i taget. Till detta använder du äventyrskorten i boxen. Varje kort berättar ett rykte om en äventyrsplats, som kan förmedlas av lämplig SLP. Förslagsvis ger du spelarna två-tre rykten att välja mellan, och sedan fler allteftersom kampanjen fortskrider.

Startscenen: Handlingen tar sin början då rollpersonerna på vägen ner i Dimmornas dal genom Drakmarpasset finner en döende man. Innan han drar sin sista suck överlämnar han ett blodigt bylte och hänvisar till något som han kallar för "drakkejsarens hemlighet". Därpå anfaller en patrull svartalfer på jakt efter byltet, som innehåller en del av drakstatyetten. Den döende mannen har också en karta över Dimmornas dal.

Utkante: Efter startscenen når rollpersonerna Utkante. Kultisten Leanara (sid XX) försöker lura dem att finna de försvunna statyettdelarna åt henne. Rollpersonerna kan även möta Alfilia Skuggenlöv från Den Rena Flammandes Väktare, mystikern Rabindranath och andra som känner till legenden om drakkejsarens statyett och annat i dalen.

Under kampanjen kommer sedan Utkante att fungera som en viktig plats för rollpersonerna – en plats dit de återvänder för att återhämta sig mellan sina strapatser, köpa utrustning eller söka efter information. Denna bok innehåller därför en ingående beskrivning av Utkante, med start på sidan XX.

RIDDERS RÖS

Om du är osäker på vilket äventyr du vill börja med rekommenderar vi *Ridders rös* (sid XX). Det är relativt kort och enkelt och är en bra introduktion för nya spelare. Du väljer själv om en del av drakstatyetten finns där eller inte.

SÄGNEN OM UM-DURMAN

Det är viktigt för att rollpersonerna på ett tidigt stadium får höra myten om svärdet Um-Durman. Låt dem få höra nedanstående sägen av någon SLP, förslagsvis Annabella/Leanara (sid XX). Andra alternativ är Alfilia Skuggenlöv, Rabindranath, Maladûk eller spindelhonan Saak'shal. Sägningen finns även på ett äventyrskort.

Svärdet Um-Durman smiddes av drakkejsarens Eledain för åttahundra år sedan, då världen var ett slagfält för drakar och demoner. Det är en livets klinga, skapad för att upprätthålla balansen mellan ordning och kaos.

Det är ett vapen för de fria folken, för obundna öden, mot urtidens grymma makter. Men i fel händer blir Um-Durman ett tyranniets vapen

– ett redskap för det demoniska mörkret eller den drakoniska elden.

Efter Eledains död gömdes därför svärdet i en krypta. För att öppna den krävdes en särskild nyckel: en statyett delad i fyra delar, en för varje väderstreck som Eledain härskade över.

Sanningen är att det som nu kallas Dimmornas dal var hjärtat av Eledains rike – och svärdets krypta finns dold under den gamla tempelruinen i Utkante.

Men för att öppna kryptan krävs de fyra statyettdelarna. De har varit försvunna i hundratals år, eftersökta av såväl Eledains tjänare som anhängare till demonfursten Sathmog. Sannolikt finns de någonstans bland ruinerna i Dimmornas dal.

Um-Durman: När rollpersonerna efter svåra umbäranden och spännande äventyr funnit alla fyra delarna av statyetten kan de äntligen ta sig in i kryptan under tempelruinen i Utkante och lägga vantarna på svärdet Um-Durman. Här sker sannolikt en uppgörelse med Leanara och hennes underhuggare. Om rollpersonerna lyckas belönas de här med varsin hjälteförmåga.

Dimön: Först när rollpersonerna är i besittning av Um-Durman kan de ta sig till Dimön i norr och slutligen konfrontera Azrahel Koth. Ön är nämligen insvept i en demonisk dimma, som enbart kan skingras med hjälp av svärdet. Om de lyckas besegra demonmagikern har de stoppat Sathmogs ondsinta planer – för den här gången, och belönas med varsin hjälteförmåga. Men har de rubbat balansen mellan drakar och demoner på kuppen?

DEMONISKA OMEN

I takt med att Azrahel Koths styrka växer och Sathmogs demoniska inflytande tilltar börjar märkliga och skrämmande omen att visa sig i Dimmornas dal. Du kan låta rollpersonerna bevittna nedanstående mörka

omen när så passar, oavsett om de är i Utkante eller på utfärd. Slå eller välj på tabellen nedan. Effekterna upphör när Azrahel Koth besegrats.

TIO OMEN

- 1 **Mörka moln.** Dimman över dalen tättnar till ett tjockt, mörkt täcke. Det lilla ljus som tränger igenom färgas rött och lägger hela dalen i ett blodrött sken under ett Skift.
- 2 **Regn av blod.** Ett regn av varmt blod börjar falla över rollpersonerna. Alla måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 3 **Galen profet.** En vettvilling klädd i trasor mässar om att "*slutet är nära*" och att "*den mörka fursten kommer snart*". Det går inte att få något vettigt ur honom.
- 4 **Stjärnfall.** Ett regn av stjärnstenar faller över dalen i ett eldfängt och skrämmande skyfall. Rollpersonerna måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 5 **Den svarte riddaren.** Rollpersonerna ser en helt svartklädd riddare på en enorm svart hingst på höjd på avstånd, som en mörk silhuett mot kvällshimlen. Riddaren stegrar sig och försvinner. Detta är Sathmogs härold, men rollpersonerna kan inte stoppa honom nu.
- 6 **Regn av grodor.** Något slår i backen intill rollpersonernas med ett klafsande ljud. I samma ögonblick som de ser att det är en groda öppnar sig himlen och ett skyfall av grodor faller över dem. Den som inte lyckas söka skydd tar T6 i skada.
- 7 **Jordskalv.** Jorden börjar plötsligt skaka med våldsam kraft. Rollpersonerna slängs till marken och måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 8 **Gräshoppor.** Ett surrande moln närmar sig, och rollpersonerna inser att det är en enorm svärm av gräshoppor som äter all växtlighet i sin väg. Varje rollperson tar ett valfritt tillstånd.
- 9 **Solförmörkelse.** Trots att det är mitt på dagen förmörkas solen helt, och ett spöklikt mörker täcker dalen under en Kvart. Rollpersonerna måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 10 **Vulkanutbrott.** Ett enormt dån ekar från Draktandsmassivet, och rollpersonerna ser hur en plym av eld och rök stiger mot himlen från en mäktig bergstopp i fjärran.



STARTSCEN



Drakmarpasset är en smal passage mellan Kummerbergens toppar. På grund av en uråldrig men ännu skönjbar vägstruktur har det blivit en viktig färdled för äventyrare, nybyggare och annat folk som söker lyckan i Dimmornas dal. Som bieffekt av folkvandringen har emellertid också stråtrövare och enstaka bestar börjat lockas till bergspasset.

SITUATIONEN

Drigel Väderman, en av Azrahel Koths mänskliga tjänare, har varit på jakt efter drakkejsarstatyetten i en tid, och han har fått en karta med sig för att underlätta letandet. Några dagar före äventyrets början gjorde han sitt första fynd – själva sockeln till den legendomspunna artefakten, som Väderman fann i en övergiven gruva under Kummerbergen.

Vädermans lycka blev kortvarig. På vägen till Utkante och Leanara upptäcktes han av svartalfer som patrullerar området. Svartalferna vet ingenting om Um-Durman, men har fått order av sin härskarinna Maladûk att hålla utkik efter en dyrbar klenod som är delad i fyra mindre stycken. De har fått veta att denna klenod är eftertraktad av många, levande likaväl som odöda. Det tunga bylte som Väderman släpade med sig väckte sålunda patrullens nyfikenhet.



Väderman lyckades fly undan den första konfrontationen, men träffades illa av en förgiftad pil. Då rollpersonerna finner honom är han döden nära, och ser dem sin sista chans att föra klenoden till Leanara. Samtidigt närmar sig svartalferna – när Väderman överlämnar sitt mystiska bylte kommer den första pilen flygande.

MOT DIMMORNAS DAL

Då äventyret börjar har rollpersonerna varit på resande fot i flera dagar, på väg genom de höga och oländiga Kummerbergen för att finna en nedgång till Dimmornas dal. Starta spelpasset genom att läsa eller dramatiska nedanstående text:

Likt ett yxhugg går den uråldriga hålvägen rakt igenom det smala bergspasset. Branta bergssluttningar beklädda med mossor söker sig upp mot de snöklädda toppar som emellanåt kan anas bakom molnslöjorna. Någonstans framför er väntar Dimmornas dal, den legendomspunna plats där forntidens riken samlade sina rikedomar och magiska artefakter.

Det är ryktet om dessa skatter som har lockat er hit – de enorma rikedomar och arkana hemligheter som ligger dolda bland ruinerna på andra sidan bergen. Ni är emellertid inte de första som drabbats av denna lockelse. Efter att orcherna började dra sig undan från området, för ett tiotal år sedan, har en växande ström av äventyrare och nybyggare börjat söka sig ner i Dimmornas dal.

Men ni vet att vägen dit är farlig och förrädisk. Forntidens kejsarvägar har förfallit och bergen är fyllda av faror. Drakmarpasset, där ni nu befinner er, har särskilt dåligt rykte. Kummerbergens dvärgar har berättat om stråtrövare och utsultna bestar som lockats av människornas återkomst till området.

Era farhågor bekräftas då ni plötsligt hör ett obehagligt jämrande. Ni ser en skepnad som ligger mitt på den steniga vandringsleden, blott ett tjugotal meter framför er. Skepnaden är iförd en enkel grå kåpa och pressar ett mörkt bylte mot kroppen. Jämmern övergår till gruvliga rosslingar och ni inser att personen framför er är allvarligt skadad.

SVART PIL I MÄSTER VÄDERMAN

Väderman befinner sig vid punkt #1 på kartan. Om rollpersonerna närmar sig ser de hans bleka, panikslagna ansikte liksom att ena låret är genomborrat av en tjock svart pil. Om de undersöker såret krävs inget färdighetsslag för att konstatera att pilen är förgiftad. Blålila ränder slingrar sig från såret och är även synliga i Vädermans ansikte.

Plötsligt sätter sig Väderman upprätt och sträcker fram sitt bylte mot den rollperson som har högst värde i KAR. Han stirrar på rollpersonen med uppspärrade ögon, samtidigt som han flämtar med en försvinnande stämma: *"Fort, ta den! Leanara förstår ... bud från mästare Väderman ... måste hitta alla fyra delarna ... drakkejsarens hemlighet!"*



ANFALLET

I nästa ögonblick anfaller svartalfernas spejare från punkt #2 och #3 på kartan. De är lika många som antalet rollpersoner och jämnt uppdelade på de två positionerna. De avfyrar sina kortbågar innan de stormar fram mot äventyrarna med närstridsvapnen höjda.

Om spelarna aktivt spejar omkring sig får var och en slå **UPPTÄCKA FARA** för att upptäcka attacken i tid, och de som lyckas får då dra initiativ normalt. De som misslyckas får de sista initiativkortet (från #10 och uppåt), slumpmässigt fördelade. Alla agerar på samma tur.

Ulvryttaren: I stridens andra runda anfaller svartalfernas ulvberidna anförare, som varit dold bakom stenen vid #4. Hans anfall är överraskande och han får automatiskt initiativkort #1 i denna runda.

DRAKMARPASSET



SPEJARNA

Svartalfernas spejare är tjatrande och i största allmänhet anskrämliga varelser, med stinkande andedräkt och illasittande läderrustningar. Samtliga har Maladûks svarta märke på höger axel.

Förflyttning: 12 **SB:** SMI +T4 **KP:** 9

Rustning: Läder (I)

Färdigheter: Smyga 12, Undvika 10, Upptäcka fara 10

Vapen: Kortbåge (FV 12, skada T10), kortsvärd (FV 10, skada T10)

STRIDENS SLUT

Svartalferna flyr så snart ulvryttaren stupat. Striden är tänkt att fungera som en introduktion till stridsreglerna i *Drakar och Demoner*. Skulle striden gå riktigt dåligt för rollpersonerna kan Jore eller Hårde från Utkante (sid XX) komma till deras undsättning.

KARTAN & STATYETTEN

Väderman drar sin sista suck innan rollpersonerna hinner ställa ytterligare frågor. Byltet visar sig att innehålla två märkliga föremål: en karta och en del av en svart statyett.

- ♦ **Kartan** visar Dimmornas dal och är den du finner i denna box. Ge den till spelarna nu. Notera att de fyra delarna av statyetten avbildas i kartans fyra hörn.
- ♦ **Statyettdelen** är sockel, benparti och nedre delen av ett svärd, troligtvis en bit av en statyett föreställande en humanoid krigare.

LEDTRÅDAR

Om spelarna noterar statyettdelarna på kartan kan du bekräfta att denna del ser precis ut som bilden i kartans nedra vänstra hörn. Äventyrarna har även hört namnen Väderman och Leanara samt en kryptisk hänvisning till "drakkejsarens hemlighet".

Om de söker igenom den döda kroppen finner de också Sathmogs svarta symbol, inbränd på mästare Vädermans vänstra underarm. Dessa ledtrådar kan de utforska senare, exempelvis genom att höra sig för bland gästerna på *Tre hjortar* i Utkante.

ULVRYTTAREN

Svartalfernas anförare är beväpnad med krok-sabel och långspjut och rider på en blodtörstig ulv. Ulvryttaren fungerar som ett monster i strid och agerar på sin egen tur i striden.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Normal

Förflyttning: 20 **Skydd:** — **KP:** 24

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Påhopp!** Den ursinniga ulven kastar sig över en rollperson och pressar ner sitt offer mot marken. Attacken gör 2T6 i krosskada.
- 2 **Svärdshugg från ovan!** Ulven tar ett språng mot en utvald rollperson och dess ryttare måttar ett hugg från ovan med sin sågtandade kroksabel, som gör 3T6 i huggskada.
- 3 **Hungrigt ylande!** Ulven sträcker sitt huvud upp mot skyarna och ger ifrån sig ett utsvultet ylande. Alla rollpersoner inom 10 meter måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 4 **Stridsvrål!** Ulvryttaren manar på sina underhuggare. Alla kvarvarande spejare får fördel på alla attacker fram till ulvryttarens nästa tur.
- 5 **Ulvbett!** Ulven greppar offret med sina dreglande käftar och sliter det fram och tillbaka. Attacken gör 2T10 i stickskada och offret slungas 2T4 meter bort och landar liggande.
- 6 **Spjutattack!** Ulvryttaren försöker spetsa en rollperson på sitt spjut genom att störta fram i full galopp. Attacken träffar automatiskt och gör 3T8 i skada, men går att parera.

UTKANTE

Byn Utkante har vuxit fram kring en sönderfallande tempelruin från drakkejsarnas gyllene era. Bebyggelsen domineras av enkla timmer- och korsvirkeshus, uppförda under det senaste decenniet av äventyrare, nybyggare och allsköns lycksökare.

Utkante är en plats långt bort från ära och redlighet, fylld av drömmar och äventyr, där varje rykte och vänligt leende kan visa vägen till ära, rikedom och evig berömmelse – eller till ond och plötslig död.

ANKOMST

Efter startscenen beger sig rollpersonerna sannolikt direkt till Utkante. Sträckan är ungefär en dagsmarsch. Även om de vill gå någon annanstans först lär de hamna i Utkante förr eller senare.

Växtligheten tätar till urskog då rollpersonerna rör sig neråt mot Dimmornas dal. Lyckligtvis kan de följa resterna av samma gamla hålväg, som slingrar sig genom bergen och vidare ner i skogen. De behöver därför inte slå mot **VILDMARKSVANA** för att hitta fram till Utkante.

Här och var sticker vittrande milstenar upp ur terrängen, vissa av dem dekorerade med stiliserade regentkronor av ålderdomligt snitt. Några kilometer

från Utkante glesnar skogen och träden lämnar plats för uppodlade fält. Rollpersonerna klafsar snart fram i gytjiga vagnsspår.

Läs upp eller dramatisera följande text för spelarna när de närmar sig Utkante:

Vagnsspåren övergår i en stenbelagd väg som plöjer sig fram genom de höga sädesfälten. En myriad av luktntryck tränger sig på: dynga, brandrök och multnande grönsaker, men också nybakt bröd och grillat kött.

Vägen leder fram till en palissadomgärdad bosättning. Mängder av små hus med rykande skorstenar är synliga bakom palissadverkets vässade trästockar.

Byporten är stängd och flankeras av två låga men bastanta stentorn med skottgluggar och spetsiga trätak. Då ni kommer närmare hörs en barsk mansröst som anropar er från ett av tornen:

"Håll, främlingar! Ange namn och ärende eller vänd tillbaka till skogen – detta är en fridens och ärbarhets plats."

Tornet är plats #2a och mannen i tornet är Hårde (sid XX). Han vill veta deras namn och ärende i Utkante. Om de svarar på frågorna och bedyrar att deras syfte är fredligt öppnas porten med ett giset knarrande. Om rollpersonerna ställer frågor hänvisar Hårde dem med fast stämma till Vagnhild på värdshuset *Tre hjortar*.



SITUATIONEN

Utkante är samlingspunkten för deläventyren i Drakkejsarens hemlighet. Det är en plats där rollpersonerna kan uppgradera utrustning och skaffa nya vapen, öva upp sina färdigheter och återhämta sig mellan strapatserna. Men det är också en plats där du kan lägga ut ledtrådar som rollpersonerna behöver för att komma vidare i handlingen.

När rollpersonerna anländer till Utkante är det viktigt att de tämligen snabbt får höra legenden om drakkejsarens statyett och svärdet Um-Durman (sid XX), så att de kommer in i äventyret. Då de har ledtrådar från startscenen kommer de sannolikt att fråga runt i byn, och de kan få höra myten av flera personer i Utkante, exempelvis:

- ♦ **Leanara/Annabella:** Hemlig Sathmog-kultist på *Tre hjortar* (sid XX).
- ♦ **Alfilia Skuggenlöv:** Eledain-riddare på *Tre hjortar* (sid XX).
- ♦ **Rabindranath:** Mystiker vid Eledains kapell (sid XX).

DRAKTEMPLET

Utkante har uppförts kring en uråldrig helgedom där drakkejsaren Eledain och hans ättlingar ligger begravda. Inte mycket finns kvar av templet i dag, men i en krypta under resterna av muren vilar svärdet Um-Durman – det magiska vapen som Eledains ärkefiende Sathmog suktar efter. För att öppna nedgången till det eftertraktade vapnet krävs den återsamlade statyetten av Eledain, som måste placeras i en nisch. Läs med vid plats #8.

DEMONKULTISTEN

I Utkante finns Leanara, den Sathmogtrogna demonkultist som nämns av mästern Väderman i startscenen. Hon har fått ett tvåfaldigt uppdrag av Azrahel Koth. Dels ska hon övervaka tempelruinen, dels hålla ögonen på äventyrare som besöker Utkante.

Leanara befinner sig oftast på värdshuset *Tre hjortar* (#2), där hon arbetar som piga under det falska namnet Annabella. Hon kommunicerar med Azrahel Koth genom meddelanden som skickas till Dimön med hjälp av demoniska fladdermöss. Under sitt befäl har hon en handfull lägre demonkultister, ledda av den bittre krigarankan Kvasimund.

Rollpersonerna hamnar omedelbart under Leanaras övervakning. Hon identifierar dem som dugliga äventyrare

och en möjlig väg till Um-Durman. Om rollpersonerna börjar ställa frågor om "Leanara" eller "drakkejsarens hemlighet" ger hon sig snart till känna. Även om de är passiva kommer Leanara att söka upp dem under en passande förevändning.

Leanaras plan är att låta rollpersonerna hitta statyett-delarna och nedgången till Um-Durman, för att sedan stjäla svärdet av dem och föra det till Azrahel Koth. Hon avslöjar inte sin koppling till Sathmog, men för att snärja rollpersonerna ger hon dem viktig information, blandad med lögn och halvsanningar. Hon berättar sängen om Um-Durman och fortsätter sedan:

"Jag tillhör det heliga sällskapet Sanningens sällskap som kämpar för att bringa forntidens artefakter och förlorade kunskaper tillbaka till människorna. Ni verkar vara kapabla äventyrare. Vill ni hjälpa mig finna de förlorade statyett-delarna och öppna Eledains krypta? Vår orden är inte rik, men vi kan erbjuda er 50 guldmynt per del – och äran i att kämpa för en god sak.

Men var på er vakt – en orden av drakdyrkande riddare är också på jakt efter svärdet Um-Durman. De vill återupprätta forntidens drakrike och förslava alla som lever i Dimmornas dal."

Om rollpersonerna accepterar uppdraget tipsar Leanara om en eller flera äventyrsplatser där statyett-delar kanske kan finnas (sid XX).

Om rollpersonerna lyckas avslöja och oskadliggöra Leanara innan de finner Um-Durman är det i stället Kvasimund som arrangerar bakhållet på tempelområdet. Läs mer på sidan XX.

TRILSKANDE SPELARE

Om spelarna nobbar Leanaras uppdrag och bara vill ut och leta skatter i Dimmornas dal så låt dem hållas ett tag. Kampanjen är lång och det finns flera SLP ute i dalen som kan sätta dem på rätt spår, exempelvis orchhövdingen Maladûk (sid XX) och spindelhonan Saak'shal (sid XX). Tilltagande demoniska omen (sid XX) torde också motivera dem.

SLUMPHÄNDELSE

Du kan slå ett slag på nedanstående tabell när rollpersonerna ankommer till Utkante efter någon utfärd, eller

närhelst du vill liva upp spelet lite. Flera av händelserna knyter an till Leanara och hennes kultister.

T6 HÄNDELSE

- 1 **Demonisk fladdermus.** En stor fladdermus kommer flygande från tempelområdet. Den rör sig snabbt och ryckigt, och försvinner snart i nordlig riktning. En rollperson som lyckas med UPPTÄCKA FARA hinner se att den har något fäst vid benet. Varelsen är en av Leanaras vampyrfladdermöss på väg till Azrahel Koth med ett hemligt meddelande. Rollpersonerna hinner inte stoppa den nu.
- 2 **Kvasimunds drägg.** "Jaha, Utkante har fått fiina gäster – ni har väl inte glömt att det ska betalas tull?" Rollpersonerna omringas av tvivelaktiga typer med ankan Kvasimund i spetsen (sid XX). De stinker av mjöd och är lika många som rollpersonerna plus ett. Busarna ger upp om fler än hälften skadas eller om rollpersonerna ger dem pengar till mjöd. Egentligen är de ute för att testa rollpersonernas duglighet i strid, på uppdrag av Leanara.
- 3 **Troll i ladan.** Ett förskräckligt oväsen bryter ut i hela byn och en mansröst ropar "Troll i gubben Mifaldors läda!" I nästa ögonblick står trollet framför rollpersonerna. Det är en gigantisk varelse som vädrar i luften med sina enorma näsborrar. Rollpersonerna hamnar i strid om de inte agerar snabbt, men trollet kan blidkas med mat från värdshuset, kombinerat med ett lyckat slag för ÖVERTALA. För speldata, se sidan XX i Regelboken.
- 4 **Mjöltnjuvarna.** Ett upprört skränande hörs från kvarnen och snart kommer mjölnaren Baryton Plufsplyte (sid XX) stänkande mot rollpersonerna. Flera säckar av hans bästa semmelmjöl har försvunnit och han är villig att betala "det som krävs" för att få tillbaka dessa dyrgripar. Baryton misstänker Kvasimund och hans anhang, men rollpersonerna kan med ett slag för VILDMARKSVANA hitta spår som leder dem till Järnskogen där några svartalfer kalasar på säckarnas innehåll. För speldata, se sidan XX i Regelboken.
- 5 **Död budbärare.** Ett otäckt fladdermuskadaver ligger på marken framför rollpersonerna. Varelsen är genomborrad av ett armborstlod och har en liten pergamentrulle vid ena foten. Meddelandet utgörs av svårbegripliga runor, men kan läsas vid ett lyckat slag för FRÄMMANDE SPRÅK: "Nykomlingar i Utkante, syfte oklart, jag håller ett öga på dem." Meddelandet avslutas med en oroväckande hälsning: "All makt åt Sathmog, vår tretungade härskare." Fladdermusen har skjutits ner av vaktchefen Hårde.
- 6 **Fega mördare.** Rollpersonerna hör upphetsade rop och svärdshugg från en mörk gränd. Om de skyndar fram ser de Alfilia Skuggenlöv (sid XX), liggande på marken. Tre mörka skuggor springer från platsen – de tillhör Kvasimunds drägg (sid XX) och rollpersonerna kan känna igen dem från värdshuset. De försöker fly men slåss till döds om de stoppas. Om de förhörs medger de stolt att de tjänar Sathmog. Alfilia är dödligt sårad och bortom räddning. Hon hinner bara framföra en flämtande varning till rollpersonerna: "De tjänar Sathmog ... allihopa ... också Annabella ..." Hon andas ut efter en sista bön till Eledain: "Hell dig, Eledain: den rena flam-mans mästare!"

ÖVRIGT OM BYN

Förutom värdshuset *Tre hjortar* och ett femtiotal timrade boningshus består Utkante av en handelsbod, en kvarn och en smedja. På det gamla tempelområdet har det bosatt sig en mystiker som livnär sig på läkande magi och att göra förutsägelser om framtiden.

Utkante har inget byaråd, men värdshusvärdinnan Vagnhild fungerar som bosättnings informella ledare. Det är hos henne som byborna samlas för överläggningar och det är Vagnhild som samordnar vakthållningen längs palissaden.

RYKTEN I UTKANTE

Ryktena på sidan XX kan användas för att dela ut information om de olika äventyrsplatserna, där rollpersonerna kan hitta delar av drakstatyetten. Många olika SLP:er i Utkante kan förmedla dessa rykten som tips på platser att utforska. Om du vill kan du slumpa fram rykten, och de finns även i boxen som spelkort som du kan dela ut till spelarna.

T12 RYKTE

- 1 **Ridders rös.** "Hitom Järnskogen finns en ohelig plats där väldiga stenbock sträcker sig mot skyarna. Platsen kallas Ridders rös efter den mörkrets riddare som fjättrades av gudarna då världen ännu var ung. Det sägs att han begravdes levande i röset, tillsammans med sin familj, sina tjänare och alla sina rikedomar."
- 2 **Orchernas klaner.** "För en människoålder sedan var det orchernas klaner som styrde och ställde i Dimmornas dal. Varför de försvann vet ingen, men det går rykten om att en hövding kallad Maladúk har börjat samla klanerna för att ta tillbaka dalen."
- 3 **Bothilds bryte.** "Kummerbergens dvärgar är anständigt och pålitligt folk. Det var värre förr – under Bothild den Slemma och Giriga – då de grävde för djupt i sina eländiga gruvor och släppte ut namnlösa fasor över världen. Men, å andra sidan, vilka skatter de drog fram! Där var guld, silver, skimrande smaragder och kristaller stora som svartalfsskallar. Hela härligheten lär ligga kvar nere i Bothilds bryte, längst i sydväst."
- 4 **Suckarnas torn.** "En dryg dagsmarsch österut breder en vidrig sankmark ut sig. Den kryllar av blodsugande iglar och insekter och är ett tillhåll för stråtrövare. Men det finns enorma rikedomar därute i sumpen, nergrävda i ruinerna av ett uråldrigt vaktorn. Folk häromkring kallar det Suckarnas torn."
- 5 **Templet Purpurbrand.** "Magnaveden är en förpestad skog och alla vet varifrån smittan stammar – templet Purpurbrand, ett sonderfallande minne från ett onskans tidevarv, där förbjuden kunskap och demoniska rester vilar tillsammans med osannolika rikedomar under de övervuxna stenmassorna."
- 6 **Orakelgrottan.** "Har ni hört? Pojken Rorik har bortförts från sin gård utanför Utkante. Spåren leder in i Järnskogen. Folk säger att han har tagits till Oraklets grotta. Oraklet är uråldrigt och vet allt om Dimmornas dal, och det sägs att hon ruvar på enorma skatter. Men då och då kräver hon ett människooffer. Rorik ser vi nog aldrig igen."
- 7 **Trolltinne.** "Under nätter med fullmåne kan man se ett torn som blänker likt en silverspira i dalens västliga delar. Förmodligen är det ett magiskt torn, ty ännu är det ingen som har lyckats hitta vägen dit. Enligt somliga är det ett tillhåll för en uråldrig alkemist som i forntiden lyckades ådra sig drakkejsarens vrede. Hon gömde sig för Eledain i sitt torn, där hon lyckades framställa ett magiskt elixir som gav henne evigt liv."
- 8 **De döda ögonens grotta.** "Ett gruvligt odjur har krälat ner från bergen och attackerat Blinde Hildis bondgård i trakterna sydöst om Utkante. Det viskas om en håla fylld med utrivna ögon, men också mängder av skatter och mäktiga vapen från olycksaliga äventyrare som har mött sitt öde i De döda ögonens grotta."
- 9 **Vägs ändes värdshus.** "Det talas om ett märkligt värdshus någonstans öster om Utkante. Det sägs att det bara uppenbarar sig om natten, när välkomnande ljus från brinnande lanternor lockar till sig utmattade resenärer. Men gäster på värdshuset försvinner spårlöst – nu senast fåraherden Antelia. Hennes familj är utom sig av oro."
- 10 **Gårdagens by.** "För sju hundra år sedan levde Kato den Nyfikne, en magiker som tjänade drakkejsaren Eledain men förrådde sin härskare. Katos torn och den omkringliggande byn Svartås, långt i nordost, gick under för drakeld då hans trolöshet kom i dagen. Nu ryktas han hemsöka ruinerna av sitt torn, som sägs vara hemvist för allsköns skatter. Men ingen som har försökt plundra ruinerna har återvänt."
- 11 **Apelsborg.** "Den gamla fästningen Apelsborg uppfördes av ätten Steneke under drakkejsaren Eledains sista tid för att skydda familjens verkliga klenod – Guldapeln, ett träd som bar gyllne frukter, faktiska guldäpplen! Ruinen av Apelsborg står kvar längst upp i nordväst, sannolikt med tusentals guldäpplen vid den gamla apels rötter."
- 12 **Dimön.** "Ön i Spegelsjön i dalens norra ände är en dödens plats som skys av allt som lever och andas. Det florerar historier om uråldrig magi – och en krypta fylld av guld och förunderliga föremål. Ön är dock omgiven av demoniska dimmor som suger livet ur allt som kommer i närheten."

UTKANTE



PLATSER

I. PALISSAD

En grovhuggen träpalissad av vässade trästockar slingrar sig runt bebyggelsen. Den är inte särskilt hög, kanske en och en halv människolängd. Flera större springor syns.

- ♦ **Vakter:** Palissadområdet patrulleras dygnet runt av tre bybor, utöver vaktchefen vid Söderport (#2a). En av dessa befinner sig alltid i ett av tornen vid Norrport (#2b), övriga vandrar fram och tillbaka längs palissaden.
- ♦ **Slumphändelse** #1 och #5 kan inträffa här.

2A. SÖDERPORT

Två runda stentorn med spetsiga trätak flankerar en låg port med reglade dubbelörrar. En stenbelagd väg leder söderut.



BEVÄPNADE BYBOR

Vakthållningen i Utkante följer ett rullande schema, organiserat av Vagnhild (#4). Samtliga bybor ingår i vaktplanen.

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 11

Rustning: Läder (1)

Färdigheter: Undvika 8, Upptäcka fara 8

Typiskt vapen: Kortspjut (FV 10, skada T10)

- ♦ **Vaktchefen Hårde:** Chefen för vaktstyrkan bor i det ena tornet. Det andra används som ordersal och samlingsplats för vaktpatrullerna. Hårde befinner sig oftast i något av tornen.
- ♦ **Slumphändelse** #1 och #5 kan inträffa här.



HÅRDE

Hårde är en ärrad krigsveteran i 40-årsåldern med axellångt hår och bruten näsa. Han är den starka och tystlåtna typen, men har också en sentimental sida som brukar komma fram efter några stop mjöd på värdshuset.

Ibland ger sig Hårde ut på vidderna för att jaga bort svartalfer, stråtrövare och andra oroselement. Vid dessa expeditioner har han ofta med sig Jore – sonen till Mäster Ulvar i handelsboden (#5) – som Hårde betraktar som sin blivande efterträdare.

Förfl: 12 **SB:** STY + T4 **KP:** 16 **VP:** 14

Rustning: Nitläder och öppen hjälm (3)

Färdigheter: Läkekonst 8, Undvika 12, Upptäcka fara 14

Hjälteförmågor: Defensiv, Stridsvana

Vapen: Bredsvärd (FV 14, skada 2T6), tungt armborst (FV 12, skada 2T8), stor sköld

2B. NORRPORT

Två runda stentorn med spetsiga trätak flankerar en låg port. En vältrampad stig leder ut genom porten och slingrar sig vidare genom terrängen.

- ♦ **Utmärksbevakning:** Det sitter alltid en bybo på vakt i ett av tornen. Hon eller han har blicken riktad mot omgivningarna och är alltid utrustad med en kraftig stridslur. Vid minsta tecken på fara blåser vakten den lokala varningssignalen: tre korta hornstötar, åtföljda av en lång och brölrande avslutningston. I kritiska tider utökas bevakningen till fyra vakter, två i respektive torn.
- ♦ **Slumphändelse** #1 och #5 kan inträffa här.

3. BYATORGET

Värdshuset, smedjan och handelsboden i Utkante vetter mot en öppen plats. Här reser sig en vittrande staty ur jorden. Det är ett sällsamt minne från en svunnen era, som tycks föreställa en krigare i en ålderdomlig rustning.

- ♦ **Drakkejsaren Eledain:** Tidens tand har varit hård mot statyn. Armarna har fallit bort, men däremot anas ännu en hjälm med en hornliknande krona. Vid ett lyckat slag för MYTER & LEGENDER känner rollpersonerna igen statyn som drakkejsaren Eledain, som sägs ha härskat här för många hundra år sedan. De noterar även stora likheter mellan statyn och den fyrdelade statyetten på Vädermans karta.
- ♦ **Slumphändelse:** Samtliga slumphändelser på sidan XX kan inträffa här.

4. TRE HJORTAR

Imposant tvåvåningsbyggnad med ett massivt halmtak och väggar av korsvirke. Utanför porten hänger en rödmålad skylt med orden "Tre hjortar – Öl, säng och mat till himmelska priser". Muntra röster strömmar ut på bygatan, tillsammans med doften av griljerat vildsvin.

- ♦ **Gillestugan:** Tre hjortar är Utkantes samlingsplats. Från tidig morgon till långt efter midnatt sitter det T12+1 bybor och besökare i gillestugan. De äter, dricker, skvallrar och värmer sina leder vid den stora eldstaden. Vällagade köttstuvningar och hemmabryggt öl eller mjöd serveras till normala värdshuspriser (sid XX i Regelboken).
- ♦ **Vagnhild:** När rollpersonerna träder in genom porten välkomnas de av Vagnhild själv. Hon är myndigt mullrande men ändå glad och hjärtlig, och bjuder dem

på varsin stänka mjöd. Hon erbjuder sig att svara på frågor om trakten och kan exempelvis förmedla rykten om äventyrsplatser i Dimmornas dal (sid XX). Hon berättar även nedanstående:

- Stora fladdermöss har setts flyga över hustaken under den senaste tiden. Hårde har skjutit mot flera stycken, men har ännu inte lyckats fånga någon.
- En mystiker vid namn Rabindranath har slagit sig ner på tempelområdet. Han är en outsinlig källa till kunskap om det förgångna och är skicklig på att bota skador.
- ♦ **Sovplatser:** På övervåningen finns tio sovplatser, fördelade på två dubbelrum och en sovsal. Prisnivån är densamma som i Regelboken (sid XX).



VAGNHILD

Vagnhild är en myndig men ändå jovialisk kvinna i 40-årsåldern. Hon har gråsprängt hår i tjocka flåtor och går klädd i ett tjockt läderförkläde. Vagnhild har ett förflutet som legoknekt och bär alltid en stridshammare i bältet.

Förflyttning: 8 **SB:** STY +T4 **KP:** 12

Rustning: Läder (I)

Färdigheter: Läkekonst 10, Undvika 8, Övertala 14

Vapen: Stridshammare (FV 12, skada 2T8)

- ♦ **Efterforskningar:** Det svårt att tänka sig något bättre ställe för den som söker upplysningar om Dimmornas dal. Ledtrådar som rollpersonerna har missat på andra ställen kan med fördel placeras här, exempelvis i form av ett rykte eller en munter visa.
- ♦ **Leanara:** Sathmogkultisten Leanara har sitt huvudsakliga tillhåll på *Tre hjortar*, där hon har intagit rollen som en skrattmild och förtroendeingivande värds-
huspiga med namnet Annabella. Hon kommer tidigt att ta försöka ta kontakt med rollpersonerna, enligt anvisningarna på sidan XX.
- ♦ **Kvasimunds drägg:** Bland besökarna i gillestugan finns ofta den försupna ankan Kvasimund och hans råa sällar till anhängare (lika många som rollpersonerna). De dricker mjöd, berättar rövarhistorier och bligar



LEANARA/ANNABELLA

Leanara har tjänat Sathmog sedan hennes familj blev dödad av fanatiska Eledainriddare. Hon är en tård kvinna av obestämbär ålder, men med vänliga ögon och djupa skrattgropar. Leanara har förlorat allt och offrar gladeligen livet om detta är vad som krävs för att sätta käppar i hjulen för Eledains tjänare – rollpersonerna inberäknade.

Förfl: I4 **SB:** SMI + T4 **KP:** I4 **VP:** I5

Rustning: —

Färdigheter: Smyga I6, Undvika I4, Övertala I2

Förmågor: Blixtsnabb, Hal som en ål, Tjuvkonster, Ynkrygg

Vapen: Dolk (FV I6, skada T8 + dödligt gift med Giftstyrka I4)

misstänksamt mot alla övriga gäster. Samtliga har sålt sina själar åt Sathmog och lyder Leanaras minsta vink.

- ♦ **Alfilia Skuggenlöv:** På värds-
huset finns också en riddare utsänd av Den Rena Flammans Våktare, Alfilia Skuggenlöv – en svuren fiende till Sathmog och hans anhang, men liksom dessa på jakt efter Um-Durman. Hon är butter och tystlåten, misstänksamt bligande mot Kvasimund och hans anhang. Läs mer på sidan XX.
- ♦ **Fladdermöss:** Om rollpersonerna söker igenom värds-
huset och lyckas **FINNA DOLDA TING** upptäcker de en bur med T3 slumrande fladdermöss som är fastsurrad utanför ett fönster på andra våningen. Om de lägger sig på lur och övervakar fönstret kommer de inom ett Skift att se Leanara hämta en av fladdermössen. Med ett lyckat slag för **SMYGA** kan de förfölja henne till tem-
pelområdet, där de ser henne släppa i väg fladdermusen efter att ha fäst en liten papperslapp vid dess ben.



KVASIMUND

Ankan Kvasimund är en fallerad lycksökare som allt som oftast befinner sig på *Tre hjortar*. Han har en bitter och våldsbenägen sida, som tenderar att komma fram när han dricker för mycket mjöd. Han har sålt själ till Sathmog för några silvermynt och en halv tunna mjöd.

Förfl: I2 **SB:** STY + T4 **KP:** I4 **VP:** I2

Rustning: Läder (I)

Färdigheter: Smyga I2, Undvika I4

Förmågor: Defensiv, Stridsvana, Ynkrygg

Vapen: Kroksabel (FV I6, skada 2T6), lätt armborst (FV I5, skada 2T6)



KVASIMUNDS DRÄGG

Kvasimunds drägg är Utkantes bottenskrap, försupna spillror av nybyggare och äventyrare som har förlorat allt i jakten efter lyckan. Liksom Kvasimund har de sålt sina själar till Sathmog och är alltid redo att offra sina liv för det yttersta mörkret. De attackerar i grupp, minst lika många som antalet rollpersoner.

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 12

Rustning: —

Färdigheter: Smyga 8, Undvika 10

Vapen: Kortsvärd (FV 14, skada T10), slunga (FV 12, skada T8)



ALFILIA SKUGGENLÖV

Riddaren Alfilia Skuggenlov är utsänd av Den Rena Flammans Vaktare. Hon är på jakt efter nycklarna till Um-Durman, samtidigt som hon också försöker förhindra att svärdet hamnar i Azrahel Koths händer. Hon upprättat sitt basläger på Tre hjortar, där hon ofta syns i den stora gillestugan. Läs mer om vad Alfilia vet i rutan på sidan XX.

Förfl: 10 **SB:** STY + T4 **KP:** 15 **VP:** 14

Rustning: Plåt (6)

Färdigheter: Undvika 12

Förmågor: Defensiv, Dubbelhugg, Stridsvana

Vapen: Morgonstjärna (FV 16, skada 2T6), liten sköld

DEMONISKA FLADDERMÖSS

Genom Azrahel-Koth har Leanara fått kommandot över en svärm med demoniskt kontrollerade vampyrfladdermöss. Några hålls i bur, men de flesta lever utspridda i området kring Utkante. Svärmen anländer dock inom två rundor då Leanara kallar på dem på telepatisk väg. För speldata, se sidan XX i Regelboken.

5. MÄSTER ULVAR

Långsmal timmerbyggnad utan fönstergluggar. På taket betar getter i det buskiga gräset. Ovanför ingången hänger en ådrad träskylt med orden "Mäster Ulvars" i snirkliga bokstäver.

- ♦ **Mäster och son:** Handelsboden drivs av den myndige mäster Ulvar som assisteras av sin loja och ointresserade son Jore.
- ♦ **Utrustning:** Handelsboden säljer varken vapen, sköldar eller rustningar, men i övrigt kan de flesta Vanliga föremål från utrustningslistorna i Regelbokens kapitel 6 köpas hos mäster Ulvar.

VAD ALFILIA VET

Alfilia Skuggenlov är butter och tystlåten, men om rollpersonerna lyckas vinna hennes förtroende – exempelvis genom att visa en statyettdel och klara ett slag för ÖVERTALA – kan hon berätta legenden om drakkejsarens statyett, samt ge dem följande ledtrådar:

- ♦ Sathmog har återuppväckt en av sina uråldriga tjänare för att finna svärdet Um-Durman, demonmagikern Azrahel Koth.
- ♦ Förmodligen befinner sig Azrahel Koth i sin krypta under Spegelsjön. Han tycks vara bunden till denna oheliga plats, men har många spioner och tjänare i Dimmornas dal.
- ♦ På den dimhöljda ön i Spegelsjöns mitt finns nedgången till Azrahel Koths oheliga viloplats. Platsen är dock oåtkomlig för levande varelser, då dimman är demonisk och suger livet ur allt som kommer i dess närhet.
- ♦ Alfilia Skuggenlov har gjort ett flertal misslyckade försök att ta sig genom dimmorna kring den mystiska ön. Hon misstänker att det krävs kraftfull antidemonisk magi för att forcera dimman, exempelvis svärdet Um-Durman.
- ♦ Hon är övertygad om att Azrahel Koth har ett flertal spioner i Utkante. Hon har sett demoniska fladdermöss flyga över hustaken, och tror att dessa används till hemlig kommunikation mellan kryptan under Dimön och någon i Utkante.



MÄSTER ULVAR

Mäster Ulvar är en reslig man i 50-årsåldern med rödmosigt ansikte och en imponerande slokmustasch. Hans händer är stora som dasslock och han talar med en tordönsröst som får mustaschen att vibrera.

Förflyttning: 8 **SB:** STY +T4 **KP:** 15

Rustning: —

Färdigheter: Smyga 8

Vapen: Långspjut (FV 12, skada 2T8)



JORE

Jore är Mäster Ulvars älskade son och utsedda efterträdare i handelsboden. Dessvärre är unge Jore måttligt intresserad av köpenskap. Han vill hellre vara vaktchef och krigare liksom Hårde, som är Jores stora förebild i livet.

Förflyttning: 12 **SB:** STY +T4 **KP:** 14

Rustning: Läder (I)

Färdigheter: Smyga 9, Undvika 12

Vapen: Bredsvärd (FV 12, skada 2T6), kortbåge (FV 10, skada 1T10)

6. SMEDJAN

Större timmerbyggnad med öppet frontparti. Glöden från en eldstad kan anas genom röken, och i krokarna från innertaket hänger allehanda vapen och skramlande rustningsdelar. Dova hammarljud och ett melodiskt dvärgiskt brummande strömmar ut på bytorget.

- ♦ **Tvillingarna:** Smedjan drivs av Okald och Badinor, dvärgiska tvillingar från Kummerbergen som har valt att slå sig ner bland äventyrarna i Utkante efter en uppslitande arvsvist. Okald är utåtriktad och tar hand om kunderna, medan Badinor föredrar att slita i smedjan med hammaren som enda sällskap.
- ♦ **Vapen:** Hos Badinor och Okald kan rollpersonerna köpa samtliga Vanliga och Ovanliga vapen, sköldar och rustningar som finns i Regelbokens kapitel 6. Sällsynta föremål kan beställas och färdigställas på en vecka. Därutöver kan tvillingarna reparera skadade vapen och rustningar, som regel till halva priset mot ett nyköp.



OKALD

Okald är en kraftigt tatuerad dvärgakvinna med grova skägglätor och ett respektingivande underbett. Hon är glad och hjärtlig, och berättar gärna om sina vilda år i bergen, då hon brottades med basilisker, åt i kapp med grotttroll och jagade drakyngel i övergivna gruvor.

Förflyttning: 8 **SB:** STY + T4 **KP:** 16

Rustning: Läder (I)

Färdigheter: Undvika 6, Övertala 10

Vapen: Handyxa (FV 15, skada 2T6)

7. KVARNEN

I utkanten av byn står en liten väderkvarn med vingar som långsamt roterar i vinden. Kvarnen sitter ihop med ett timrat boningshus, där griskultingar, höns och lyckliga småbarn springer omkring på den inhägnade gårdsplanen. En närmast oemotståndlig doft av nybakt bröd omger den idylliska platsen.

- ♦ **Paret Plufsplyte:** Det är äkta paret Semolina och Baryton Plufsplyte som driver kvarnen i Utkante. De är halvlingar och bor i den anslutande gårdsbyggnaden tillsammans med nio barn och ett oräkneligt antal husdjur.
- ♦ **Fältransoner:** Makarna driver ett enkelt bageri och rollpersonerna kan köpa nybakt bröd för det facila priset av 3 silvermynt per dagsranson.



BADINOR

Badinor är en butter och fåordig dvärg som trivs bättre bland stenar än organiska väsen. Han talar till mineralerna på deras eget språk. Ja, ofta sjunger han till och med – både för sina stenar och formbara metallstycken – på ett uråldrigt tungomål som inte ens Okald kan förstå. Inte desto mindre är Badinor en skicklig smed som respekteras av alla i Utkante.

Förfl: 6 **SB:** STY + T4 **KP:** 14 **VP:** 15

Rustning: Läder (I)

Färdigheter: Undvika 6

Förmågor: Gesäll

Vapen: Stridsyxa (FV 13, skada 2T8),
lätt armborst (FV 12, skada 2T6)

8. TEMPELOMRÅDET

Kulle mitt i byn med vittrande pelare och rester av en cirkelformad mur. På krönet står en praktfull men sönderfallen tempelbyggnad. Platsen är fridfull och utstrålar en känsla av svunnen storhet och uråldriga mysterier.

- ♦ **Tempelbyggnaden:** Den cirkelformade huvudbyggnaden är förfallen, men insidan av taket täcks av en väldig symbol. Ett lyckat slag för MYTER & LEGENDER avslöjar att det är en stiliserad regentkrona av samma slag som återfinns på milstenarna i Dimmor-nas dal.
- ♦ **Nedgången till kryptan:** En liten nisch är inhuggen i en av murdelarna runt templet. Rollpersonerna hittar dem om de letar på exakt rätt ställe eller klarar ett slag mot FINNA DOLDA TING. I nischen syns inristade runor av ålderdomligt snitt som kan utläsas med ett lyckat slag för FRÄMMANDE SPRÅK: "Eledain – världens kejsare – drakarnas mästare – väktare av svärdet

Um-Durman". I botten av nischen syns en urgröpning. Om den kompletta drakkejsarstatyetten placeras där öppnas nedgången till det dolda kapellet (plats #10). Marken framför nischen kollapsar då med ett dån och avslöjar en grovhuggen stentrappa som leder rakt ner i mörkret. En rollperson som befinner vid nischen måste klara ett slag för UNDVICA eller falla fyra meter och ta skada enligt reglerna på sidan XX i Regelboken.

- ♦ **Nattliga visiter:** Om rollpersonerna bevakar tempelområdet nattetid kommer de redan under första natten att få syn på Leanara. Hon smyger in på tempelområdet och skickar i väg en av sina fladdermöss, som flaxar i väg över hustaken med ett obehagligt pipande. Efter detta ägnar hon cirka en timme åt att söka igenom tempelområdet, till synes utan framgång. Hon återvänder därefter till Tre hjortar.
- ♦ **Slumphändelse:** Samtliga slumphändelser på sidan XX kan inträffa här.



SEMOLINA PLUFSPLYTE

Semolina är en osedvanligt muskulös halvling med grova överarmar och möjligt förkläde. Hon ser till att kvarnhjulen ständigt hålls i rörelse och producerar det mjöl som krävs för att hålla hungern borta från Utkante.

Förflyttning: 8 SB: — KP: 12

Rustning: Läder (I)

Färdigheter: Läkekonst 9, Smyga 13, Undvika 12

Vapen: Träklubba (FV 8, skada T8)



BARYTON PLUFSPLYTE

Baryton är en fyllig men stilfull halvling med sköna lockar och ett vinnande leende. Han ansvarar för lagerhållning och försäljning, liksom även själva brödbakandet. Han är ständigt stressad, då han bekymrar sig för att resurserna inte ska räcka för att brödföda parets talrika avkomma.

Förflyttning: 8 SB: — KP: 10

Rustning: —

Färdigheter: Smyga 14, Undvika 14, Övertala 15

Vapen: Dolk (FV 12, skada T8)

9. RABINDRANATHS KOJA

Enkel boning med yvigt grästak och väggar av staplad gråsten. En anslutande örtagård omges av ett lågt staket. Örtdoftande rök strömmar ut från en öppning i kojans tak.

- ♦ **Rabindranath:** I den rökfyllda kojans bor mystikern Rabindranath. Han tjänar några lokala gudar kopplade till elden, jorden och växtligheten. Större delen av tiden ägnar han åt meditation men för att förtjäna sitt uppehälle säljer han sina läkekonster.



RABINDRANATH

Rabindranath är skrynklig som ett uttorkat plommon och har inte ett enda hårstrå på hela kroppen. Han är iförd en enkel säckliknande klädnad och går barfota oavsett väder. Trots sin askes kan han lockas med sötsaker och efter ett stop mjöd brukar han lossa på tungans band.

Förfl: 8 **SB:** — **KP:** 12 **VP:** 16

Rustning: —

Färdigheter: Animism 16, Främmande språk 13, Läkekonst 15, Myter & Legend 15

Besvärjelser: Känna magi, Beskyddare, Skingra, Antimagi, Fördriva, Ljungeld, Läka, Snärja, Blixt, Förinta, Hela

Vapen: Trästav (FV 12, skada T8)

- ♦ **Läkande magi:** Rabindranath kan behandla rollpersonernas skador med HELA till priset av 20 guldmynt per effektgrad.
- ♦ **Ledtrådar:** Om rollpersonerna ställer rätt frågor och klarar ett slag för ÖVERTALA eller erbjuder mjöd eller sötsaker kan Rabindranath berätta följande:
 - Säggen om Um-Durman (sid XX).
 - För tusen år sedan styrdes Dimmornas dal av häxmästaren Azrahel Koth som tjänade demonfursten Sathmog. Azrahel Koth residerade i ett oheligt fäste på den dimhöljda ön i Spegelsjön. Hans kvarlevor lär ligga begravda i en labyrintisk gravkammare under sjön.
 - Azrahel Koth besegrades av hjälten Eledain med hjälp av uråldriga drakar. Efter det utropade sig Eledain till kejsare över ett drakdyrkande imperium som kom att behärska hela den kända världen. Tempelruinen i Utkante stammar från detta rike.
 - En mystisk kvinna stryker nattetid omkring på tempelområdet, till synes på jakt efter något hon förlorat. Rabindranath har hört henne tala på ett uråldrigt språk med en annan varelse, som svarade i pipningar och flög i väg.
- ♦ **Lärare:** Mot en ersättning av 3 guldmynt per Skift kan Rabindranath lära ut sina färdigheter och besvärjelser till rollpersonerna (sid XX i Reglboken).

10. UM-DURMANS KRYPTA

En gravkammarlikt helgedom med tomma fackelhållare på väggarna. Mörkret är kompakt men på ett stenaltare i rummets mitt anar ni ett juvelinfattat tvåhandssvärd, en gyllene bägare och en uppslagen bok. Ur en källa i väggen porlar vatten ner i en liten funt. Hotfulla riddarstatyer med hornbeprydda tunnhjälmar står utplacerade i hörnen.

- ♦ **Mörker:** Det är kolsvart här så äventyrarna behöver en ljuskälla.
- ♦ **Magisk fälla:** Alla som vidrör svärdet utan att först recitera bönen ur Eledains bönebok samt dricka en klunk vatten från källan ur Eledains bägare utlöser en BLIXT effektgrad 2 (som räknas som effektgrad 1 då det är inomhus). Nya BLIXTAR utlöses vid varje rundas fortsatt kontakt tills fällans LADDNING av 10 VP är uttömd.
- ♦ **Eledains bönebok:** Den digra luntan är uppslagen på en sida med uråldriga men skarpa skrifttecken. För att tyda innehållet krävs ett lyckat slag för FRÄMMANDE SPRÅK: "Hell dig, världens kejsare – ljusets herre – orenhetens bestraffare – Eledain för alltid, i djupet av våra rena hjärtan".

- ♦ **Eledains bägare:** Den gyllene bägaren är dekorerad med en stiliserad kungakrona av samma sort som syns lite varstans i Dimmornas dal.
- ♦ **Um-Durman:** Svärdet på altaret är förstås den eftersökta klingan Um-Durman. Det är ett mästersmide med vackra utsirningar och ett juvelinfattat hjält (se bild på sidan XX). Um-Durman är ett tvåhandssvärd med STY-krav 13, Brytvärde 18 och en specialversion av FÖRTROLLA VAPEN med PERMANENS – varje attack med svärdet som träffar en drake eller demon räknas automatiskt som ett drakslag.

Leanaras förräderi: Om rollpersonerna agerar på uppdrag av Leanara – eller på något sätt har delgett henne information om sina efterforskningar – arrangerar hon ett bakhåll ovanför nedgången och attackerar i samma ögonblick som de kommer upp från kapellet. Hon

HJÄLTEFÖRMÅGA

Om rollpersonerna lyckas få tag på svärdet Um-Durman i kryptan och besegrar kultisterna belönas de med varsin valfri hjälteförmåga efter spelmötets slut. Yrkena i kapitel 2 i Regelboken ger förslag på lämpliga förmågor, men spelarna får välja fritt.

skickar en svärm av sina demoniska fladdermöss mot gruppen, samtidigt som Kvasimund stormar fram med sina busar. Själv kastar sig hon sig mot den rollperson som bär Um-Durman, med sin giftdrypande mördarkniv i högsta hugg.

UM-DURMANS KRYPTA





UTFÄRDER



Mellan äventyren kommer rollpersonerna att resa kors och tvärs över Dimmornas dal. Kanske återvänder de till Utkante mellan sina äventyr, kanske skyndar de direkt vidare till nästa. För att spela

ut resorna används reseregler i kapitel 8 i Regelboken. Kartan över Dimmornas dal är inte exakt, så du kan behöva göra bedömningar av avstånd och hur lång tid en vandring faktiskt tar.



SLUMPMÖTEN KRING UTKANTE

T12 HÄNDELSE

I–6 **Inget händer.** Färden mellan sädesfält och böljande kullar fortskrider händelselöst.

- 7 **Köpman.** Rollpersonerna möter den godmodige halvlingen och nasaren Theobald. På sin åsnedtagna kärra har han de flesta Vanliga föremål i utrustningslistorna i kapitel 6 i Regelboken och till och med några Ovanliga. Han kan också berätta ett rykte om någon äventyrsplats (sid XX) och vill gärna höra nyheter av rollpersonerna.
- 8 **Bönder.** Bonden Oda och hennes vuxne son Medvin är på väg till Utkante för att sälja sina varor och slå gärna läger tillsammans med rollpersonerna. Medvin är dock nyligen rekryterad av Leanara till Sathmog-kulten och ställer många frågor om rollpersonernas planer. Han rapporterar allt de berättar till Leanara. De kan träffa på Medvin igen, exempelvis i uppgörelsen vid Um-Durmans krypta (sid XX).
- 9 **Stråtrövare.** En skara oborstade busar hoppar fram vid en vägkrök och riktar sina vapen mot rollpersonerna. Ledaren är en rättliknande typ med ett sliskigt leende som lämnar mycket att önska, både vad gäller tänder och personlig charm. "*Hit med alla dyrbarheter*", väser han: "*Annars lovar jag att era liv och äventyr kommer att sluta här.*" Stråtrövarna är en fler än antalet rollpersoner och har speldata som rövare på sidan XX i Regelboken. De flyr om hälften av dem slås ut.
- 10 **Äventyrare.** Tre illa tilltygade äventyrare på väg hem från just den äventyrsplats som rollpersonerna är på väg till. De är en människotjuv, en vargkrigare och en ankmagiker, alla med speldata som äventyrare på sidan XX i Regelboken. De har fått ordentligt med stryk och varnar rollpersonerna för att fortsätta mot platsen. De kan berätta detaljer om platsen mot något i ersättning.
- 11 **Döda kultister.** I ett träd vid vägen hänger tre döda människor, samtliga klädda i svarta kåpor. En närmare titt visar att kropparna alla bär skador av svärdshugg. På underarmarna bär de Sathmogs tecken – rollpersonerna upptäcker det om de aktivt letar där eller klarar ett slag för FINNA DOLDA TING. Dessa tre stackare är Sathmog-kultister som dödats av Eledain-riddaren Tylos (sid XX) som en varning.
- 12 **Ruin.** En bit från vägen står en gammal ruin från drakimperiets tid. Bara delar av murar återstår av vad som en gång varit en imponerande fästning. Reliefer på väggar visar en figur med drakhornsliknande hjälm. Om rollpersonerna ägnar ett Skift åt att undersöka ruinen hittar de en ingång till en dold källare. Där finns en kista – dra två skattkort för att se vad den innehåller.

SLUMPMÖTEN I JÄRNSKOGEN

T12 HÄNDELSE

I–6 **Inget händer.** Vandringen under de mörka trädskronorna fortskrider utan incidenter.

7 **Trollhålan.** En kraftig stank slår plötsligt emot rollpersonerna och de ser öppningen till en underjordisk håla bakom några stora stenbumlingar. Spår av kloförsedda fötter leder ner i mörkret. Hålan är fylld av benknotor, både från djur och humanoida varelser. Om rollpersonerna genomsöker hålan under en Kvart och klarar ett slag för **FINNA DOLDA TING** får de dra två skattkort. Efter en Kvart dyker trollet (sid XX i Regelboken) upp, mycket vredgat.

8 **Svartalfernas fångstgrop.** En hop sluga svartalfer har gillrat en fälla mitt på stigen. Rollpersonerna får slå mot **UPPTÄCKA FARA**. De som misslyckas brakar ner i en fyra meter djup fångstgrop och tar fallskada. Sedan anfaller svartalferna. De är dubbelt så många som rollpersonerna och har speldata som spejare på sidan XX i Regelboken.

Svartalferna kan mutas att avbryta attacken mot T12 guldmynt och ett lyckat slag för **ÖVERTALA**. Svartalferna tjänar orchhövdingen Maladük, vilket de medger om de tillfrågas. De kan till och med avslöja att Maladük håller till i Bothilds bryte (sid XX).

9 **Drakriddaren.** Rollpersonerna hör ljudet av snabba hovslag. Rollpersoner som lyckas **UPPTÄCKA FARA** hinner gömma sig om de vill, övriga blir stoppade av en rustningsklädd riddare. Han heter Tylos och tillhör Den Rena Flammans Väktare, vars märke syns på hans rustning.

Tylos frågar vart rollpersonerna är på väg. Vad de än säger måste de slå **ÖVERTALA** för att Tylos ska tro på dem, då han misstänker att de är Sathmog-kultister på väg till Apelsborg (sid XX) för att befria sin fångna frände där. Om slaget misslyckas går Tylos till anfall, om de inte säger att de arbetar med Alfilia Skuggenlöv (sid XX).

Lyckas rollpersonerna blidka Tylos beordrar han dem att slå följe med honom, och leder dem i så fall till lämpligt äventyr. Om rollpersonerna vägrar måste de återigen **ÖVERTALA** honom eller bli angripna. Tylos har 14 KP, FV 16 på sin lans och sitt slagsvärd, bär helrustning och rider på en stridstränad häst.

10 **Smygande mantikora.** En hungrig mantikora börjar långsamt förfölja rollpersonerna mellan träden. Låt varje rollperson slå **UPPTÄCKA FARA** med nackdel. Om alla misslyckas blir mantikorans attack överraskande och den får initiativkort #1 och #2 i stridens första runda. Den flyr om den förlorar hälften av sina KP.

11 **Minotaurens vadställe.** En jättelik skepnad tornar upp sig mellan träden. Det är en välgödd minotaur (sid XX i Regelboken), beväpnad med dubbelyxa, som väntar vid kanten av en bred å – ett mörkt och allmänt oinbjudande vattendrag som slingrar sig genom skogen. Dessvärre har minotauren placerat sig vid det enda synliga vadstället. Om rollpersonerna vill ta sig över kräver den 10 guldmynt per person i tullavgift, annars går den till attack.

12 **Mässande kultister.** Rollpersonerna hör ljudet av mässande sång från en dunkel glänta. Om rollpersonerna närmar sig ser de kåpklädda figurer, lika många som rollpersonerna, med brinnande facklor i händerna. Rollpersoner som lyckas med ett slag för **FRÄMMANDE SPRÅK** uppfattar orden "*Sathmog, vår tretungade mästare*".

Kultisterna har speldata som kultister på sidan XX i Regelboken. Om ritualen avbryts anfaller de och slåss till döds. Om ritualen tillåts pågå i en kvart upplöses kultisterna i svart rök, och en demon (speldata enligt sidan XX i Regelboken) materialiserar sig och går till anfall.

Äventyrsplatserna: De olika äventyrsplatserna i denna bok är markerade på SL-kartan på sidan XX. Med hjälp av rykten (sid XX och äventyrskorten) bör spelarna kunna lokalisera platserna på den stora kartan över dalen. Gör det inte svårt för rollpersonerna att hitta rätt.

Slumpmöten: En gång per Skift, eller när du tycker att det passar, kan du slå på en tabell för slumpmöten. Det finns fem olika tabeller, för olika delar av Dimmornas dal, på följande sidor. Du kan också välja ett lämpligt möte i stället för att slå.

SLUMPMÖTEN I MAGNAVEDEN

T12 HÄNDELSE

I–6 **Inget händer.** Vandringen över knotiga rötter och märkliga svampar fortskrider händelselöst.

- 7 **Flygande kreatur.** Ett fasligt skränande hörs från ovan och rollpersonerna ser något bisarrt: en bak- och framvänd ko som med ett plågat råmande flyger förbi ovanför trädtopparna. Gränsle över ryggen sitter en behornad varelse som rycker i svansen på det arma kräket, samtidigt som den utstöter triumferande tjut.

Rollpersoner som lyckas med ett slag för MYTER & LEGENDER erinrar sig berättelser om demoniska väsen som färdas mellan världarna på förhåvad boskap. Varelse i fråga är en lägre tjänardemon som har sipprat in i världen via templet Purpurbrand (sid XX).

- 8 **Uråldrig milsten.** En låg obelisk av vittrande granit anas mellan träden. Den är delvis övervuxen av sly och mossor, men i toppen syns en spretig kungakrona – möjligen hornbeprydd – som har huggits in i stenen.

Om rollpersonerna undersöker obeliskan och lyckas med ett slag för FINNA DOLDA TING hittar de ett hemligt lönnfack. Här ligger en vacker guldring med en stiliserad regentkrona. Ringen innehåller ett magiskt SIGILL med trolleritricket LJUS som aktiveras vid frasen "*Eledain, världens härskare, ge oss ljus!*"

- 9 **Harpyor.** Rollpersonerna hör skriken "*Geee miiig*", "*Neeej, geeee miiig*", "*Neeeej, jaaag viiil äääta de småååå*". Sedan sveper tre harpyor (sid XX i Regelboken) ner mot dem och anfaller. De riktar främst in sig på den rollperson som bär mest metall. Om två av harpyorna slås ut flyr den sista, men kan återkomma senare med fler i släptåg.

- 10 **Ett rop på hjälp.** Rollpersonerna hör gälla rop på hjälp som ekar mellan trädstammarna. Om de följer ljuden genom den täta växtligheten ser de ett sällskap med kåpklädda figurer, beväpnade med kroksablar. Mellan sig bär de en tjutande svartalf som surrats fast med järnkedjor på en grov stock.

Skepnaderna är kultister i Sathmogs tjänst. De är på väg till templet Purpurbrand (sid XX), där de ämnar slänga den stackars svartalfen in i demonportalen för att undersöka hur ovärlden påverkar levande materia. De är lika många som antalet rollpersoner och har speldata som kultister på sidan XX i Regelboken.

- 11 **Hemsökt glänta.** Rollpersonerna klampar in i en hemsökt glänta och omges plötsligt av ett onaturligt mörker. I nästa ögonblick materialiserar sig en blåskimrande kvinnogestalt med tomma ögonhålor.

Spöket (sid XX i Regelboken) attackerar utan misskund, men kan blidkas genom ett lyckat slag för ÖVERTALA. I sådana fall berättar spöket att det föll "*för mördarens kniv*" för länge sedan, men att dess kvarlevor ligger utspridda i gläntan.

Ett lyckat slag för FINNA DOLDA TING krävs för att hitta benknotorna. Spöket får frid om kvarlevorna begravs och du kan belöna rollpersonerna genom att låta det berätta en valfri sägen om Dimornas dal (sid XX).

- 12 **Odöd vaktpatrull.** Stigen blockeras av skelett, dubbelt så många som rollpersonerna, i ålderdomliga rustningar. Vittrande rester av ett mindre vaktorn kan anas mellan träden. Om rollpersonerna kommer närmare anropas de av vaktkaptenen på en ålderdomlig dialekt. Den som klarar ett slag mot FRÄMMANDE SPRÅK uppfattar orden "*vägavgift*" och "*död åt rebellerna*".

Om rollpersonerna erlägger ett guldmynt i vägavgift eller lyckas övertyga skeletten att de avskyr "rebellerna" – detta kräver ett lyckat slag för ÖVERTALA – släpps de förbi, annars blir det strid. Samtliga skelett har speldata som krigare enligt sidan XX i Regelboken men är utrustade med kortspjut och ringbrynja.

SLUMPMÖTEN VID BERGENS FOT

T12 HÄNDELSE

I–6 **Inget händer.** Vinden viner över de karga bergsslutningarna, och den slitsamma vandringen fortsätter utan dröjsmål.

7 **Dödens siluett.** Rollpersonerna drabbas av plötslig oro och känner sig menlösa, små och utsatta. I nästa ögonblick förmörkas världen då en gigantisk skugga glider förbi på himlen. Alla rollpersoner som vänder blicken uppåt måste slå ett slag mot PSY för att motstå skräck (sid XX i Regelboken). Den bevingade skuggan – som har taggiga utväxter och ett utsträckt nosparti – identifieras som en drake vid ett lyckat slag för BESTIOLOGI.

8 **Nervösa orcher.** Rollpersonerna omringas av hotfulla orcher som dyker upp utan förvarning från alla sidor, tiotalet meter bort. De är två fler än antalet rollpersoner och har speldata och utrustning som krigare på sidan XX i Regelboken.

Orcherna är bistra och synnerligen misstänksamma, men vill egentligen bara veta vad rollpersonerna har att göra i området. Orcherna tjänar Maladûk och misstänker att inkräktarna är Sathmog-kultister på jakt efter orchhövdingen.

Risken för strid är stor, men kan undvikas av värtaliga spelare som klarar slag för ÖVERTALA.

9 **Vredgad jätte.** Med ursinnigt bröl kommer en ilsken jätte (sid XX i Regelboken) rusande mot rollpersonerna. Den vevar med sin gigantiska träklubba och är framme inom två rundor. Ett lyckat slag för BESTIOLOGI ger vid handen att jättar är extremt revirlystna.

Jätten avbryter attacken om rollpersonerna skyndar sig bort från platsen – vilket kräver slag för UNDIKA och gör att förflyttningen detta Skift går förlorad. Alternativt kan en rollperson slå SMYGA för att gömma sig, eller ÖVERTALA jätten om att de inte tänker hota hans grotta. Misslyckande slag kan innebära strid, men ge rollpersonerna flera chanser att undvika det.

10 **Vindarnas härskarinna.** En kraftig storm kastar vindar mellan bergssidorna. Plötsligt ser de, på en klippa längre fram, en kåpklädd gestalt som gestikulerar med armarna och sträcker sig upp mot skyarna. Detta är Sefyra, en elementarmagiker som försöker betvinga västanvinden.

Sefyra är väl bevandrad i bergen och känner till berättelserna om dvärgfurstinnan Bothild. Om rollpersonerna vinner hennes förtroende (slå för ÖVERTALA) kan hon visa dem vägen till Bothilds bryte, eller till och med lära ut sina kunskaper. Hon har FV 15 i ANIMISM och kan besvärjelserna FROST, VINDPUST och VIRVELVIND.

11 **Drakägget.** Under en utskjutande klippa syns en människohög sten med röda strimor. Vid ett närmare ögonkast inser rollpersonerna att den märkliga tingesten är ett ägg – uppenbarligen lagt av en gigantisk best. En rollperson som lyckas med ett slag för BESTIOLOGI identifierar ägget som en drakes, och dessutom tycker sig rollpersonen ha hört att drakägg har ett giftigt skal. Ett dödligt gift med Giftstyrka 7 drabbar alla som vidrör ägget.

12 **Döden från ovan.** En hungrig grip (sid XX i Regelboken) får syn på rollpersonerna från sitt rede i toppen av ett väldigt träd, och attackerar med ett isande skri. Låt varje rollperson slå UPPTÄCKA FARA med nackdel. Om alla misslyckas blir gripens attack överraskande och den får initiativkort #1 och #2 i stridens första runda. Gripen flyr om den förlorar hälften av sina KP.

SLUMPMÖTEN I GASTMARSKEN

T12 HÄNDELSE

I–6 **Inget händer.** Rollpersonerna klafsar oförtrutet vidare genom det stinkande träsket.

7 **Blodiglar.** Ett översvämmat parti av stigen vimlar av blodiglar. Alla som vadar måste slå för VILDMARKS-VANA eller ta T3 i skada och drabbas av ett valfritt tillstånd. Rustning ger ingen skydd.

8 **Jaktfälla.** En rostig gammal björnsax är dold under gamla löv. Låt alla rollpersoner slå för UPPTÄCKA FARA i den ordning de vandrar. Den första som misslyckas utlöser fällan och tar T6 i sticksskada.

9 **Jättespindel.** En hungrig jättespindel (sid XX i Regelboken) har spunnit sitt nät över stigen. Alla rollpersoner måste slå för UPPTÄCKA FARA – de som misslyckas fastnar i spindelns nät (monsterattack #5 på sidan XX i Regelboken) och spindeln går till anfall i rundan därpå. Personer som fastnat i nätet måste slå mot STY med nackdel för att komma loss.

10 **Osaliga andar.** Självlysande skepnader av orcher klädda i sönderslitna rustningar svävar över träsket. Rollpersonerna måste slå mot PSY för att motstå skräck (sid XX i Regelboken). De är andar efter orcher som dödats i strider runt Suckarnas torn.

11 **Örtgumma.** Rollpersonerna stöter på den örtsamlande gumman Elmina som bor i en hydda i träsket. Hon kan peka ut vägen till Suckarnas torn och varna dem för att en jätte och ett gäng rövare håller till där. Mot några guldmynt kan Elmina också erbjuda rollpersonerna sina helande färdigheter, eller till och med lära ut dem. Elmina har LÄKEKONST I6, ANIMISM I5 och kan besvärjelserna LAGA MAT, STÄDA, FÖRDRIVA, LÄKA, SNÄRJA och TALA MED DJUR.

12 **Irrbloss.** Träskskogen blir högre och tätare. I mörkret under träden lyser irrbloss upp marken. Rollpersonerna måste slå varsitt slag mot PSY för att inte lockas ut i träsket. De som misslyckas fastnar snart ner i dyn, och måste slå mot UNDVIKA med nackdel för att inte sjunka ner och börja drunkna (sid XX i Regelboken). En annan rollperson kan rädda offret genom ett slag för HOPPA & KLÄTTRA men sjunker själv ner vid misslyckande.



RIDDERS RÖS



I djupet av de stora skogarna i Dimmornas dal ligger ett gravkummel med det gåtfulla namnet Ridders rös. Det är en fruktad plats, hemsökt av gästen efter

en mäktig riddare i den forne drakkejsarens tjänst – men gästen sägs även vaka över gömda skatter.

Ridders rös är ett relativt kort och enkelt äventyr och en bra introduktion för nya spelare.

SITUATIONEN

Det gamla gravkumlet Ridders rös är beläget i Järnskogens östra utlöpare, knappt två dagsmarscher väster om Utkante. Rollpersonerna kan hitta hit via rykten i Utkante (sid XX och äventyrskorten). Det är en möjlig placering av en av drakstatyettens fyra delar (sid XX) – i så fall i sarkofagen i rum #9.

När rollpersonerna anländer till gravkumlets utsida (plats #1 på kartan) har gravfriden redan störts av en svartalfisk expedition utsänd av orchhövdingen Maladük. Dessa gravplundrare är antingen dödade eller drivna på flykten vid äventyrets början – undantaget stackars Maske i rum #5 – men dessvärre har de retat upp kummelgästen och flera av de lägre odöda som bebor detta dystra skuggrike.

Då rollpersonerna antrar scenen är gästen ännu på jakt efter gravskändare. Den rör sig fram och tillbaka genom kumlet, långsamt men obevekligt – och uppfylld

av vrede över svartalfernas fräckhet. Gästen beskrivs närmare under drakriddarens grav (rum #9), men den kan passera stängda gallerdörrar och därmed dyka upp varsomhelst.

Bygg gärna upp en jagad, skräckfilmsliknande stämning innan själva konfrontationen. Använd kummelgästen till att psyka rollpersonerna medan de smyger omkring i mörkret. De kan höra dess tunga, släpande steg, rasslet från brynjan och de hårda dunsarna då den slår med sin morgonstjärna längs väggarna.

KARTA & PLATSER

Kartan på sidan XX visar alla platser i gravkumlet. Du kan rita upp kumlet rum för rum för spelarna på en skrivtavla eller löst papper, alternativt skriva ut kartan och klippa isär rummen och visa dem ett efter ett. Varje rum beskrivs enligt samma mall. Först kommer en *kursiverad* text som kan läsas upp högt för spelarna när de kommer in i rummet. Därefter följer punkter med de viktigaste sakerna som finns i rummet. Punkter som är skrivna med *kursiv* stil är dolda vid en första anblick – för att hitta dessa måste rollpersonerna leta på rätt ställe och klara ett slag för FINNA DOLDA TING. Att undersöka ett rum tar en Kvart i anspråk och kan utlösa ett slumpmöte (se nästa sida).



SLUMPHÄNDELSE

För varje hel Kvart som rollpersonerna tillbringar i vissa rum, till exempel för att genomsöka rummet eller ta en kort vila, kan du slå ett slag på tabellen nedan.

Rumsbeskrivningarna anger var slumphändelser kan inträffa och vilken tärningskombination du ska slå. Du kan även välja en händelse som du tycker passar.

SLAG HÄNDELSE

- 1 **Svartalferna anfaller!** En skara svartalfer har efter åthutningar från sina orchiska befäl återvänt till kumlet för att bärga skatterna och (eventuellt) rädda sina fränder som blivit kvar. De två fler än antalet rollpersoner och går omedelbart till anfall, men flyr om hälften av dem slås ut. De har speldata som Maske (sid XX). Om de fångas kan de berätta att de tjänar Maladûk.
- 2 **Massakrerad svartalf.** Rollpersonerna finner de sorgliga resterna av en död svartalf. Kroppen är svårt sargad, men en rollperson som lyckas med LÄKEKONST inser att svartalfen inte kan ha varit död särskilt länge. Händelsen kan inträffa flera gånger.
- 3 **Hungrig jättespindel.** Rollpersonerna attackeras av en jättespindel som har bosatt sig i en hålighet bakom en av väggarna. För speldata, se sidan XX i Regelboken. Händelsen kan enbart inträffa en gång.
- 4 **Kummelgasten anfaller.** Kummelgasten har störtts av rollpersonerna och går till anfall. Den är delvis immateriell och kan passera genom stängda galler och dörrar. Gasten retirerar till sin grav (#9) om den förlorar över hälften av sina KP, och återhämtar sig där på en Kvart.
- 5 **Osaliga andar.** Självlysande skepnader med förvridna ansikten svävar fram ur skuggorna och ansätter rollpersonerna med skrik och skrån. Rollpersonerna måste slå mot PSY för att motstå skräck. De är andar efter tjänstefolk ur drakriddarens hushåll och lockar till sig kummelkasten som anländer till platsen efter T3 rundor (se händelse #4 ovan).
- 6 **Drakonisk vision.** En rollperson omsluts av ett irrande minne och blickar plötsligt ut över en märkvärdig stad med tinnar, torn och hornliknande spiror. Någoting kommer flygande rakt emot rollpersonen – en väldig drake som på ryggen bär en riddare med gyllene helrustning och hornbeprydd tunnhjälm. Rollpersonen måste slå mot PSY med nackdel för att motstå skräck. Händelsen kan enbart inträffa en gång.
- 7+ Inget händer.

LÄMNA KUMLET?

Om rollpersonerna lämnar kumlet för att ta en lång vila slår du T6 för varje Skift:

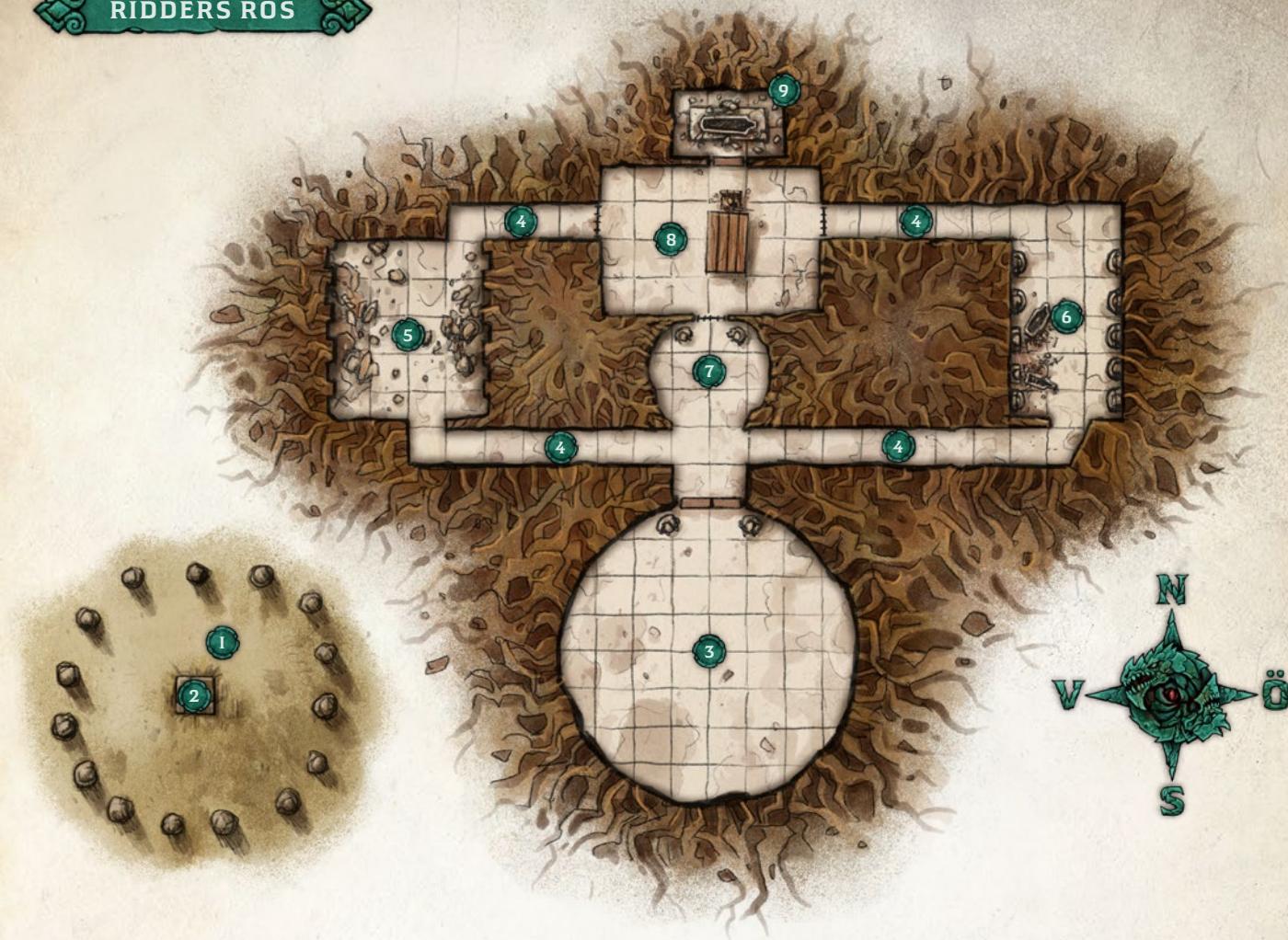
- 1–3 Inget händer
- 4–5 En patrull svartalfer, dubbelt så många som rollpersonerna och med speldata som Maske (sid XX) anländer och går omedelbart till angrepp.
- 6 Kummelgasten uppenbarar sig vid rollpersonernas läger och angriper dem, men försvinner så snart den tagit skada.

PLATSER

I. GRAVKUMLETS UTSIDA

En kulle krönt av höga bautastenar reser sig i en glänta mitt i skogen. Platsen är märkvärdigt tyst och stilla. Ni noterar dock en svag men oroväckande odör.

- ♦ **Stenplatta:** En grovhuggen kvadratisk stenplatta med dimensionerna 2×2 meter är innefattad i jorden på toppen av kullen. Den har förflyttats en aning från sin ursprungliga position och en mindre springa vid ena kanten avslöjar någon form av hålighet inunder (#2). Plattan av sten är tung, men det krävs inget tärningslag för att flytta den åt sidan.
- ♦ **Spår och spillning:** I gräset på kullen syns tydliga fotspår. En rollperson som lyckas med ett slag för VILDMARKSVANA identifierar dessutom mindre högar med ulvspillning och svartalfsträck. Det är från det sistnämnda som odören stammar.



2. KUMMELSCHAKT

Ett underjordiskt schakt öppnar sig under stenplattan. Det är omöjligt att se ner till botten. En unken doft av instängdhet och förtorkade kroppar stiger upp från djupen.

- ♦ **Högt fall:** Det är fem meter ner till schaktets botten. Varje rollperson måste slå för **HOPPA & KLÄTTRA** för att klättra ner. Ett rep ger fördel på slaget. Misslyckande innebär att rollpersonen faller enligt reglerna på sidan XX i Regelboken.
- ♦ **Välvd jordhåla:** Om rollpersonerna släpper ner en fackla eller dylik ljuskälla ser de att schaktet leder ner i en välvd jordhåla med någon form av öppning i den norra väggen.

3. INGÅNGSKAMMARE

En kupolformad jordhåla med stampat jordgolv. Långt uppe i mörkret är öppningen till jordytan synlig som en vagt självlysande fyrkant. Vid den norra väggen syns en dubbel ekport med järnbeslag. En silverskimrande symbol sträcker sig över bägge dörrarna, som flankeras av riddarstatyer med ålderdomliga rustningar.

- ♦ **Uppbruten ekport:** Svartalferna har redan hunnit bryta upp ekporten som står en aning på glänt när rollpersonerna ankommer.
- ♦ **Stiliserad regentkrona:** Ett slag för **MYTER & LEGENDER** ger vid handen att symbolen på porten är en stiliserad regentkrona som härstammar från tiden då Dimmornas dal styrdes av ett mäktigt drakdyrkande rike.
- ♦ **Spår i jorden:** Mängder av fotspår och djupa släpmarken är synliga i jorden på jordhållans golv.
- ♦ **Slumrande fladdermöss:** En flock blodsugande fladdermöss hänger i klasar från jordhållans innertak. De kan upptäckas med ett passivt slag för **UPPTÄCKA FARA** och då **SMYGAS** förbi. Om detta misslyckas angriper fladdermössen. För speldata, se sidan XX i Regelboken.
- ♦ **Svartalfisk giftdolk:** En rollperson som lyckas med ett slag för **FINNA DOLDA TING** hittar en krökt svartalfsdolk i mörkret. Klingan är täckt av ett dödande huggormsgift med Giftstyrka 9.
- ♦ **NORR:** Dubbeldörr mot kummelgången (#4).

4. KUMMELGÅNG

En fuktig tunnel genom hårdpackad jord som förgrenar sig i mörkret i olika riktningar. Luften är kall och fylld av okända lukter. Slingrande rötter, maskar och tusenfotingar hänger som stalaktiter från innertaket och gör marken under fötterna slipprig.

- ♦ **Slumphändelse:** Slå T12 på tabellen på sidan XX för varje hel Kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR:** Öppning till vaktstugan (#7).
- ♦ **ÖSTER:** Fuktig jordtunnel mot familjens krypta (#6).
- ♦ **SÖDER:** Dubbeldörr mot ingångskammaren (#1).
- ♦ **VÄSTER:** Fuktig jordtunnel mot tjänstefolkets krypta (#5).

5. TJÄNSTEFOLKETS KRYPTA

Mörk och fuktig jordhåla. Utgrävda gravnischer täcker väggarna från golv till tak. Överallt syns skelettdelar, multnade trasor och skärvor av krossad keramik.

- ♦ **Vandalism:** Det är tydligt att kryptan har haft besök av gravplundrare. Skelett har slitits ut på golvet, krukor krossats och kläden skurits sönder.
- ♦ **Låst gallerdörr:** En dörr av svarta järngaller blockerar passagen till riddarfruns sal (#8). En sönderbruten nyckel sitter fast i låset och dörren är omöjlig att lirka upp. Den har Skyddsvärde 10 men går att forcera med 30 poäng skada eller en besvärjelse som PELARE. Sådant oväsen lockar omedelbart fram kummelgasten.
- ♦ **Överlevande gravplundrare:** Dold bakom skeletterna i en av gravnischerna närmast golvet ligger en hyperventilerande svartalf vid namn Maske. Det krävs att rollpersonerna aktivt letar i nischerna eller ett lyckat slag för FINNA DOLDA TING för att upptäcka denna sista överlevande ur Maladüks expedition.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T12 på tabellen på sidan XX för varje hel Kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR:** Fuktig jordtunnel viker av österut mot riddarfruns sal (#8), blockerad av gallerdörr.
- ♦ **SÖDER:** Fuktig jordtunnel viker av österut mot kummelgången (#4).

Masks hjälps: Stackars Maske är skräm bortom vett och sans, och hans enda mål är ta sig levande från kumlet. Han första impuls är att fly, men om rollpersonerna lyckas ÖVERTALA honom att lugna sig är han beredd att hjälpa dem. Han har observerat kummelgastens rörelsemönster och kan berätta att den tar sig obehindrat genom kumlet, men tycks ovillig att passera genom ekporten som leder ut till ingångskammaren (#3). Maske har också tagit en rostig järnring med tre grova järnnycklar, två intakta och en sönderbruten, från

vaktposterna i #7. Resterna av den trasiga sitter i gallerdörren i #5. De övriga två går till gallren i #6 och #7. Bara låset i #6 går att öppna med nyckeln.

6. FAMILJENS KRYPTA

Mörk jordhåla med stenbelagt golv. Ett tiotal enkla stensarkofager står uppställda längs väggarna. Flera av sarkofagerna är öppnade och två skelett ligger utslängda på golvet.

- ♦ **Vandalism:** Tre av de allt som allt sju sarkofagerna har öppnats och plundrats av svartalferna.
- ♦ **Skatter:** Om rollpersonerna undersöker de öppnade sarkofagerna påträffar de fyra individuellt begravda skelett – flera i barnstorlek – i förmultnade rester av vackra högtidsdräkter. Alla bär förgyllda pannband till ett värde av 5 guldmynt styck samt varsin juvelbesatt ring till ett värde av 3 guld styck.



Svartalfen Maske är en ynkelig uppenbarelse: smutsig, stirrig och hysteriskt flämtande. Han är iklädd resterna av en sönderslagen läder-rustning och stinker av rädsla och svartalfiska kroppsvätskor.

Förflyttning: I2 **SB:** SMI +T4 **KP:** 9

Rustning: Läder (I)

Färdigheter: Smyga I2, Undvika I0, Upptäcka fara I0

Vapen: Kortsvärd (FV I2, skada T10), kortbåge (FV I0, skada T10)

- ♦ **Låst gallerdörr:** En dörr bestående av svarta järngaller blockerar passagen till riddarfruns sal (#8). Den kan öppnas med en av de intakta nycklarna från Maskes järnring, vilket dock kräver ett lyckat slag för **FINGERFÄRDIGHET** – vid misslyckande går bryts nyckeln av. Gallerdörren har Skyddsvärde 10 men går att forcera med 30 poäng hugg- eller krosskada eller en besvärjelse som **PELARE**. Sådant oväsen lockar omedelbart fram kummelgasten.
- ♦ **Fälla:** En fallucka är dold under ett tunt lager jord framför gallerdörren. Att upptäcka den kräver att en rollperson undersöker golvet och lyckas med **FINNA DOLDA TING**. Om detta inte sker kommer den rollperson som först närmar sig falluckan att utlösa fällan. Rollpersonen faller 4 meter mot ett jordgolv fyllt av vässade träpålar och tar 3T6 i stickskada. Ett lyckat slag för **UNDVIKA** halverar skadan (avrunda uppåt).
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T12 på tabellen på sidan XX för varje hel Kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR:** Fuktig jordtunnel viker av västerut mot riddarfruns sal (#8), blockerad av gallerdörr.
- ♦ **SÖDER:** Fuktig jordtunnel viker av västerut mot kummelgången (#4).



RIDDARFRUN

Riddarfrun är en genomskinlig, vagt blåskimrande fantom av en reslig krigarmö med fotsid ringbrynja och ett gyllene pannband. Hennes anletsdrag är sorgsna och värdiga, men förvrids vid attack till en skräckinjagande dödsmask med tomma ögonhålor. Riddarfrun är ett spöke med speldata enligt sidan XX i Regelboken.

7. VAKTSTUGAN

En liten jordhåla med stampat jordgolv. Ett fladdrande fackelsken strömmar in genom svarta järngaller. Två mumifierade vakter med rostiga ringbrynjor och långspjut flankerar den robusta gallerdörren.

- ♦ **Rostig gallerdörr:** Gallerdörren är totalt sönderrostad och omöjlig att öppna ens med nyckeln från Maske i #5. Den har Skyddsvärde 10 men går att forcera med 30 poäng skada eller en besvärjelse som **PELARE**. Sådant oväsen lockar omedelbart fram kummelgasten.
- ♦ **Vapen och rustningar:** De mumifierade vaktposterna vaknar inte till liv, inte ens om rollpersonerna tar deras vapen och ägodelar. De rostiga ringbrynjorna faller sönder vid beröring, men varje vakt har ett fungerande långspjut.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T12 på tabellen på sidan XX för varje hel Kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR:** Trasig gallerdörr blockerar vägen till riddarfruns sal (#8).
- ♦ **SÖDER:** Öppning till kummelgången (#4).

8. RIDDARFRUNS SAL

En liten sal med ett ekbord i mitten och brinnande facklor på väggarna. Ett mumifierat kvinnolik i förgylld ringbrynja sitter vid ekbordets bortsida. På en järnbeslagen ekdörr bakom mumien skimrar en uråldrig symbol i silver.

- ♦ **Riddarfrun:** Den mumifierade kvinnan är drakridarens gemål. Hon vakar över ingången till sin makes sista vilokammare och vaknar som spöke om rollpersonerna försöker öppna ekdörren till #9 eller rör vid stridshammaren Stangenrist. Hon uppmanar då rollpersonerna att lämna kumlet i fred. Hon talar på ett uråldrigt tungomål och det krävs ett lyckat slag för **FRÄMMANDE SPRÅK** för att uppfatta budskapet. Om rollpersonerna framhärdar i att ta svärdet eller öppna dörren förvrids hennes ansikte till en vidrig grimas och hon går till anfall. Om rollpersonerna hejdar sig kan de i stället lyssna till riddarfruns svärtydda tal. Orden för "drake" och "kejsardöme" är återkommande, liksom namnet Eledain och någonting om kampen mellan fördärvet och den renande elden.
- ♦ **Hammaren Stangenrist:** Den mumifierade kvinnans kloklänkande händer vilar på en praktfull lätt stridshammare med innefattade juveler (mästersmidd med STY-krav 7 och Brytvärde 15). Stridshammaren är magisk och då bäraren befinner sig inom 10 meter från en demon lyser den med ett rödglödigt sken.
- ♦ **Ringbrynjan:** Den förgyllda brynjan är lätt och smidig (Skyddsvärde 4, enbart nackdel för SMYGA).

- ♦ **Stiliserad regentkrona:** En rollperson som lyckas med ett slag för MYTER & LEGENDER ser att symbolen på den järnbeslagna ekdörren är en stiliserad regentkrona av samma slag som också syntes vid ingången till kumlet.
- ♦ **Facklor:** Facklorna brinner i en magisk eld, men slocknar automatiskt om de tas ut från gravkumlet. Facklorna kan användas som vapen mot spöket.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T6+3 på tabellen på sidan XX för varje hel Kvart rollpersonerna tillbringar här (bara händelse #4–6 kan inträffa).
- ♦ **NORR:** Järnbeslagen ekdörr mot drakriddarens grav (#9).
- ♦ **ÖSTER:** Fuktig jordtunnel mot familjens krypta (#6), blockerad av gallerdörr.
- ♦ **SÖDER:** Gallerdörr mot vaktstugan (#7).
- ♦ **VÄSTER:** Fuktig jordtunnel mot tjänstefolkets krypta (#5), blockerad av gallerdörr.

9. DRAKRIDDARENS GRAV

I mitten av en gravkammare med facklor på väggarna står ett podium med en utsirad stensarkofag. Golv, tak och väggar består av murad sten. En målning föreställande en beriden drake är synlig på den bortre väggen.

- ♦ **Den öppnade sarkofagen:** Stenkistan har öppnats inifrån med våldsam kraft och resterna av det sönderslagna locket ligger utspridda över golvet.
- ♦ **Statyettdel/demonkrona:** En av de eftersökta delarna av drakstatyetten kan om du vill finnas i sarkofagen. I annat fall ligger här i stället en förgylld krona med inlagda besvärjelser som gör att bäraren enbart tar halv skada av attacker från demoner. Ett lyckat slag för FRÄMMANDE SPRÅK krävs för att uttolka denna effekt från runorna på kronan.
- ♦ **Gravfälla:** Ett lyckat slag för FINNA DOLDA TING avslöjar att kronan är kopplad till en mekanism som kan vara en fälla. Mycket riktigt: om någon flyttar på artefakten, utan att samtidigt med ett lyckat slag för FINGERFÄRDIGHET ersätta den med ett föremål av motsvarande vikt (normalt föremål), skjuter ett tjugotal svärds klingor ut i alla riktningar från sarkofagen. Samtliga inom 2 meter måste lyckas med ett slag för UNDVIKA eller ta 2T6 i stickskada.
- ♦ **Kummelgasten:** Om rollpersonerna inte redan har besegrat kummelgasten, eller om den återuppstått, så anfaller den här.
- ♦ **Fresk:** Draken på väggmålningen har en riddare på ryggen, iförd exakt samma utrustning och behornade hjälm som kummelgasten.

- ♦ **Inskription:** Uråldriga runor har ristats in i väggen vid sidan av fresken. Vid ett lyckat slag för FRÄMMANDE SPRÅK kan man läsa att de talar om "kejsarens gåva" och en "helig vrede" som kommer att sluka alla som dristar sig till att vidröra nämnda gåva.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T4+4 på tabellen på sidan XX för varje hel Kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **SÖDER:** Järnbeslagen ekdörr mot riddarfruns sal (#8).



KUMMELGASTEN

Kummelgasten är en väldig krigare med ålderdomlig helrustning och hornbeprydd tunnhjälm. Det öppna visiret blottar ett bistert kranieansikte med tomma ögonhålor. Den rör sig tungt och långsamt genom kumlet till ljudet av ett förskräckligt metalliskt gnisslande.

Gasten skyddas av uråldrig drakmagi i kumlet. Den tar skada enligt reglerna, men om den besegras innanför porten i #3 vaknar den upp fullt återställd i rum #9 inom ett Skift (exakt när är upp till dig, för maximal dramatisk effekt).

Gasten har speldata enligt sidan XX i Regelboken. Den har Skyddsvärde 8 och bär en morgonstjärna.



BOTHILDS BRYTE



I slutet av en djup ravin i de dimhöljda Kumberbergens utkanter ligger Bothilds bryte, en övergiven och översvämmad dvärgisk gruva, där en dvärgs

girighet för tvåhundra år sedan släppte lös en underjordisk fasa och förseglade ödet för hundratals släktfränder.

SITUATIONEN

Berättelsen om Bothilds desperata jakt på rikedomar i gruvan som bar hennes namn är vida känd. Bothild manade sina arbetare att gräva djupare och djupare, tills de slutligen bröt igenom till en enorm underjordisk vattenmassa. Gruvan översvämmades och en fruktansvärd best släpptes lös. Vissa menar att Bothild knackade på underjordens portar.

Rollpersonerna kan höra om Bothilds bryte via rykten (sid XX och äventyrskorten). Platsen är en möjlig placering av en av drakstatyettens fyra delar (sid XX) – i så fall i sarkofagen i rum #10.

Nu har dessutom orchhövdingen Maladûk valt Bothilds bryte som sitt osannolika fäste under den eskalerande konflikten med Azrahel Koth – något som

rollpersonerna kan få veta genom att förhöra svartalfer eller orcher ur hennes klan under sina resor i Dimmornas dal (se slumpmöten i kapitel 4). Att rollpersonerna har denna information är dock inget krav för att spela *Bothilds bryte*.

När rollpersonerna gör entré befinner sig Maladûk i krigsråd med sina underhuggare. Ett möte med rollpersonerna kan sluta på många olika sätt och beror mycket på spelarnas agerande.

Samtidigt rör sig Vita döden, den vidunderliga sjöorm som Bothilds dårskap släppte in, genom gruvans vattenfyllda tunnlar. Låt den dyka upp då och då, slå i vattnet, göra ett utfall och sedan försvinna, för att ständigt hålla rollpersonerna på tårna.

Dessutom finns den ständiga närvaron av de många dvärgiska andarna, starkast i Bothilds spöke, som kan bära på hemligheten om var en del av Eledains drakkejsarstatyett finns. Men för att hon ska dela den kräver hon att Vita döden först förgörs.



LÄMNA GRUVAN?

Om rollpersonerna lämnar gruvan för att ta en lång vila slår du T6 för varje Skift på tabellen på sidan XX i Regelboken.

SLUMPHÄNDELSE

För varje hel Kvart som rollpersonerna tillbringar i vissa rum, till exempel för att genomsöka rummet eller ta en kort vila, kan du slå ett slag på tabellen nedan.

Rumsbeskrivningarna anger var slumphändelser kan inträffa och vilken tärningskombination du ska slå. Du kan även välja en händelse som du tycker passar.

SLAG HÄNDELSE

1–6 Inget händer.

- 7 **Rasslande ringbrynjor.** Plötsligt hörs det distinkta ljudet av rasslande ringbrynjor från en dramatiskt lämplig riktning. Det är ekon från tiden då dvärgarna bebodde grottorna. Alla rollpersoner måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 8 **Dvärgiska andar.** Rollpersonerna känner en kall bris längst nacken och hör svaga röster viska nästan ohörbart på gammal dvärgisk dialekt. Alla rollpersoner måste slå mot PSY för att motstå skräck. De som lyckas kan slå mot FRÄMMANDE SPRÅK för att ana fraser som "hjälp mig", "jag sjunker", "luft" och "vit död".
- 9 **Kaskad.** Det knakar till i bergväggen, som ögonblicket senare briserar i en kaskad av sten och vatten som träffar en rollperson. Offret måste slå UNDVİKA – vid misslyckande tar offret 2T6 i krosskada och måste slå för att motstå kyla (sid XX i Regelboken).
- 10 **Vattnets lockelse.** Ett vackert ljussken syns under vattenytan. Alla rollpersoner måste slå mot PSY för att inte lockas ner i vattnet med huvudet före. Under vattnet måste offren hålla andan för att inte börja drunkna (sid XX i Regelboken). Förtrollningen kan avbrytas om offret tar minst ett KP i skada.
- 11 **Ras.** Delar av gruvans golv försvinner under en rollpersons fötter. Ett lyckat slag för UNDVİKA krävs för att inte dras med i vattnets virvlar och förflyttas till ett annat rum som SL bestämmer.
- 12 **Vita döden.** Plötsligt bryter Vita döden (sid XX) genom vattenytan, gör en monsterattack mot valfri rollperson och försvinner sedan tillbaka ner i gruvgångarna.

VATTNET I GRUVAN

Gruvan är till stor del vattenfylld vilket låter Vita döden röra sig fritt. Vattnet begränsar även rollpersonernas rörlighet och skapar taktiska utmaningar. Vattnet är mycket kallt – rollpersonerna måste slå mot VILDMARKSVANA för att motstå kyla (sid XX i Regelboken) varje Kvart de befinner sig i det. Vattnet har tre olika djup, vilket indikeras på kartan.

- ♦ **Grunt vatten:** Här når det kalla vattnet som mest upp till bröstet på rollpersonerna. Det är omöjligt att sprinta men i övrigt sker förflyttning normalt.
- ♦ **Djupt vatten:** Rollpersonerna måste simma för att korsa vattnet. På vissa ställen går det att se botten. Se reglerna för simning och drunkning på sidan XX i Regelboken.
- ♦ **Bottenlöst vatten:** Under ytan syns ingen botten. Bara ett kompakt mörker. Måste korsas simmande.

PLATSER

I. BOTHILDS PORTAR

Ravinen slutar i en bergvägg där en i forna tider säkert ståtlig stenport nu hänger trött på sina brustna gångjärn. Ett svagt ljussken sipprar ut mellan portarna vars vackra runskrift förstörts av vandaler.

- ♦ **Porten:** När porten till Bothilds bryte förseglades raderades också de tidigare inskriptionerna. Ordet "bryte" har raderats och bytts till "dårskap". Ytterligare okvädningsord ristade av dvärgiska vandaler kan med ett lyckat slag för FRÄMMANDE SPRÅK utläsas: "Vita dödens triumf", "Girighetens pris", "Skam" och "Glitterskallens dårskap".
- ♦ **Spejare:** Porten bevakas av svartalfer i garnisonens utkiksnästen (#6). Om rollpersonerna närmar sig porten försiktigt får de slå för SMYGA. Om alla lyckas tar de sig förbi obemärkt. Om rollpersonerna upptäcks går larmet – läs vidare under #2.
- ♦ **ÖSTER:** Stenporten leder till entrésalen (#2).

VITA DÖDEN

En likblek, grovfjällig sjöorm med en tjock, bred kropp och ett platt huvud prytt med mjölkfärgade ögon och tre krumma horn. Besten bryter vattenytan ljudlöst, men släpper lös ett fruktansvärt, gutturalt vrål när den attackerar. Vita döden kan lockas till ytan genom att sänka ett lämpligt byte i vattnet. I Vita dödens buk vilar Bothilds mästaremidda stridsyxha Bothilds bila (STY-krav 10, Brytvärde 12), smyckad med runskrift som talar om ägarens stordåd.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Stor

Förfl: 18 (i vatten) **Skydd:** 3 **KP:** 56

Svans: Om en attack mot Vita dödens svans (sker med nackdel) drar blod (gör minst en poäng hugg- eller stickskada), slå en T6 varje gång sjöormen ska attackera. Om resultatet blir 4–6 angriper besten sig själv i stället för en rollperson. Ett slag för **BESTIOLOGI** kan ge rollpersonerna kunskap om denna svaghet hos sjöormar.

T6 ATTACK

MONSTERATTACKER

- 1 **Svanssnärt!** Sjöormen slungar svansspetsen mot en rollperson inom 10 meter. Attacken ger 2T8 i krosskada och slår omkull offret.
- 2 **Slukattack!** Besten slukar rollpersonen som har högst i STY. Attacken ger 2T6 i skada. Rollpersonen kan fortsätta anfalla sjöormen inifrån och besten saknar dessutom skydd där. Varje runda i bestens buk tar dock offret T6 i skada på sin tur (rustning ger inget skydd). Offret tar sig ut när sjöormen är död.
- 3 **Vildsint bett!** Vita döden biter en rollperson men sina sylvassa tänder. Attacken ger 3T8 i huggskada.
- 4 **Dränkning!** Sjöormen drar ner en rollperson i djupet och offret börjar direkt drunkna enligt sidan XX i Regelboken. Rollpersonen kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsörelser, utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY med nackdel. Andra kan hjälpa.
- 5 **Krossande attack!** Besten reser sig över vattenytan och låter sedan sin tunga kropp falla över upp till två rollpersoner inom 10 meter. Båda tar 2T6 i krosskada och slängs omkull.
- 6 **Sjöormskram!** Vita döden låter svansen omfamna en rollperson och försöker krama livet ur offret. Attacken ger 2T6 i krosskada och ytterligare 2T6 varje gång det är offrets tur. Offret kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsörelser, utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY med nackdel. Andra kan hjälpa.

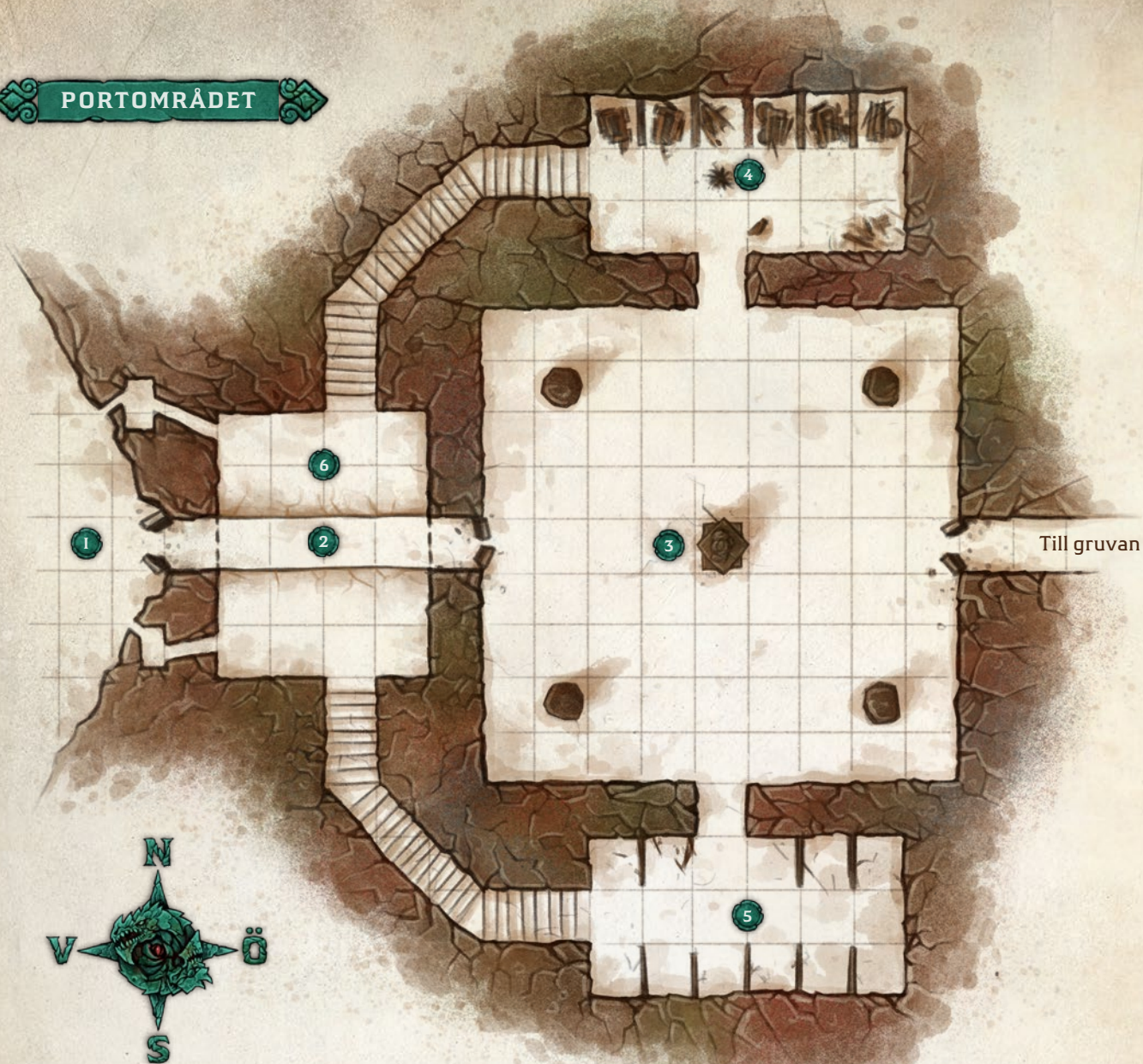
2. ENTRÉSALEN

Djupa hjulspår löper i den lätt sluttande korridorrens grova stengolv, skapade av århundranden av tung och dyrbar last. Precis innanför den trasiga stenporten sitter ett fällgaller fastkilat halvvägs upp. Vid slutet av korridoren syns en port och ovan glittrar taket som en stjärnhimmel.

- ♦ **Yttre porten:** Från insidan är det lätt att se hur båda dörrbladen slitits loss från sina fästen och den mekanik som en gång reglerat dem förstörts. Porten går inte att stänga.
- ♦ **Relieferna:** Väggarna är prydda av delvis vandaliserade reliefer som skildrar Bothilds gärning och dvärgarnas arbete i gruvan.
- ♦ **Inre porten:** Om spejarna larmat (se #1) är den inre porten stängd när rollpersonerna kommer hit. Porten är trög men kan knuffas upp med ett slag mot STY med nackdel (andra kan hjälpa till). Rollpersonerna kan också ÖVERTALA svartalfarna i Bothilds torg (#3) att släppa in dem (också med nackdel). Om larmet inte har gått står den inre porten på glänt.

♦ **Bakhållet:** Bothild lät pryda takets insida med kristaller för att skapa illusionen av en stjärnhimmel. Stjärnhimlen döljer skottgluggar från garnisonen (#6). Om larmet har gått, eller om rollpersonerna för oväsen här, angriper vakterna i garnisonen. De är lika många som rollpersonerna, och angreppet är överraskande. Låt rollpersoner som aktivt spanar mot taket slå **UPPTÄCKA FARA** för att se hålen i taket och ana rörelser. Den första vakten tömmer en kittel stinkande och kokhet svartalfsgryta genom hålet. Alla rollpersoner i rummet som inte uttryckligen sagt att de håller sig vid väggarna träffas och tar T10 i skada. Attacken går att ducka, men inte parera. De andra vakterna avlossar sedan sina kortbågar. De har fördel på sina attacker, medan rollpersonerna har nackdel på attacker mot dem. Endast avståndsstrid är möjligt. Rollpersonerna kan undkomma bakhållet genom att pressa upp porten till #3 eller ÖVERTALA svartalfarna att släppa in dem.

- ♦ **ÖSTER:** Stenport till Bothilds torg (#3).
- ♦ **VÄSTER:** Trasig stenport ut ur gruvan (#1).



3. BOTHILDS TORG

Natthimlen breder ut sig och försvinner uppåt när korridoren övergår i en stort, öppet rum. En stor huvudlös staty sträcker en tvehövdad yxa mot taket. Den fuktiga luften är kall och ett drömskt dis vilar över rummet.

- ♦ **Svartalferna:** Här finns en skara svartalfer, dubbelt så många som rollpersonerna. Om rollpersonerna lyckats ÖVERTALA dem att släppa in dem leder de vägen till Maladûk i masugnen (#11). Om strid utbryter och rollpersonerna får överhanden retirerar svartalferna mot stallarna (#5) och sedan till garnisonen (#6).
- ♦ **Statyn:** Statyn som Bothild reste över sig själv revs när porten till Bothilds bryte förseglades efter katastrofen. Huvudet är sedan länge borta. Den uppmärksamme noterar fyra långa, smala flätor över bröstet.
- ♦ **Reliefer:** Se entrésalen (#2).
- ♦ **NORR:** Port mot vagnstallarna (#4).

- ♦ **ÖSTER:** Trasig stenport mot gruvgångarna (#7). Över porten står det "Bothilds rike" på dvärgiska (FRÄM-MANDE SPRÅK för icke-dvärgar).
- ♦ **SÖDER:** Öppning mot stallarna (#5).
- ♦ **VÄSTER:** Öppning mot entrésalen (#2).

4. VAGNSTALLARNA

Breda båsar löper längs hela rummets norra vägg avskilda med meterhög stenvägg. Vandaliserade reliefer föreställande dvärgar i arbete med att lasta vagnar med silverglänsande tackor pryder väggarna. Resterna av en brasa på gistna vagnsdelar pyr i rummets mitt.

- ♦ **Relieferna:** Silvertackorna är äkta, men tunna, och har av någon anledning lämnats i fred av svartalferna. De kan avlägsnas tyst med FINGERFÄRDIGHET (en handling)

eller högljutt med 10 poäng skada (Skyddsvärde 5). Om en rollperson slår ett demonslag utlöses slumphändelse #9. Det finns totalt sju tackor och de är värda 50 silver styck.

- ♦ **Vagnarna:** Det finns ett antal trasiga vagnar här. Delar från dessa kan bli flythjälpmedel för färder genom gruvans djupare vatten.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T4+4 på tabellen på sidan XX för varje hel Kvart rollpersonerna tillbringar här (bara händelse #7 och #8 kan inträffa).
- ♦ **VÄSTER:** Krökt stentrappa leder upp till garnisonen (#6).
- ♦ **SÖDER:** Öppning mot Bothilds torg (#3).

5. STALLARNA

Det doftar fränt av spillning och av våt päls. Väggarna pryds av nedsmutsade bilder på dvärgar som leder hästdragna vagnar genom dramatiska landskap. I mörkret i de gamla spiltorna glimmar något till och ett djupt morrande hörs.

- ♦ **Ulvar:** Svartalfernas ulvar har fått de gamla stallarna som sin bostad. Ulvarna är hälften så många som rollpersonerna (avrunda uppåt). Ulvarna attackerar inte oprovocerat, men kommer att skydda både svartalferna (vid en reträtt) och ulvungarna (se nedan).
- ♦ **Ulvungarna:** I en av spiltorna ligger tre ulvungar. Rollpersonerna hittar dem antingen genom ett slag för FINNA DOLDA TING eller att specifikt leta i spiltorna.
- ♦ **Relieferna:** Ett lyckat slag för MYTER & LEGENDER låter rollpersonerna identifiera en äventyrsplats i Dimmornas dal på mosaikerna. Mosaiken ger fördel på slaget mot VILDMARKSVANA för att leda vägen till platsen.
- ♦ **VÄSTER:** Krökt stentrappa leder upp till garnisonen (#6).
- ♦ **NORR:** Port mot Bothilds torg (#3).

SVARTALFERNÄ

Svartalfernas spejare är tjattrande och i största allmänhet anskrämliga varelser, med stinkande andedräkt och illasittande läderrustningar. Samtliga har Maladûks svarta märke på höger axel.

Förflyttning: I2 **SB:** SMI +T4 **KP:** 9

Rustning: Läder (I)

Färdigheter: Smyga I2, Undvika I0, Upptäcka fara I0

Vapen: Kortbåge (FV I2, skada T10), kortsvärd (FV I0, skada T10)

6. GARNISONEN

Det stora rummet delas av två rader halvmåneformade knähöga piedestaler. I golvet finns regelbundet utplacerade hål. Ett brett spår i stengolvet leder fram till en stor fräsande kittel som hänger över en eldstad vid rummets östra vägg. Det doftar svavel blandat med härsket kött.

- ♦ **Svartalfer:** I garnisonen finns lika många svartalfer som rollpersonerna. Om rollpersonerna lyckas ÖVERTALA dem kan de leda lägga ner sina vapen och leda dem till Maladûk.
- ♦ **Himmelselden:** Kitteln över eldstaden innehåller en stinkande och kokhet svartalfsgryta som kan hållas över inkräktare i entrésalen genom gluggar i golvet. Läs mer under #2.
- ♦ **Portverken:** Rosterna av de mekaniska underverk som lät dvärgarna öppna och stänga de inre och yttre portarna samt fällgallren härifrån finns kvar, men ingenting fungerar längre
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T4+4 på tabellen på sidan XX för varje hel Kvart rollpersonerna tillbringar här (bara händelse #7 och #8 kan inträffa).
- ♦ **NORR:** Krökt stentrappa leder ner till vagnstallarna (#4).
- ♦ **SÖDER:** Krökt stentrappa leder ner till stallarna (#5).

ULVARNA

Handlingskraft: I **Storlek:** Normal

Förflyttning: 20 **Skydd:** — **KP:** 18

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

1–2 **Hungrigt ylande!** Ulven utstöter ett utsvultet ylande. Alla rollpersoner inom 10 meter måste slå mot PSY för att motstå skräck.

3–4 **Påhopp!** Den ursinniga ulven kastar sig över en rollperson och pressar ner sitt offer mot marken. Attacken gör 2T8 i krosskada.

5–6 **Ulvbett!** Ulven greppar offret med sina dreglande käftar och sliter det fram och tillbaka. Attacken gör 2T10 i stickkada och offret slungas 2T4 meter bort och landar liggande.

7. GRUVGÅNGAR

Gruvgången är fuktig, kall och luktar unket. Det är högt i tak och små vattendroppar bilder ett spökligt dis som gör det svårt att se mer än ett fåtal meter framför sig. På väggarna vittnar med jämna mellanrum dvärgiska konstverk om hur storslagen denna plats en gång var.

- ♦ **Slumphändelse:** Slå T12 på tabellen på sidan XX för varje hel Kvart rollpersonerna tillbringar här.

8. GLIMMERSCHAKTET

Gruvgången slutar i en välvd portal. Bortom den syns ett vattenfylldt gruvschakt. En enorm kedja löper från taket och försvinner ner i vattnet. Över portalen glittrar gamla runor och över vattenytan svävar en blek, suddig figur, nästan som om den vore en del av den underjordiska dimman.

- ♦ **Bothilds spöke:** Spöket är synnerligen uttråkat och beklagar sig för rollpersonerna. Hon lockar också med att dolda skatter och en av delarna till drakkejsarstatyetten finns i gruvan (om så är fallet), men kräver att Bothilds död hämnas för att berätta var. När rollpersonerna besegrat Vita döden (och kan bevisa det, antingen med en trofé eller Bothilds yxa) avslöjar hon hur dörren till Bothilds vila (#10) öppnas (men bara om de inte kränkt henne). Däremot säger hon inget om fällorna i själva mausoleet. Om rollpersonerna retar upp Bothilds spöke alltför mycket går hon till anfall, men lämnar inte platsen.
- ♦ **Runorna:** Runorna (FRÄMMANDE SPRÅK) bildar ordet "Glimmerschaktet", den enormt rika silveråder som tog slut alltför fort och på så sätt indirekt ledde till katastrofen.
- ♦ **SÖDER:** Öppning till gruvgångarna (#7).

9. FÖRMAKET

Det halvt vattenfyllda klipprummet lysas upp av glittrigt från stjärnhimlen som speglas i vattenytan. Ett stiliserat porträtt av en dvärgkvinna med en höjd yxa och ett silverräppl i händerna pryder en stenport vars valv är dekorerat med glittrande runskrift. Det ligger tre avhuggna händer på golvet framför porten.

- ♦ **Porten till Bothilds vila:** Skriften runt porten lyder "Heder, Rikedom, Moder", vilket kan uttydas med FRÄMMANDE SPRÅK. Yxan, silveräpplet, samt Bothild själv i porträttet är tryckplattor och kan tryckas in, vilket rollpersonerna inser om de testat just detta (och då utlöser yxfällan, se nedan) eller klarar ett slag för FINNA DOLDA TING. Porten är låst och öppnas genom att orden uttalas i ordning samtidigt som

relieferna av yxan, silveräpplet samt Bothild själv pressas in, i denna ordning.




- ♦ **Avhuggna händer:** De tre händerna befinner sig i olika grader av förmultning. Den äldsta är i det närmaste mumifierad. De ser ut att tillhöra en dvärg, en människa och en svartalf.
- ♦ **Yxfällan:** Om plattorna trycks in i fel ordning eller utan att rätt ord uttalas utlöses en yxfälla från taket. Den gör 2T8 i huggskada, men går att ducka undan med ett slag för UNDIKA. Yxfällan kan utlösas flera gånger.
- ♦ **Öppningen:** Delvis under vattnet i rummets nordvästra hörn (kräver att en rollperson letar just där eller slår för FINNA DOLDA TING) finns en stor spricka där vattnet letat sig in. Den leder till en annan del av gruvgångarna (#7).
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T12 på tabellen på sidan XX för varje hel Kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **VÄSTER:** Öppning till gruvgångarna (#7).
- ♦ **ÖSTER:** Stenport till Bothilds vila (#10).



BOTHILDS SPÖKE

Spöket är ett suddigt eko från Bothilds dödsögonblick när hon mötte sitt öde, Vita döden. Det gapande såret mellan hals och axel stjäl all uppmärksamhet från övriga detaljer, som det korta, spretiga håret, den knivskarpa luggen och de rättsvansliknande tinningsflätorna. Hon har också lagt sig till med en raspande, väsande röst, för dramatisk effekt. Hon avskyr orcher och svartalfer så mycket att hon aldrig skulle avslöja sin hemlighet för dem. Bothild har speldata som ett spöke enligt sidan XX i Regelboken.



-  Grunt vatten
-  Djupt vatten
-  Bottenlöst vatten

Till Bothilds torg

10. BOTHILDS VILA

Det doftar fukt, alger och tomhet när porten glider upp. En sarkofag står upprätt i rummets bortre hörn, bakom ett altare i vit sten med halvfärdig runskrift. Dvärgkvinnan från porten pryder sarkofagens lock. Golvet utgörs av plattor med stiliserade munnar, ögon, händer och fötter. Det ligger stenhuggarverktyg här och där.

- ♦ **Fällor:** Bothild önskade vila ostört och fyllde därför sitt mausoleum med en rad fällor, varav bara ett fåtal hann färdigställas.
 - **Pilfälla:** Norra och södra väggarna pryds vardera av ett halvt dussin porträtt av Bothild där munnen eller ögonen utgör hål för pilar. Den som granskar väggen kan notera pilhålen med FINNA DOLDA TING.

Fällan utlöses när någon trampar på en golvplatta med mun eller öga, och ger 2T6 i stickkada. Det går att ducka, men med nackdel. Pilarna kan även pareras med en sköld.

- **Spjutfälla:** En rollperson som undersöker altaret utan att ta på det kan med ett slag för FINNA DOLDA TING notera att dess fot verkar vara rörlig. Altaret balanserar på en axel. Om någon vidrör det vickar det åt sidan varpå åtta vassa spjut skjuter ut från altarets samtliga sidor. Spjuten gör 2T8 i stickkada på alla inom 2 meter. Det går att ducka, men med nackdel.

- ♦ **Sarkofagen:** Sarkofagen som var tänkt att bli Bothilds sista vila går enkelt att öppna. Den innehåller skatter motsvarande fyra skattkort och en del av drakstatyeten – om du valt att den ska finnas här.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T4+4 på tabellen på sidan XX för varje hel Kvart rollpersonerna tillbringar här (bara händelse #7 och #8 kan inträffa).
- ♦ **VÄSTER:** En rikt utsmyckad stenport leder ut i för-maket (#9).

II. MASUGNEN

En murad ugn täckt med glittrande runor sträcker sig från golv till tak och lyser upp den enorma bergssalen. Det luktar bränt kött och bränt hår. I mitten av rummet, samlade runt en gruvvagn, står en skara orcher inbegripna i ett hätskt meningsutbyte.

- ♦ **Maladûk:** Orchhärskarinnan håller just på att diskutera sina nästa steg med sina närmaste underbefäl Uth-Kardan och Kothatuk. Trion skyddas av svartalfiska spejare, lika många som rollpersonerna.
- ♦ **Vildsvinen:** Orchererna har ett vildsvin under tillagning i ugnen och ytterligare två svin hängda vid sidan om. Vildsvinen är bra bete om rollpersonerna ska fiska efter Vita döden.
- ♦ **SYDVÄST:** En grottöppning leder ut i gruvgångarna (#7).



MALADÛK

Maladûk är lika bredkäftad som hon är bredaxlad och en imponerande syn med sina stora huggtänder och de otaliga smycken av fiendetroféer som draperar hennes kropp. Hon målar sig i djupa, röda färger. När hon talar är det med ett lugn som döljer den beslutsamhet och explosiva brutalitet hon besitter.

Förfl: 12 **SB:** STY +T6 **KP:** 24 **VP:** 15

Rustning: Ringbrynja (4)

Färdigheter: Undvika 14, Upptäcka fara 16

Förmågor: Defensiv, Stridsvana, Tålig × 4

Vapen: Långspjut (FV 16, skada 2T8)

- ♦ **NORR:** En stor grottöppning leder ut i till en dold bergsskrev i Kummerbergen. Maladûk och hennes följe kom in den här vägen.

Möte med Maladûk

Oavsett om rollpersonerna dyker upp i sällskap med svar-talfer eller inte reagerar Maladûk och hennes följe med att dra vapen. De kräver att få veta vilka rollpersonerna är och vad de gör här. Maladûk är mycket misstänksam och det krävs ett slag mot ÖVERTALA för att blidka henne.

Om slaget lyckas blir Maladûk resonlig. Om rollpersonerna är på jakt efter drakstatyetten och berättar om detta erbjuder Maladûk en allians mot Azrahel Koth. Hon kan berätta om Bothilds spöke i rum #8 och förmaket (#9) till hennes grav, ifall rollpersonerna inte varit där, samt varna för Vita döden. Maladûk kan också berätta myten om svärdet Um-Durman (sid XX) och även förmedla rykten om flera äventyrsplatser där delar av drakstatyetten kan finnas. Hon ber även rollpersonerna att återvända hit när det är dags för slutstriden mot Azrahel Koth – läs vidare på sidan XX.

Om slaget misslyckas kräver Maladûk att rollpersonerna släpper sina vapen och låter sig tas till fånga av orchererna för vidare förhör, vilket mycket väl kan utlösa våldsamheter. Om rollpersonerna låter sig förhöras och svarar sanningsenligt får de göra ett nytt försök att ÖVERTALA Maladûk varje Skift. Under förhören tillåts rollpersonerna varken vila, sova eller äta och tar ett tillstånd varje Skift.

Om rollpersonerna mot förmodan dödar Maladûk har de gått miste om en viktig allierad i slutstriden. Orchererna i Dimmornas dal splittras i en mängd små klaner som käbblar sinsemellan, och många av dem när ett hat mot Maladûks banemän ...

Ingen kampanj? Om ni spelar *Bothilds bryte* helt separat, utan koppling till kampanjen *Drakkejsarens hemlighet*, så befinner sig Maladûk och hennes följe i Bothilds bryte enbart för att finna gruvans dolda skatter. De är inte sugna på att dela med sig.

UNDERBEFÄL


Förflyttning: 10 **SB:** STY +T6 **KP:** 16

Rustning: Nitläder (2)


Färdigheter: Undvika 10, Upptäcka fara 12

Vapen: Kroksabel (FV 14, skada 2T6)

Nattfolk: I direkt solljus får orcher nackdel på alla slag och tar T6 i skada per Kvart. Det räcker med ett tjockt molntäcke eller en heltäckande klädedräkt för att undvika effekten.



TEMPLET PURPURBRAND



Purpurbrand, Den violetta flammans tempel, är ett demontempel från tiden för Sathmogs rike (sid XX) och kallades Korash-Bal på det gamla språket. Nu ligger det övervuxet och övergivet i Magnaveden sedan

århundraden. Men en portal mot Sathmogs övärld står ännu på glänt, och inte bara demonens kultister söker sig dit i jakt på dess hemligheter.

SITUATIONEN

Rollpersonerna kan höra talas om templet Purpurbrand i Utkante. Namnet är känt på grund av väggmålningarna på templets utsida, men nästan ingen har vågat sig innanför portarna. Det sägs finnas sagolika skatter där inne, liksom källor till förbjuden kunskap, men bevakade av en uråldrig ondska. Platsen är en möjlig placering av en av drakstatyettens fyra delar (sid XX) – i så fall i demonstaden (#12).

Sathmog har nyligen skickat en grupp kultister för att undersöka templet. Om ni spelar *Drakkejsarens hemlighet*

är målet att finna en av drakstatyettens delar, annars letar de bara efter försvunnen kunskap i allmänhet.

Tre av kultisterna gick igenom portalen i templets inre medan de övriga greps av fruktan och stannade utanför. När två av dem sedan återvände från övärlden, fasansfullt förvridna, valde resterande kultister att fly. Återvändarna stannade sedan i templets innersta kammare. Rollpersonerna kan stöta på de flyende kultisterna på olika platser i templet.

Därutöver har övärldens insflytande orsakat en onaturlig och kaosartad tillväxt av djur- och växtliv i och omkring templet. Dörrarna står öppna men det går även att klättra över muren till trädgården (#4) om rollpersonerna undersöker templets omgivning.



LÄMNA TEMPLET?

Om rollpersonerna lämnar templet för att ta en lång vila slår du T6 för varje Skift på tabellen på sidan XX i Regelboken.

SLUMPHÄNDELSE

För varje hel Kvart som rollpersonerna tillbringar i vissa rum, till exempel för att genomsöka rummet eller ta en kort vila, kan du slå ett slag på tabellen nedan. Rumsbeskrivningarna anger var slumphändelser kan inträffa. Du kan även välja en händelse som du tycker passar.

T12 HÄNDELSE

1–6 Inget händer.

- 7 **Vandrande kultister.** De är på väg ut ur templet och stöter på rollpersonerna av en slump. Risken för våldsamheter är stor, men de går att resonera med.
- 8 **Kultister i strid.** Rollpersonerna hör ljudet av strid i ett angränsande rum. Det är kultisterna som kämpar mot en jättespindel eller mordiskt nyponsnår (sid XX).
- 9 **Kultister överfaller.** Kultisterna har upptäckt rollpersonerna och går till anfall, helst genom en smygattack eller i bakhåll.
- 10 **Fasansfullt vrål.** Rollpersonerna hör ett fasansfullt djuriskt vrål. Det kommer från mantikoran i valvsalen (#8). Alla rollpersoner måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 11 **Jättespindel.** Rollpersonerna attackeras av en jättespindel som växt till sig av ovärldens energier. För speldata, se sidan XX i Regelboken.
- 12 **Mordiskt nyponsnår.** Rummets väggar är övervuxna av jättelika nyponsnår som vaknar till liv och angriper den rollperson som kommer nära. Se sidan XX.

DEMONKULTISTER

Lika många kultister som antalet rollpersoner är på väg ut ur templet. De var ytterligare fem från början – en dog i falluckan i altarsalen (#5), tre gick igenom portalen (#11) varav en aldrig återkom och två återvände förändrade, och en dog i konflikten med dessa innan de andra lyckades fly. De är skadade, skräckslagna och desperata. De har förlorat flera facklor och ransoner och längtar mest bara efter att komma ut från templet. De är klädda i svarta kåpor.

En av kultisterna har en nyckel till dörren till trappan i vaktrummet (#6). De känner till att det ska finnas en benmask som skyddar mot demoniskt inflytande någonstans i templet. Den ser de som en helig relik, men de har inte lyckats hitta den. De är inte nödvändigtvis fientliga till rollpersonerna, speciellt inte om dessa uppträder vänligt och hjälpsamt. Deras lojalitet till Sathmog och kulten har försvagats något under uppdragets gång. De kan avslöja att Annabella i Utkante tillhör deras kult.

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 12

Rustning: —

Färdigheter: Undvika 10, Upptäcka fara 10

Vapen: Handyxa (FV 14, skada 2T6), slunga (FV 14, skada T8)

PLATSER

I. TEMPLETS UTSIDA

En stor och imponerande men mycket förfallen tempelbyggnad av sten. Tinnar och torn har rasat till marken, och stora delar av templet täcks av ymnig växtlighet dominerad av jättelika nyponsnår med respektingivande taggar. Stenporten står lite på glänt. På murarna vid sidan av porten finns rester av väggmålningar som visar ett mönster av violetta eldar.

- ♦ **NORR:** Öppna portar till förhallen (#2).

MORDISKT NYPONSNÅR

Demonenergierna som läcker från portalen har gjort att nyponsnåren runt templet vuxit sig jättelika och utvecklat en aptit på färskt kött. Den som kommer för nära riskerar att bli angripen. Snåren saknar helt medvetande och agerar endast på instinkt.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Stor

Förflyttning: — **Skydd:** — **KP:** 26

Lättantändlig: Attacker med eld gör dubbel skada.

Resistens: Stick- och krossvapen gör halv skada.

T6 ATTACK

MONSTERATTACKER

- 1 **Spormoln!** Nyponsnåret sprutar ut ett moln av lila sporer, som kliar något fruktansvärt. Effekten motsvarar ett förlamande gift med Giftstyrka I4 mot alla rollpersoner inom 10 meter.
- 2 **Vassa taggar!** Nyponsnårets vassa taggar river sönder offrets hud. Attacken gör 2T8 i stickskada.
- 3 **Strypande grenar!** Smala grenar ringlar sig runt alla äventyrare inom 6 meter. Offren tar T8 i krosskada och blir greppade. Att ta sig loss kräver ett slag mot STY (en handling, andra kan hjälpa till), eller en attack mot nyponsnåret som gör minst 6 poäng skada. En greppad rollperson kan inte utföra någon handling som kräver rörlighet.
- 4 **Snärt!** En tjock gren slungas med stor kraft mot en rollperson inom 10 meter. Attacken ger 2T6 i krosskada och slår omkull offret.
- 5 **Dödskram!** En härva av slingrande grenar försöker krama livet ur en rollperson inom 10 meter. Offret tar 2T8 i krosskada och blir greppat. Att ta sig loss kräver ett lyckat slag mot STY med nackdel (andra kan hjälpa till), eller en attack mot nyponsnåret som gör minst 6 poäng skada.
- 6 **Ansiktsattack!** En olycklig rollperson inom 10 meter avstånd blir angripen av en gren som letar sig in i offrets mun och näsa. Attacken ger T12 i skada och offret måste slå mot PSY för att motstå skräck.

- ◆ **NORDVÄST:** En förfallen mur överväxt av väldiga nyponsnår. Det går att skymta träd innanför den. Klättrandet kräver ett slag för HOPPA & KLÄTTRA med fördel, men nyponsnåret är levande och angriper rollpersonerna. Se sidan XX. På andra sidan muren finns örtagården (#4).

2. FÖRHALL

Denna stora förhall har högt i tak och domineras av tunga sexkantiga stenpelare. Det svaga ljuset utifrån faller över flagnande väggmålningar som visar hur demoniska monster sliter sönder besegrade drakar i ett landskap belyst av en violett sol.

- ◆ **Slumphändelse:** Slå T12 på tabellen på sidan XX för varje hel Kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ◆ **NORR:** dubbel stenport mot altarrummet (#5) som står lite på glänt.
- ◆ **VÄSTER:** En kort korridor mot innergården (#3) genom vilken dagsljus skiner in.
- ◆ **SÖDER:** Öppna stenportar mot templets utsida.

3. INNERGÅRD

En stor öppen trädgård utan tak. Den är övervuxen av väldiga nyponsnår, prunkande blommande prydnadsträd och snårigt gräs längs gångarna. Blomdoften är sövande.

- ◆ **Jätteblåbär:** Knähögt blåbärsris dignar av 4T6 ögonstora bär. Varje bär är en småsak men räknas som en fullgod måltid – men den som äter av dem blir lite lullig och får tillståndet Omtöcknad.
- ◆ **Slumphändelse:** Slå T12 på tabellen på sidan XX för varje hel Kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ◆ **VÄSTER:** Dold öppning mot örtagården (#3) bakom några spaljeer täckta av slingrande vinrankor. Kan upptäckas om rollpersonerna letar på exakt rätt ställe eller slår FINNA DOLDA TING.
- ◆ **NORDÖST:** Dubbel, halvt trasig träport till altarrummet (#5).
- ◆ **SYDÖST:** Kort korridor mot förhallen (#2).
- ◆ **NORR:** Öppning mot en kort korridor till vaktrummet (#6) dold bakom nyponsnår längs muren. Kan upptäckas om rollpersonerna letar på exakt rätt ställe eller slår FINNA DOLDA TING.



HAFARMAL

Klädd i naturfärgade kläder, kåpa och mantel. Hes röst, röker pipa konstant. Utan att veta om det har hans ögon blivit fullkomligt svarta av närheten till portalen. Hafarmal kan hela rollpersonerna om de är skadade, och han känner till den hemliga passagen i den norra muren på innergården (#3).

Hafarmal har stött på kultisterna och ogillar att de stör friden. Han känner till portalen i källaren (#11) och vet hur den kan stängas, men vill inte att så ska ske. Det går att ÖVERTALA honom att ändra sig.

Förflyttning: I0 **SB:** — **KP:** I2 **VP:** I2

Rustning: —

Färdigheter: Animism I3, Mentalism I6, Myter & legender I4, Vildmarksvana I5

Besvärjelser: Knäpp, Känna magi, Fågelsång, Bromsa fall, Skingra, Låka, Tala med djur, Fjärrsyn, Kraftnäve, Lyft, Tankeöverföring.

Vapen: Trästav (FV I2, skada T8)

4. ÖRTAGÅRD

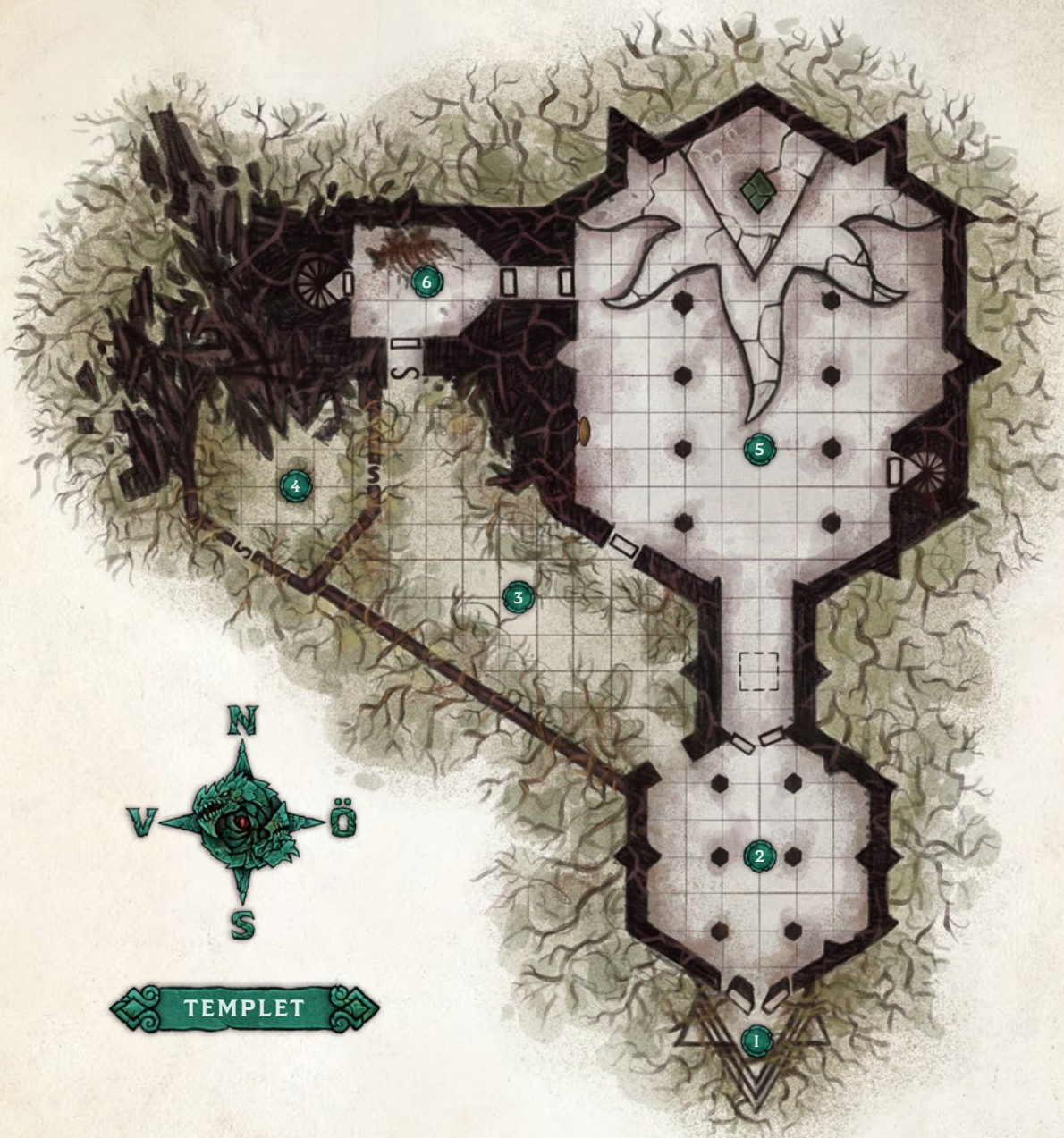
En mindre del av trädgården, dold bakom låga murar och övervuxna spaljeer. Den domineras av prunkande växtlighet, örter och kryddväxter. Humlor surrar. En person i naturfärgade kläder rensar ogräs.

- ◆ **Hafarmal:** Personen är Hafarmal, en gammal alv som sökt sig till trädgården för att utnyttja den växtkraft som sipprar ut från portalen. Särskilt den tobak han odlar är ovanligt potent.
- ◆ **SYDVÄST:** Muren är skadad och övervuxen med rankor som går att klättra på, och leder ut ur templet.
- ◆ **ÖSTER:** Övervuxen passage till innergården (#3).

5. ALTARSAL

En passage öppnar sig till ett stort, vidsträckt rum under ett kupoltak. Det står ett högt altare i norra delen av salen. Det luktar torrt och dammigt. Ljus strilar ner från en öppning i kupolens mitt, där slingerrankor har trängt sig in.

- ◆ **Fallucka:** I den södra passagen finns en fallucka som står lite på glänt. Den upptäcks om rollpersonerna uttalat undersöker golvet eller om de rör sig försiktigt och klarar ett slag för FINNA DOLDA TING. Den som faller ner tar 3T6 i krosskada och hamnar i offerhålan (#7).
- ◆ **Altaret:** Detta altare är uthugget ur ett grönsvart stenblock. Reliefer på varje sida visar demoner som kämpar med drakar under en violett sol.
- ◆ **Benmasken:** Om de fyra solarna på altaret, en på varje sida, trycks in samtidigt öppnas en lucka i altaret. Rollpersonerna noterar att solarna går att pressa in om de försöker, eller om de granskar altaret och klarar FINNA DOLDA TING. I utrymmet bakom luckan finns en skrämmande ansiktsmask av gulnat ben. Masken skyddar bäraren med BESKYDDARE effektgrad 2 och PERMANENS. Den drar VP från sin bärare, som även måste klara ett PSY-slag för att klara att ta av sig masken. Ett försök kan göras varje Skift.
- ◆ **Gonggong:** En gonggong av ärgad mässing hänger på den västra väggen. Den som slår på gonggongen kan locka till sig kultister eller kringvandrande monster – slå på tabellen för slumpmöten.
- ◆ **Slumphändelse:** Slå T12 på tabellen på sidan XX för varje hel Kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ◆ **SÖDER:** Halvöppen stenport mot förhallen (#2).
- ◆ **ÖSTER:** Smal dörr till nött spiraltrappa som leder ner till valvsalen (#8).
- ◆ **SYDVÄST:** Dubbel, halvt trasig träport till innergården (#3).
- ◆ **VÄSTER:** Järndörr till vaktrummet (#6).

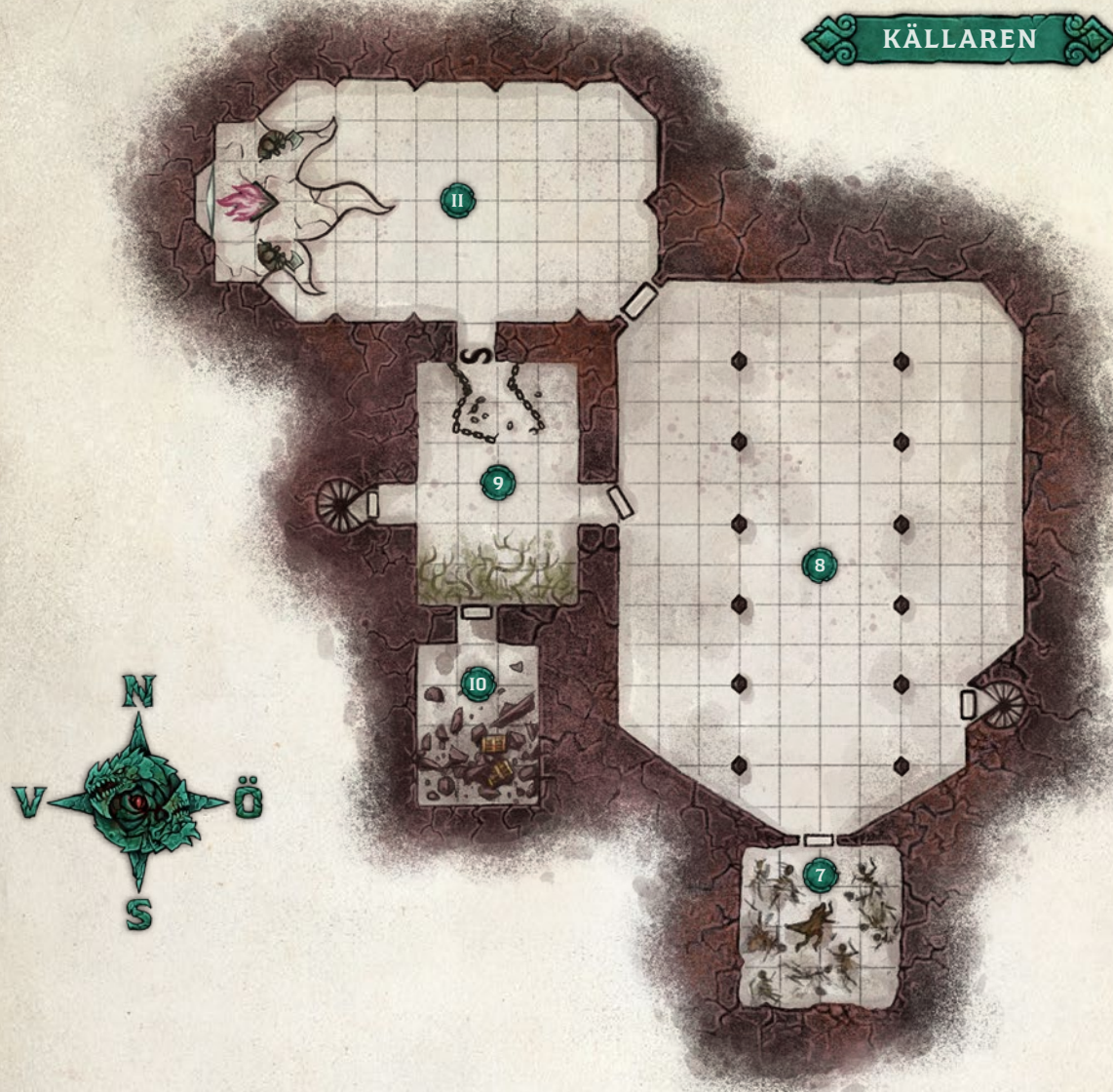


6. VAKTRUM

Ett mörkt och instängt utrymme med högt i tak. Det luktar skarpt av rost och järn. Rankor har trängt in genom sprickor i väggen.

- ◆ **Skelett:** Kvarlevorna av ett stort vilddjur med sex ben sitter fast i bojar som är fästade med grova kedjor i väggen. Ett lyckat slag för **BESTIOLOGI** ger vid handen att skelettet inte kommer från något naturligt djur i den kända världen. Rollpersonerna har aldrig sett något liknande.

- ◆ **Slumphändelse:** Slå T12 på tabellen på sidan XX för varje hel Kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ◆ **Oljelampa:** En oljelampa har vält på golvet men är fortfarande halvfull och går att tända.
- ◆ **ÖSTER:** Järndörr till altarsalen (#5).
- ◆ **SÖDER:** Kort korridor till innergården (#3).
- ◆ **VÄSTER:** En låst dörr till en smal spiraltrappa som leder ner till korsvägen (#9). Dörren kan dyrkas upp eller slås sönder (skyddsvärde 10, 30 KP). En av kultisterna har nyckeln.



7. OFFERHÅLA

En mörk håla med klumpigt uthuggna stenväggar. Flera humanoida skelett i varierande grader av förfall ligger utspridda över golvet, men de rör på sig. En nyligen död kropp ligger mitt i rummet. Det stinker av död.

- ◆ **Skeletten:** Dessa har vaknat till odöda av att portalen öppnats på nytt. De är resterna efter människooffer som den forntida demonkulten slängde ner här efter ceremonier vid altaret. När de döda tilltalar rollpersonerna måste de slå mot PSY för att motstå skräck. De döda är medvetna, olyckliga och hämndlystna – de önskar att templet förstörs eller åtminstone att portalen stängs så de får vila, men hyser egentligen inget agg mot rollpersonerna. De känner till hur man får fram benmasken ur altaret.
- ◆ **Död kropp:** Den färskaste kroppen är en kultist som föll igenom fallluckan och slog ihjäl sig. Kroppen har inte vaknat till liv. Han har ett kortsvärd, en dolk samt en ryggsäck med ett rep och två facklor.
- ◆ **Skatter:** Bland skräpet på golvet kan hittas skatter motsvarande ett skattkort.
- ◆ **UPPÅT:** En falllucka som står lite på glänt. Krävs rep för att kunna klättra upp.
- ◆ **NORR:** En låg järndörr mot valvsalen (#8). Den har rostat fast och måste brytas upp, vilket för oväsen. Dörren har 30 KP och skyddsvärde 6.

SKELETT

Som skelett i Regelboken, fast medvetna.
De har inga vapen.

8. VALVSAL

En vidsträckt och mörk sal. Pelare och låga valv gör sikten dålig även med en ljuskälla. Fukt droppar från taket och bildar pölar längs de ojämna golvplattorna. Skrapande ljud längre in. Det luktar av vilddjur och spillning.

- ♦ **Mantikora:** En mantikora stryker omkring i rummet. Den har växt och förvridits av ovärldens energier, och är för stor för att ta sig ut genom någon av rummets utgångar.
- ♦ **ÖSTER:** En smal dörr till en nött spiraltrappa som leder upp till altarsalen (#5).
- ♦ **SÖDER:** Låg järndörr till offerhålan (#7). Den har rostat fast och måste brytas upp, vilket för oväsen. Dörren har 30 KP och skyddsvärde 6.
- ♦ **VÄSTER:** En halvöppen järndörr leder till korsvägen (#9).
- ♦ **NORDVÄST:** En stor järnport med en reliefbild av en violett flamma leder till portalen (#11).

MANTIKORAN

Mantikoran har speldata enligt Regelboken, men 56 KP och Handlingskraft lika med antalet rollpersoner minus ett (lägst 1).

9. KORSVÄG

På golvet ligger kedjor som är fästa i väggen. Ni känner en myskartad doft, som från vilda djur. Slingerrankor har trängt sig in genom sprickor i stenen längs södra väggen.

- ♦ **Kedjorna:** Dessa är till större delen sönderbrutna, endast en boja är fortfarande hel. Nyckeln ligger bredvid.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T12 på tabellen på sidan XX för varje hel Kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **ÖSTER:** Halvöppen järndörr till valvsalen (#8).
- ♦ **VÄSTER:** En smal spiraltrappa leder upp till vakt-rummet (#6).

- ♦ **NORR:** Bakom kedjornas fäste finns en dold dörr till portalen (#11). Rollpersonerna hittar den om de letar just där, eller om de undersöker rummet och klarar FINNA DOLDA TING.
- ♦ **SÖDER:** Slingerväxterna döljer en hemlig dörr till skattkammaren (#10).

10. SKATTKAMMARE

En kammare med lågt i tak. Delar av taket har rasat in, golvet är täckt av stenar och grus.

- ♦ **Skatt:** Bland stenarna på golvet kan rollpersonerna hitta skatter motsvarande tre skattkort samt en gammal sliten formelbok som innehåller HÄMTA, KNÄPP, SKINGRA, ANTIMAGI, TÄNDA, VÄRMA/KYLA, VINDPUST, ELDKLOT, FLODVÅG och SALAMANDER.
- ♦ **NORR:** Dörr till korsvägen (#9).

II. PORTALEN

En utsmyckad tempelkammare med väggmålningar och utsirade kolonner längs väggarna. Stenen verkar halvmälat, halvorganisk, som insidan av ett fossilt vidunder. På ett marmoraltare brinner en violett eld. Två högresta gestalter med yxor står vid altaret. På den norra väggen, bakom altaret, vibrerar väggen som en spegel av vatten.

- ♦ **Elden:** Brinner utan att behöva bränsle. Den ger inte ifrån sig särskilt starkt ljus, men den som rör vid flammorna tar T6 i skada. Elden kan släckas med SKINGRA effektgrad 3, vilket i sin tur stänger portalen. Om rollpersonerna saknar besvärjelsen kan Hafarmal övertalas att hjälpa dem. Annars förblir portalen öppen tills vidare.
- ♦ **Kultister:** Personerna vid altaret är de två kultister som gick igenom portalen och återvände. De talar med raspiga röster och undrar om rollpersonerna också blivit kallade av Sathmog, och erbjuder dem att gå igenom portalen för att bli en del av hans rike.
- ♦ **Portalen:** Bakom altaret, omgiven av ornament som skulle kunna vara ryggraden från ett okänt djur, öppnar sig en vy av en halvorganisk stad under en purpurhimmel som rör sig med betraktaren fast projicerad vint och i felaktiga vinklar. Det går att gå igenom portalen till demonstaden (#12).
- ♦ **Väggmålningar:** Målningar på väggarna visar hur demoniska bestar och präster med mörka auror offerar bundna drakar under en violett sol.
- ♦ **SYDÖST:** Järndörr till valvsalen (#8).
- ♦ **SÖDER:** Smal dörr till korsvägen (#9).
- ♦ **VÄSTER:** Portal till demonstaden (#12).



FÖRVRIDNA KULTISTER

De förvridna kultisterna är över två meter långa och onaturligt smala, och deras järnrustningar har smält samman med deras kroppar. Deras ögon är fullständigt svarta och de omges av en purpurfärgad aura.

Förflyttning: I2 **SB:** STY +T4/T6 **KP:** 24

Rustning: 4

Färdigheter: Undvika I2, Upptäcka fara I0

Vapen: Stridsyx (FV I3, skada 2T8)

Demonisk tålighet: När en förvriden kultist går ner på noll KP första gången reser den sig igen på sin nästa tur, med T6 KP återställda och demonisk vrede som ökar dess skadebonus till +T6.

12. DEMONSTADEN

En oljig, svart labyrint av halvorganiska former. Violetta och purpurfärgade solar strålar från en brandgul himmel. Upptornande byggnadsverk utan utsida. För många dimensioner, för många vinklar och hörn. En kakofoni av röster, för svag för att det gå att urskilja vad som sägs. Skarp lukt av blod och förruttnelse.

- ♦ **Sathmogs rike:** Det finns ingen karta över demonfurstens stad, då dess geometri inte kan begripas av varelser från vår värld. När en rollperson stigit in i demonstanden krävs ett antal slag mot PSY för att hitta ut igen, och negativa effekter för misslyckade slag. Även om flera rollpersoner går igenom portalen samtidigt måste de vandra ensamma genom demonstaden. Den som bär benmasken från altarsalen (#5) får fördel på sina slag. Se tabellerna på sidan XX. Tiden går i en

annan takt i demonstaden, vilket gör att mycket tid kan ha passerat i verkliga världen när en rollperson kommer ut. Om alltför många slag misslyckas kan rollpersonen bli kvar för evigt. En rollperson som besökt demonstaden riskerar permanenta demoniska förändringar.

LYCKADE PSY-SLAG

- Första** Rollpersonen hittar något värdefullt. Om du valt att en del av drakstatyetten finns här hittas den av den första rollpersonen som klarar ett PSY-slag. Dra annars ett skattkort.
- Andra** Rollpersonen hittar portalen igen och kommer ut tillbaka till #11.

MISSLYCKADE PSY-SLAG

- Första** Rollpersonen går vilse. Ett Skift passerar i den verkliga världen.
- Andra** Rollpersonen irrar djupare in i labyrinten. Ett dygn passerar i den verkliga världen, och rollpersonen måste slå T6 på tabellen för demoniska förändringar.
- Tredje** Rollpersonen är på väg att förlora sig i demonfurstens värld. En vecka passerar i den verkliga världen, och rollpersonen måste slå T10 på tabellen för demoniska förändringar.
- Fjärde** Rollpersonen möter demonfursten Sathmog i egen hög person och blir en del av hans rike, i evighet.

DEMONISKA FÖRÄNDRINGAR

T6/T10 DEMONISK FÖRÄNDRING

- 1-4** Inget händer.
- 5-6** Rollpersonen får helt svarta ögon. Det ger permanent PSY +I (högst I8) och KAR -I (lägst 3).
- 7-8** Rollpersonens kropp växer och blir onaturligt utdragen. Det ger permanent STY +I (högst I8) och KAR -I (lägst 3).
- 9-10** Rollpersonen smälter samman med sin rustning eller sina kläder. Det ger ett naturligt skydd med Skyddsvärde lika med rustningen (minst 2) och ökar maximala KP lika mycket, men ger även permanent -2 på KAR (lägst 3).