

Drakar och Demoner

ÄVENTYR



Drakar och Demoner

HUVUDKONSTRUKTÖR & REDAKTÖR

Tomas Härenstam

ÖVRIGA SKRIBENTER

Roger Undhagen (*originaltexter Utkante och Dimön*), Andreas Marklund (*inledningstext, monster, Ridders rös, Drakkejsarens hemlighet, bearbetning Utkante och Dimön*), Krister Sundelin (*magi*), Niklas Natt och Dag (*Gårdagens by*), Moa Frithiofsson (*Orakelgrottan*), Johan Sjöberg (*Bothilds bryte*), Gabrielle de Bourg (*De döda ögonens grotta*), Magnus Seter (*Trolletinn*), Gunilla Jonsson & Michael Petersén (*Suckarnas torn*), Svante Landgraf (*Templet Purpurbrand*), Pelle Nilsson (*Vägs ändes värdshus*), Mattias Johnsson Haake (*Apelsborg, yrkesscitat*), Mattias Lilja (*bearbetning Dimön*), Anders Blixt (*förord*), Shawn Tomkin (*soloregler*), Marco Behrmann (*färdiga rollpersoner*), Nils Karlén (*SL-tips och tabeller*), Kosta Kostulas (*tabeller*)

HUVUDILLUSTRATÖR

Johan Egerkrans

ÖVRIGA ILLUSTRATÖRER

Anton Vitus, Niklas Brandt

GRAFISK FORM

Niklas Brandt, Christian Granath, Dan Algstrand

LAYOUT

Dan Algstrand

KARTOR

Francesca Baerald,
Niklas Brandt

KORREKTUR

Svante Landgraf

REGELGRANSKNING

Jonas Ferry,
Marco Behrmann,
Nils Karlén,
Kosta Kostulas

DIGITALA PLATTFORMAR

Martin Takaichi

PR-ANSVARIG

Boel Bermann

EVENT-ANSVARIG

Anna Westerling

KUNDSUPPORT

Daniel Lehto, Jenny Lehto

SPELTESTARE

Marco Behrmann, Nils Karlén, Kosta Kostulas, Anna Westerling, Jonas Ferry, Fredrik Jarl, Kristoffer Sjöo, Henric Löfqvist, Kalle Henricsson, Krister Sundelin, Andreas Ekeroot, Johan Osbjer, Niklas Fröjd, Emma Fahlström, Olle Karlsson, Mattias Strandberg, Sara Engström, Maximilian Pukk Härenstam

SÄRSKILT TACK TILL

Roger Undhagen, Orvar Säfström, Fredrik Malmberg, Anders Blixt, Pelle Nilsson, Kiku Pukk Härenstam, Stella Härenstam, Stephen Perrin, Chaosium Inc., och alla som bidragit till tillkomsten av spelet genom att gräsrotsfinansiera det och bidra med synpunkter.

Drakar och Demoner är ett registrerat varumärke tillhörande Fria Ligan AB.

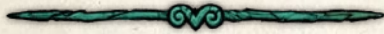
©2023 Fria Ligan AB

ISBN 978-91-89765-01-6

INNEHÅLL

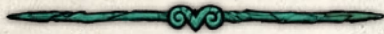
KAPITEL I INLEDNING

Förhistoria.....	6
Nuläget.....	7
Händelseförloppet.....	9



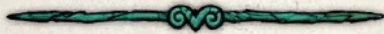
KAPITEL 2 STARTSCEN

Situationen.....	11
------------------	----



KAPITEL 3 UTKANTE

Ankomst.....	14
Situationen.....	15
Platser.....	19



KAPITEL 4 UTFÄRDER

Sluppmöten kring Utkante.....	28
Sluppmöten i Magnaveden.....	29
Sluppmöten i Järnskogen.....	30
Sluppmöten i Gastmarsken.....	31
Sluppmöten vid bergens fot.....	32

KAPITEL 5–15 ÄVENTYR

5. Ridders rös.....	33
Situationen.....	33
Platser.....	34
6. Bothilds bryte.....	39
Situationen.....	39
Platser.....	40
7. Templet Purpurbrand.....	47
Situationen.....	47
Platser.....	48
8. Suckarnas torn.....	55
Situationen.....	55
Platser.....	57
9. Orakelgrottan.....	60
Situationen.....	60
Platser.....	60
10. Trolletinn.....	67
Situationen.....	67
Platser.....	67
11. De döda ögonens grotta.....	74
Situationen.....	74
Platser.....	75
12. Apelsborg.....	79
Situationen.....	79
Platser.....	80
13. Gårdagens by.....	86
Situationen.....	86
Platser.....	87
14. Vägs ändes värdshus.....	95
Situationen.....	95
Platser.....	96
15. Dimön.....	102
Situationen.....	102
Platser.....	104
Avslutning.....	116



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 102) 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.

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

ÄVENTYRSKORT

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

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 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 4. Även *Avgrundsgapet* som du kan utforska när du spelar *Drakar och Demoner* på egen hand är utmärkt på kartan.



APELSBORG

DIMÖN

TROLLETINN

Kummerfloden

Järnskogen

ORAKELGROTTAN

RIDDERS RÖS

AVGRUNDSGAPET

BOTHILDS BRYTE

Drakmarpa

STARTSCEN

Kummerbergen



agnaveden

GÄRDAGENS BY

TEMPLET PURPURBRAND

SUCKARNAS TORN

VÄGS ÄNDES VÄRDSHUS

UTKANTE

DE DÖDA ÖGONENS GROTTA

sser

Gästmarshen

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 förinta den.

Azrahel Koth var infångad men då han gjorts odödlig av Sathmog lyckades Eledains riddare inte förinta 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**



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, som gav sig ut i Dimmornas dal och utökade Azrahel Koths skara av tjänare med levande själar.

Azrahel Koth kunde inte lämna sitt fängelse men nedkallade monstruösa vidunder och hans makt växte över dalen. Ondskan påverkade själva naturen, och ett tjockt dis lade sig över dalen. Orchererna 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. Allt fler människor föll också offer för Sathmogs inflytande.

Azrahel Koths mål är att bli fri för att sedan 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 gyttrats 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 pionjärande 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 viloplat.

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 Um-Durman insåg han att svärdet kunde döda honom men att det samtidigt var nyckeln till hans frihet och 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 korrumperade 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 11). 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 15.

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 ovan).



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 kejserliga 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 #8 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 Maladûk för att fördriva Sathmogs anhängare.

Maladûk 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 Maladûk har på höger axel ett inbränt märke föreställande två korslagda köttkrokar.

Solljus: På grund av dimman som ständigt ligger tät över dalen kan orcher och svartalfer röra sig fritt utomhus även dagtid utan att ta skada (sid 94 och 97 i Regelboken).

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 Draktandsmassivets uråldriga drakar ...

HÄNDELSEFÖRLOPPET

Drakkejsarens hemlighet är en serie äventyr som utspelar sig 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 21) försöker lura dem att finna de försvunna statyettdelarna åt henne. Rollpersonerna kan även möta Alfilia Skuggenlöv från Den Rena Flam-mans Våktare, 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 14.

RIDDERS RÖS

Om du är osäker på vilket äventyr du vill börja med rekommenderar vi *Ridders rös* (sid 33). 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 21). 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: 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 frätande 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 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 uppspärade 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!"*



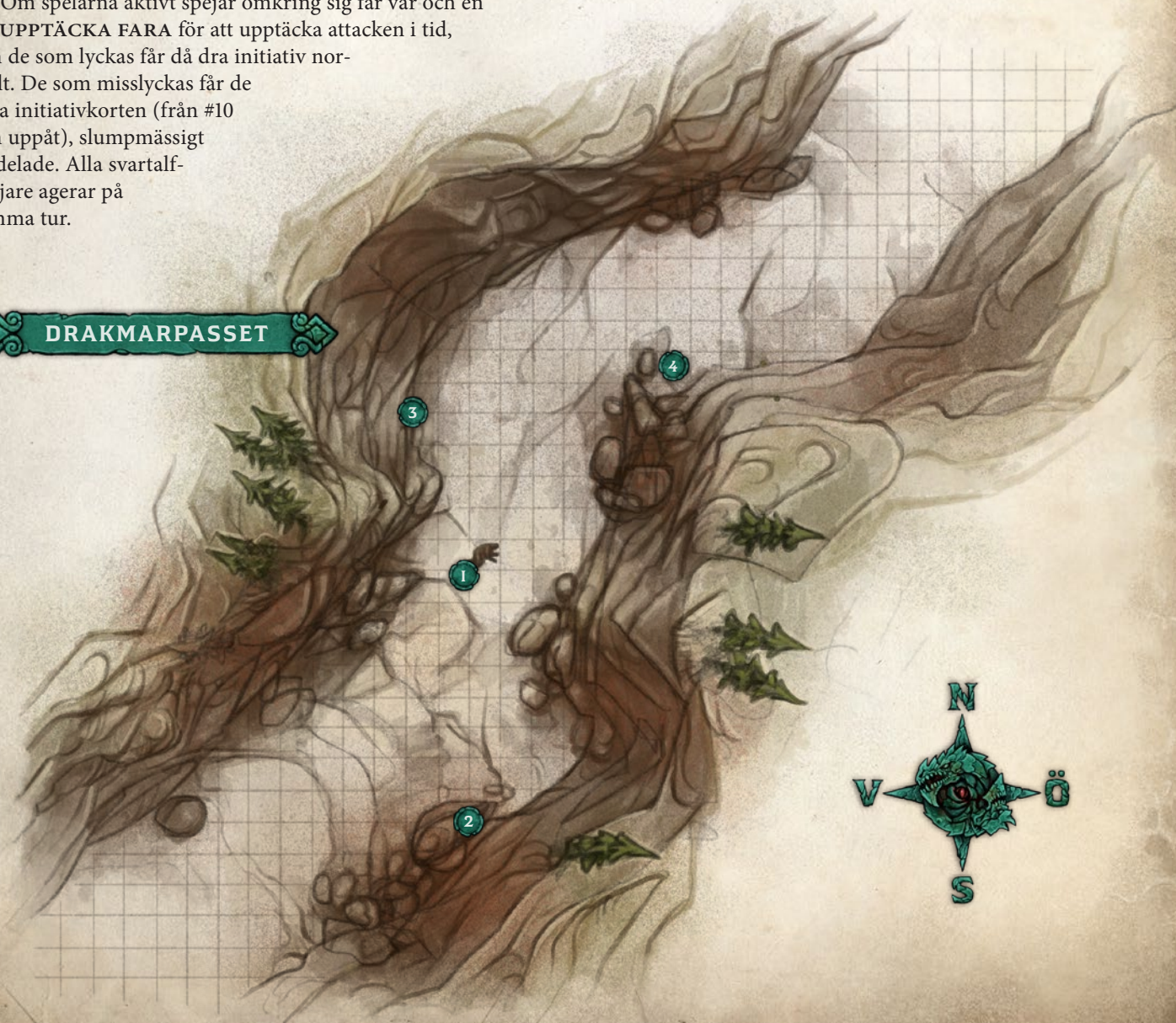
ANFALLET

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 svartalfspejare 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. Spejarna agerar på samma tur i striden.

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 14) 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 mäster 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 19). 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 9), 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 21).
- ♦ **Alfilia Skuggenlöv:** Eledain-riddare på *Tre hjortar* (sid 22).
- ♦ **Rabindranath:** Mystiker vid Eledains kapell (sid 26).

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 17).

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 27.

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 46) och spindelhonan Saak'shal (sid 65). Tilltagande demoniska omen (sid 10) 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 (sid 22) med ankan Kvasimund i spetsen (sid 21). 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 mot ÖVERTALA. För speldata, se sidan 98 i Regelboken.
- 4 **Mjölftjuvarna.** Ett upprört skränande hörs från kvarnen och snart kommer mjölnaren Baryton Plufsplyte (sid 25) stånkande 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 mot VILDMARKSVANA hitta spår som leder dem till Järnskogen där några svartalfer kalasar på säckarnas innehåll. För speldata, se sidan 97 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 mot 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 befriare." 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 22), liggande på marken. Tre mörka skuggor springer från platsen – de tillhör Kvasimunds drägg (sid 22) 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 nästa sida 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 **Trolletinn.** "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 är något skumt med Vägs ändes värdshus vid kanten av Gastmarsken öster om Utkante. Flera gäster där sägs ha försvunnit spårlöst, däribland ett litet barn, och nu senast en fåraherde vid namn 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 vassade 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, Slagsmål 14, 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 brölände 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 mot 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 16 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 80 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 17). 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 80).



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 vårdshusiga med namnet Annabella. Hon kommer tidigt att ta försöka ta kontakt med rollpersonerna, enligt anvisningarna på sidan 15.
- ♦ **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

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

- ♦ **Alfilia Skuggenlöv:** På vårdshuset finns också en riddare utsänd av Den Rena Flammans Vaktare, 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 22.
- ♦ **Fladdermöss:** Om rollpersonerna söker igenom vårdshuset 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 mot **SMYGA** kan de förfölja henne till tempelområdet, där de ser henne släppa i väg fladdermusen efter att ha fäst en liten papperslapp vid dess ben.



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: Slagsmål I2, 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)



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 sin själ till Sathmog för några silvermynt och en halv tunna mjöd.

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

Rustning: Läder (I)

Färdigheter: Slagsmål I4, 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 nästa sida.

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

Rustning: Plåt (6)

Färdigheter: Slagsmål 14, Undvika 12

Förmågor: Defensiv, 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 99 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 Skuggenlöv är butter och tystlåten, men om rollpersonerna lyckas vinna hennes förtroende – exempelvis genom att visa en statyett – och klara ett slag mot 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 Skuggenlöv 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: Slagsmål I2, Smyga 8

Vapen: Långspjut (FV I2, 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 krigare som Hårde, som är Jores stora förebild i livet – och enligt envisa rykten Jores egentliga far. Modern är okänd, men det talas om en halvorchisk kvinna som försvann bortom bergen för ett tiotal år sedan.

Förflyttning: I2 **SB:** STY +T4 **KP:** 14

Rustning: Läder (I)

Färdigheter: Smyga 9, Undvika I2

Vapen: Bredsvärd (FV I2, skada 2T6), kortbåge (FV I0, skada T10)

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 mot MYTER & LEGENDER avslöjar att det är en stiliserad regentkrona av samma slag som återfinns på milstenarna i Dimornas 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 mot 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 sig vid nischen måste klara ett slag mot UNDVICA eller falla fyra meter och ta skada enligt reglerna på sidan 53 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 16 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 grästack 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 & Legender 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 5 guldmynt per effektgrad.
- ♦ **Ledtrådar:** Om rollpersonerna ställer rätt frågor och klarar ett slag mot ÖVERTALA eller erbjuder mjöd eller sötsaker kan Rabindranath berätta följande:
 - Säggen om Um-Durman (sid 9).
 - 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 29 i Regelboken).

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 1. Nya BLIXTAR utlöses vid varje rundas fortsatt kontakt tills fällans LADDNING av 20 VP är uttömd (varje BLIXT drar 4 VP då det är inomhus).
- ♦ **Eledains bönebok:** Den digra luntan är uppslagen på en sida med uråldriga men skarpa skrifttecken. För att tyda innehållet krävs ett lyckat slag mot FRÄM-MANDE 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 efter-sökta klingan Um-Durman. Det är ett mästersmide med vackra utsirningar och ett juvelinfattat hjält (se bild nedan). 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.

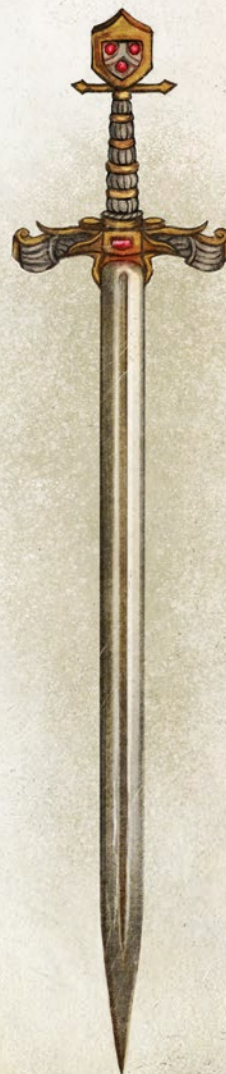
Leanaras förräderi: Om rollpersonerna agerar på uppdrag av Leanara – eller på något sätt har delgett henne information om sina efterforskningar – arrangerar hon ett bakhåll ovanför nedgången och attackerar i samma

HJÄLTEFÖRMÅGA

Om rollpersonerna lyckas få tag på svärdet Um-Durman i kryptan och besegrar kultisterna belönas de med varsin valfri hjälteförmåga efter spelmötets slut.

ögonblick som de kommer upp från kapellet. Hon 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 17) 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 27).
- 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 105 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 105 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 mot FINNA DOLDA TING. Dessa tre stackare är Sathmog-kultister som dödats av Eledain-riddaren Tylos (sid 30 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 MAGNAVEDEN

T12 HÄNDELSE

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

- 7 **Flygande kreatur.** Ett fasligt skrånande 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 mot MYTER & LEGENDER erinrar sig berättelser om demoniska väsen som färdas mellan världarna på förhåxat boskap. Varelse i fråga är en lägre tjänardemon som har sipprat in i världen via templet Purpurbrand (sid 47).

- 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 obeliskens och lyckas med ett slag mot 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 89 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 47), 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 I05 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 96 i Regelboken) attackerar utan misskund, men kan blidkas genom ett lyckat slag mot 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 mot 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 Dimmornas dal (sid 17).

- 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 mot ÖVERTALA – släpps de förbi, annars blir det strid. Samtliga skelett har speldata som krigare enligt sidan 95 i Regelboken men är utrustade med kortspjut och ringbrynja.

Äventyrsplatserna: De olika äventyrsplatserna i denna bok är markerade på SL-kartan på sidan 4. Med hjälp av rykten (sid 17 och äventyrskorten) bör spelarna kunna lokalisera platserna på den stora kartan över dalen. Gör det inte svårt för rollpersonerna att hitta rätt.

Sluppmöten: En gång per skift, eller när du tycker att det passar, kan du slå på en tabell för sluppmöten. Det finns fem olika tabeller, för olika delar av Dimmornas dal, i detta kapitel. Du kan också välja ett lämpligt möte i stället för att slå.

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 mot FINNA DOLDA TING får de dra två skattkort. Efter en kvart dyker trollet (sid 98 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 97 i Regelboken.

Svartalferna kan mutas att avbryta attacken mot T12 guldmynt och ett lyckat slag mot ÖVERTALA. Svartalferna tjänar orchhövdingen Maladûk, vilket de medger om de tillfrågas. De kan till och med avslöja att Maladûk håller till i Bothilds bryte (sid 39).

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 79) 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 22).

Lyckas rollpersonerna blidka Tylos beordrar han dem att slå följe med honom och leder dem till Apelsborg (sid 79) för en "viktig uppgift" (att lösa gåtan på källarporten eller hacka sig ner genom golvet, men det avslöjar Tylos inte nu). Om rollpersonerna redan har varit på Apelsborg känner Tylos inte till detta. Om rollpersonerna vägrar måste de återigen ÖVERTALA honom eller bli angripna. Tylos har samma speldata och utrustning som Isadelia (sid 84) 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 **Jagande alver.** De två alvjägarna Aldonil och Orifin ligger i bakhåll (speldata som jägare enligt sidan 105 i Regelboken). Låt rollpersonerna slå UPPTÄCKA FARA med nackdel. De som misslyckas blir överrumplade av alverna som plötsligt dyker upp vid stigen, med dragna pilbågar. De söker sin vän Iliel, som tillfångatagits av en riddare till häst (se möte #9 ovan och Apelsborg, sid 79). Aldonil och Orifin misstänker att rollpersonerna är inblandade, men kan blidkas med ÖVERTALA. Om rollpersonerna hjälper alverna på något konkret sätt belönas de med varsitt mästersmitt alvvapen nästa gång de ses. Om Iliel redan är befriad när detta möte inträffar är hon i sällskap med Aldonil och Orifin, och rollpersonerna bjuds att slå läger med alvtrion.

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 mot FRÄMMANDE SPRÅK uppfattar orden "*Sathmog, vår tretungade mästare*".

Kultisterna har speldata som kultister på sidan 105 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 85 i Regelboken) materialiserar sig och går till anfall.



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 mot **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 mot **UPPTÄCKA FARA** i den ordning de vandrar. Den första som misslyckas utlöser fällan och tar T6 i stickskada.

9 **Jättespindel.** En hungrig jättespindel (sid 91 i Regelboken) har spunnit sitt nät över stigen. Alla rollpersoner måste slå mot **UPPTÄCKA FARA** – de som misslyckas fastnar i spindelns nät (monsterattack #5 på sidan 91 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 52 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 53 i Regelboken). En annan rollperson kan rädda offret genom ett slag mot **HOPPA & KLÄTTRA** men sjunker själv ner vid misslyckande.

SLUMPMÖTEN VID BERGENS FOT

T12 HÄNDELSE

I–6 **Inget händer.** Vinden viner över de karga bergssluttningarna, 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 52 i Regelboken). Den bevingade skuggan – som har taggiga utväxter och ett utsträckt nosparti – identifieras som en drake vid ett lyckat slag mot 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 94 i Regelboken.

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

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

9 **Vredgad jätte.** Med ursinnigt bröl kommer en ilsken jätte (sid 90 i Regelboken) rusande mot rollpersonerna. Den vevar med sin gigantiska träklubba och är framme inom två rundor. Ett lyckat slag mot BESTIOLOGI ger vid handen att jättar är extremt revirlystna.

Jätten avbryter attacken om rollpersonerna skyndar sig bort från platsen – vilket kräver slag mot 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 mot ÖVERTALA) kan hon visa dem vägen till Bothilds bryte, eller till och med lära ut sina kunskaper. Hon har FV 15 i ELEMENTALISM 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 mot 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 88 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.



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 17 och äventyrskorten). Det är en möjlig placering av en av drakstatyettens fyra delar (sid 8) – 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 35 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 mot 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 36). 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 91 i Regelboken. Händelsen kan enbart inträffa en gång.
- 4 **Kummelgasten anfaller.** Kummelgasten har störts av rollpersonerna och går till anfall. Den är delvis immateriell och kan passera genom stängda galler och dörrar, men den behöver en handling för att göra så. 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:

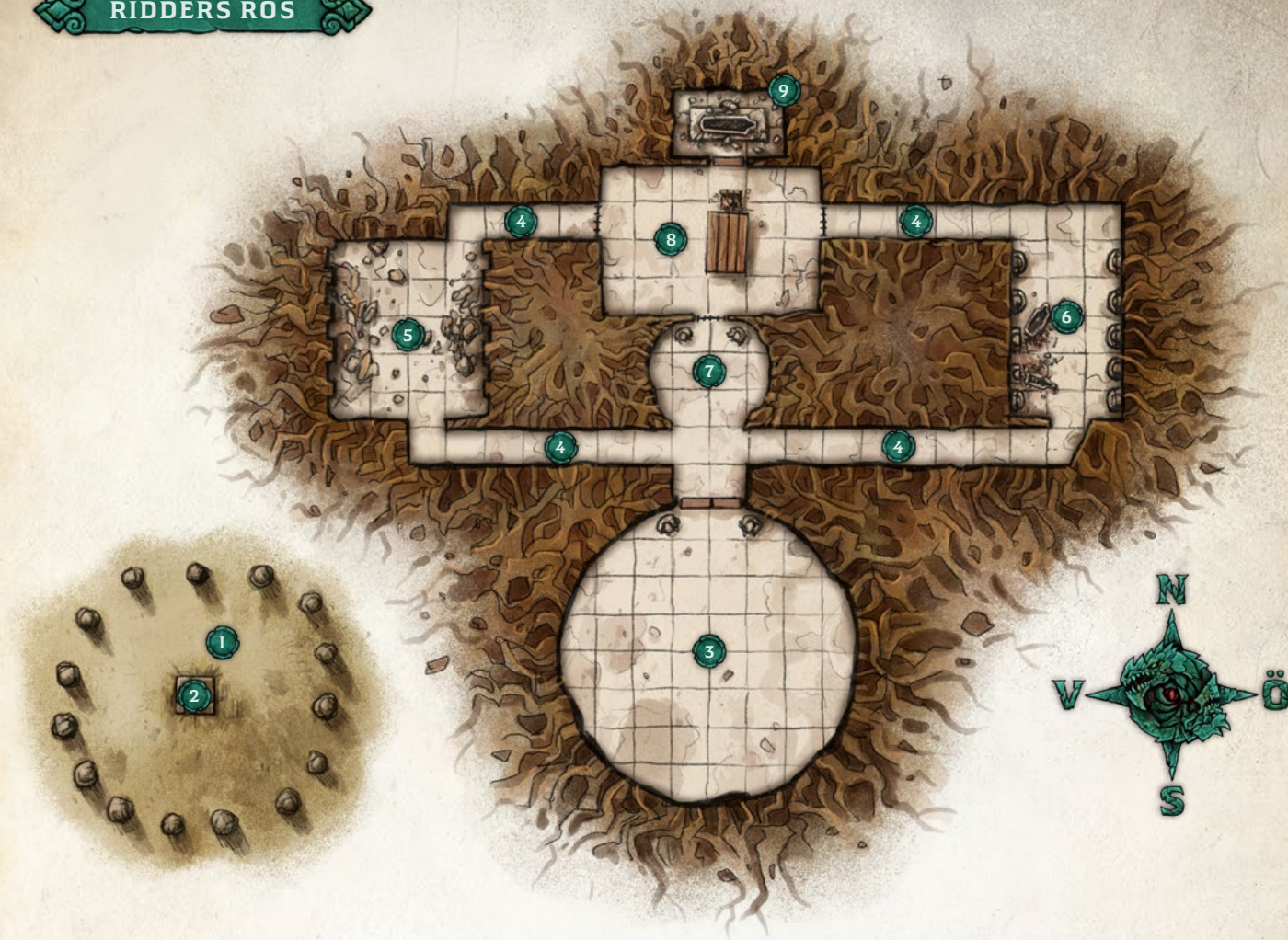
- 1–3 **Inget händer.**
- 4–5 En patrull svartalfer, dubbelt så många som rollpersonerna och med speldata som Maske (sid 36) anländer och går omedelbart till angrepp.
- 6 Kummelgasten uppenbarar sig vid rollpersonernas läger och angriper dem, men försvinner så snart den tagit skada.

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 mot 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 mot **HOPPA & KLÄTTRA** för att klättra ner. Ett rep ger fördel på slaget. Misslyckande innebär att rollpersonen faller enligt reglerna på sidan 53 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 mot **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 mot **UPPTÄCKA FARA** och då **SMYGAS** förbi. Om detta misslyckas angriper fladdermössen. För speldata, se sidan 99 i Regelboken.
- ♦ **Svartalfisk giftdolk:** En rollperson som lyckas med ett slag mot **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 34 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR:** Öppning till vaktstugan (#7).
- ♦ **ÖSTER:** Fuktig jordtunnel mot familjens krypta (#6).
- ♦ **SÖDER:** Dubbeldörr mot ingångskammaren (#3).
- ♦ **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 mot FINNA DOLDA TING för att upptäcka denna sista överlevande ur Maladüks expedition.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T12 på tabellen på sidan 34 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).

Maskes hjälp: Stackars Maske är skrämmd 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 mot **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 DOLDÅTING**. 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 mot **UNDVIK** halverar skadan (avrunda uppåt).
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T12 på tabellen på sidan 34 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 96 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 34 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 bortre kortsida. 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 mot **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 mot 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 34 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 mot FRÄMMANDE SPRÅK krävs för att uttolka denna effekt från runorna på kronan.
- ♦ **Gravfälla:** Ett lyckat slag mot 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 mot 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 mot 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 mot 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 34 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 87 i Regelboken. Den har skyddsvärde 8 och bär en morgonstjärna.



BOTHILDS BRYTE



I slutet av en djup ravin i de dimhöljda Kumberbergs 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 17 och äventyrskorten). Platsen är en möjlig placering av en av drakstatyettens fyra delar (sid 8) – 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 Dimmor-nas 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 107 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

I–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 54 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 53 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 mot 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 (nästa sida) 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 54 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 53 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 mot 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 mot 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 mot **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 53 i Regelboken. Rollpersonen kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsrorelser, 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 kroppsrorelser, utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY med nackdel. Andra kan hjälpa.

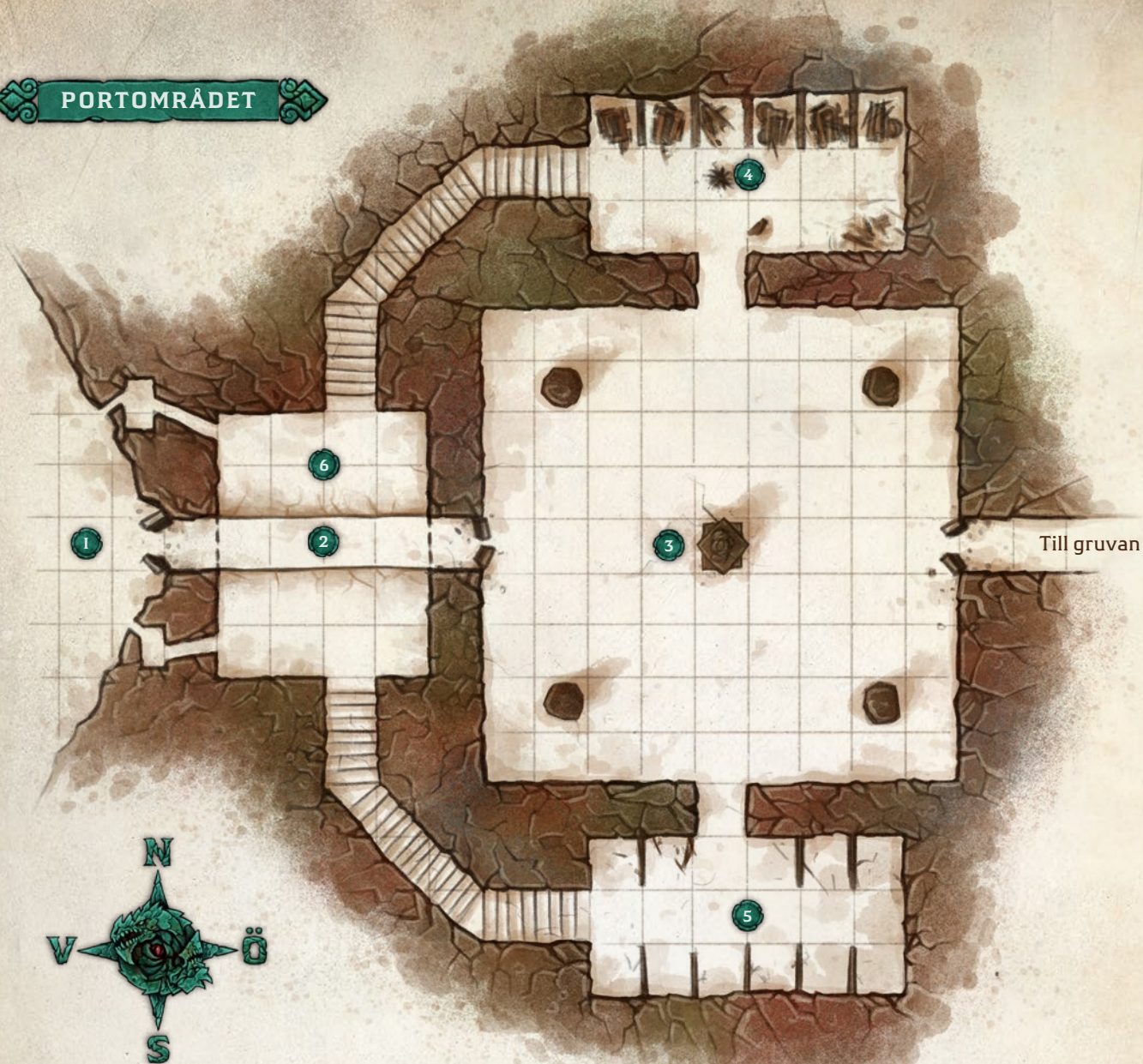
2. ENTRÉSALEN

Djupa hjulspår löper i den lätt sluttande korridorens 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 ett 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 bås 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 avläsas 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 40 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 mot FINNA DOLDA TING eller att specifikt leta i spiltorna.
- ♦ **Relieferna:** Ett lyckat slag mot 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 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 40 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 stickskada 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 spöklikt 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 40 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.

8. GLIMMERSCHAKTET

Gruvgången slutar i en välvd portal. Bortom den syns ett vattenfylt 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 mot 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 mot UNDVİKA. 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 40 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 stjälar 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 96 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 stickskada. 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 mot 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 stickskada 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 40 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här (bara händelse #7 och #8 kan inträffa).
- ♦ **VÄSTER:** En rikt utsmyckad stenport leder ut i förmaket (#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:** Orcherna har ett vildsvin under tillagning i ugnen och ytterligare två svin hängda vid sidan om.



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: Slagsmål 14, Undvika 14, Upptäcka fara 16

Förmågor: Defensiv, Stridsvana, Tålig × 4

Vapen: Långspjut (FV 16, skada 2T8)

Vildsvinen är bra bete om rollpersonerna ska fiska efter Vita döden.

- ♦ **SYDVÄST:** En grottöppning leder ut i gruvgångarna (#7).
- ♦ **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 9) och även förmedla rykten om flera äventyrsplatser där delar av drakstatyetten kan finnas. En allians med Maladûk kan också komma till nytta under slutstriden mot Azrahel Koth – läs vidare på sidan 115.

Om slaget misslyckas kräver Maladûk att rollpersonerna släpper sina vapen och låter sig tas till fånga av orcherna 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. Orcherna 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)



TEMPEL PURPURBRAND



Purpurbrand, Den violetta flammans tempel, är ett demotempel från tiden för Sathmogs rike (sid 6) och kallades Korash-Bal på det gamla språket. Nu ligger det övervuxet och övergivet i

Magnaveden sedan århundraden. Men en portal mot Sathmogs ovärld 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 8) – 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 ovärlden, 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 ovärldens 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 107 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 (nästa sida).

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 91 i Regelboken.

12 **Mordiskt nyponsnår.** Rummets väggar är övervuxna av jättelika nyponsnår som vaknar till liv och angriper den rollperson som kommer nära. Se nästa sida.



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 NYPONSÅR

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 14 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 mot HOPPA & KLÄTTRA med fördel, men nyponsnåret är levande och angriper rollpersonerna (se ovan). 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 48 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 prydnadssträd 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 48 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: 10 **SB:** — **KP:** 12 **VP:** 12

Rustning: —

Färdigheter: Animism 13, Mentalism 16, Myter & legender 14, Vildmarksvana 15

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

Vapen: Trästav (FV 12, skada T8)

4. ÖRTAGÅRD

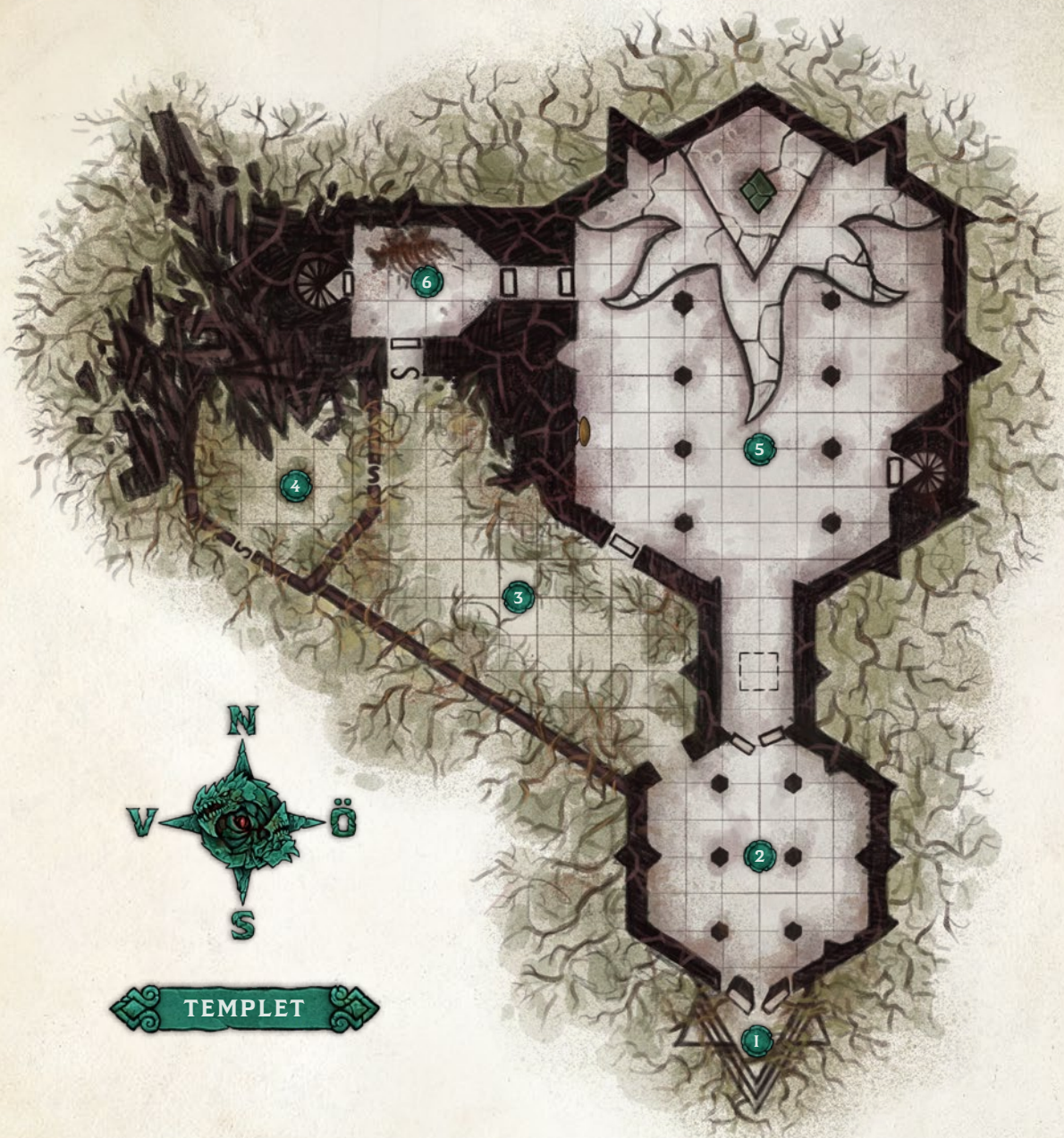
En mindre del av trädgården, dold bakom låga murar och övervuxna spaljeer. Den domineras av prunkande växtlighet, örter och kryddväxter. Humlor surrar. En person i naturfärgade kläder rensar ogräs.

- ♦ **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 mot 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 48 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).

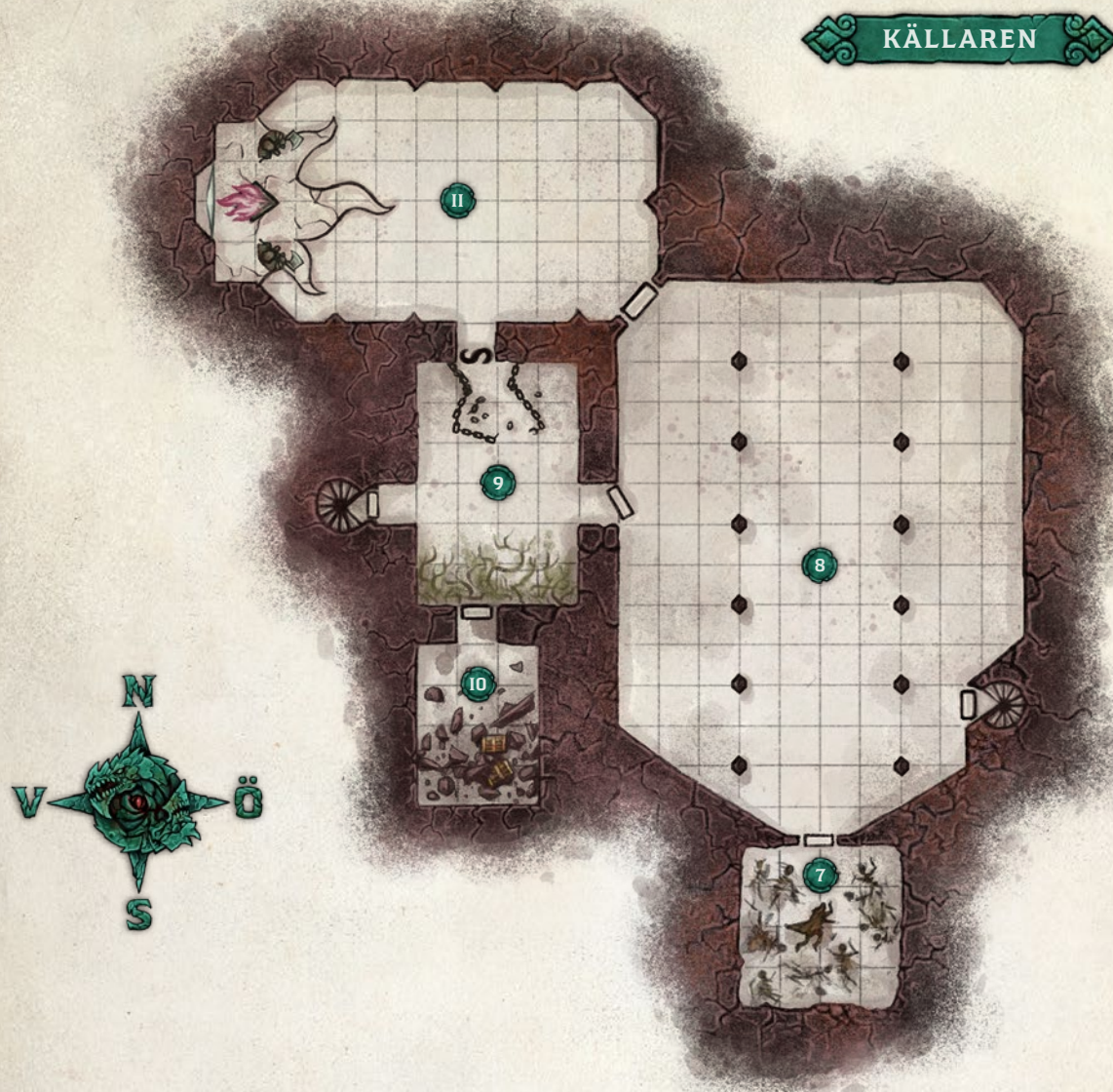


6. VAKTRUM

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 mot **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 48 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 48 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: Slagsmål I2, 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 till höger. 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 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 +1 (högst I8) men -1 på alla KAR-baserade färdigheter (lägst 3).
- 7-8** Rollpersonens kropp växer och blir onaturligt utdragen. Det ger permanent STY +1 (högst I8) men -1 på alla KAR-baserade färdigheter (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 alla KAR-baserade färdigheter (lägst 3).



SUCKARNAS TORN



Ur Gastmarskens kalla dimslöjor reser sig ruinerna efter ett mäktigt torn, byggt på Drakimperiets tid som en utpost mot vildmarken. Efter imperiets fall tjänade tornet som mötesplats för stridande orchklaner, men efter en fruktansvärd massaker övergav orcherna

platsen. Nu hemsöks tornet av suckande och klagande andar efter dräpta orcher. Ingen vettig själ har något ärende dit – inte förrän ryktet om en stor skatt sprids i Dimmornas dal. Skatten är dock inte av det slag som ryktet gjort gällande ...

SITUATIONEN

På Drakimperiets tid låg Suckarnas torn på en ö i en grund sjö. I en grotta på ön fanns en källa vars vatten gjorde det omöjligt att tala osanning. Eledains riddare byggde ett vaktorn över springkällan och inredde ett tempel i grottan. Vid altaret framför källan svor riddare eder till kejsaren och imperiet.

Efter imperiets sammanbrott förföll templet, och kom att användas som neutral mötesplats för olika orchklaner som hört sägner om sanningstemplet i tornets källare. När en klan bestämde sig för att lura sina fiender i en fälla utbröt en våldsam strid och en eldbesvärjelse raserade stora delar av tornet. Flera orchledare blev instängda i grottan och dog av hunger. Sedan dess hemsöks platsen av de dödas osaliga andar.

Långt senare hittades tornruinen av den kringvandrande jätten Glamglam. Han inredde en lya på den

raserade bottenvåningen och ägnade sig åt att jaga och plundra i trakten. Nyligen fick han sällskap av ett rövarband som hade hört rykten om en skatt i tornets källare.

Rövarna och deras ledare Ursik erbjöd Glamglam att få del av deras rövarbyte om han lyfte bort stenarna som blockerade vägen till källaren. Jätten tackade ja, men han är listigare än rövarna tror. Han har dragit ut på röjningsarbetet och fått rövarna att dela med sig av sitt stöldgods. På så sätt slipper han röva själv och utsätta sig för böndernas vrede.

Ursik har börjat fundera på att göra slut på jätten för att själva rensa bort de sista stenblocken över källaren. Men hennes band behöver hjälp med att besegra Glamglam.

Rykten i Utkante talar om en skatt i en ruin i Gastmarsken och det viskas att stråtrövare härjar i träsket (sid 17). Suckarnas torn är en möjlig placering av en av drakstatyettens fyra delar (sid 8) – i så fall i det glömda templet (#3).



MÖTE I TRÄSKET

Rollpersonerna kan stöta på rövarna redan innan de når fram till Suckarnas torn. Du kan låta detta möte ersätta ett vanligt slumpmöte i Gastmarsken (sid 31).

Gastmarsken är en vidsträckt sumpmark fylld av surrande insekter, kväkande paddor och skriande träskfåglar. Låga träd med lufttrötter liknande spindelben bildar en skog genomkorsad av kanaler och leriga stigar. Plötsligt hörs två röster genom snåren.

"Vi hinner inte till tornet innan det blir mörkt och du går så långsamt", säger en, och får till svar: "Ursik slår ihjäl oss om vi inte kommer tillbaka i kväll. Kan du bära kaggen nu? Den är satans så tung."



Rösterna tillhör två unga män, klädda i lätta läder-
rustningar. Rollpersonerna kan välja att SMYGA och följa
efter rövarena till Suckarnas torn. Om de misslyckas, eller

avsiktligt ger sig till känna, drar de båda rövarena sina svärd
och ställer sig rygg mot rygg.

Om rollpersonerna anfaller försvarar sig rövarena, men
de vill hellre förhandla. De heter Rilke och Feder. Feder
frågar vart rollpersonerna är på väg och undrar om de är
intresserade av ett lönsamt förslag. Han säger att de tillhör
ett litet "äventyrarsällskap" som fått vittring på en skatt i
ett torn.

Problemet är att skatten vaktas av en jätte, en förrädisk
figur som först påstod sig vilja hjälpa till att gräva upp
skatten, men nu bara fördröjer arbetet. Expeditionens
ledare, Ursik Enöra, har pratat om att hyra in hjälp för att
göra slut på jätten. Är rollpersonerna intresserade? Feder
och Rilke kan presentera dem för Ursik. De får säkert en
del av skatten om de hjälper till.

Om rollpersonerna tackar ja kan Feder och Rilke leda
dem raka vägen till ön med Suckarnas torn. Annars får de
hitta vägen på egen hand.



SUCKARNAS TORN



PLATSER

I. ÖN OCH RÖVARLÄGRET

En stenklack omgiven av låga träd höjer sig ur träsket. Högst upp på klippan reser sig ett stort torn av röd sten. Den smala trappan som en gång ledde upp till ingången har raserats och stora hål gapar i tornets sida. Suckar och blodisande klagorop bärs i vinden från tornet.

- ♦ **Suckarnas torn:** Tornet är träskets högsta punkt, synlig på långt håll. De osaligas klagorop har vid det här laget gjort rövarena rejält nervösa.
- ♦ **Rövarnas läger:** Ursik och de andra rövarena (lika många som rollpersonerna men minst tre, utöver Ursik, Feder och Rilke) befinner sig i lägret med två tält och en liten eld, mellan tornet och skogsdungen där stigen kommer fram till ön.
- ♦ **Jätten i tornet:** Glamglam ligger i bottenvåningen på tornet och sover.



RÖVARE

Ursiks stråtrövare är hårt provade individer, ärrade och nervösa efter en lång tids vistelse på Suckarnas ö. De börjar ledsna på Ursiks fixering vid skatten och moralen är låg.

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 12

Rustning: Läder (1)

Färdigheter: Slagsmål 12, Undvika 10, Upptäcka fara 10

Vapen: Kortsvärd (FV 12, skada T10), kortbåge (FV 12, skada T10)

Rådslag: Kommer rollpersonerna i sällskap med Feder och Rilke, eller om de kommer själva men är fredliga, bjuder Ursik dem att slå sig ner. Hon erbjuder rollpersonerna en tredjedel av jättens skatt om de hjälper till att driva bort honom. Med ett lyckat KÖPSLÅ kan hon gå med på att dela lika. Hon kommer dock att låta rollpersonerna ta alla risker och förråda dem när skatten väl är bärgad.



URSIK ENÖRA

En lång, rödhårig kvinna i fyrtioårsåldern. Hon saknar vänster öra och har ett fult ärr på halsen, som om hon med knapp nöd undgått galgen. Om rollpersonerna är villiga att slåss mot Glamglam förhandlar hon med dem, men hon tänker förråda dem så att hon slipper dela skatten med dem. Om rollpersonerna ignorerar rövarena kommer hon att låta dem hållas i tornet, men överfaller dem efteråt om de kommer ut. Läs mer under Efterspel på sidan 59.

Förfl: 12 **SB:** STY + T4 **KP:** 28 **VP:** 16

Rustning: Läder (1)

Färdigheter: Slagsmål 14, Undvika 13, Upptäcka fara 14

Förmågor: Bärsärk, Stridsvana, Tålig × 6

Vapen: Bredsvärd (FV 15, skada 2T6), lätt armborst (FV 12, skada 2T6)



JÄTTEN GLAMGLAM

Jätten är helt inriktad på att överleva, något han inser blir svårare ju fler nybyggare som kommer till dalen. Han arbetar här i tornet med ett kraftigt spett som han också använder som vapen. Glamglam har speldata som jätte enligt sidan 90 i Regelboken.

Glamglam blir ilsken om han blir störd och schasar ut rollpersonerna, men han är egentligen inte ute efter att slåss. Ett lyckat slag mot ÖVERTALA, BLUFFA eller KÖPSLÅ gör honom medgörlig. Han är trött på rövarena och föreslår att rollpersonerna ska ta deras plats. Han erbjuder sig att öppna vägen ner till källaren och skatten – om de bara fångar ett vildsvin åt honom först.

Jättens plan är att dra ut på detta så länge som möjligt och låta rollpersonerna utföra diverse sysslor åt honom. För att han till slut ska ge med sig och öppna källartrappan krävs något betydande i utbyte, exempelvis att Glamglam får arbete och bosättning i Utkante.

2. SUCKARNAS TORN

En gång måste detta ha varit ett mäktigt fäste, fyra våningar högt och byggt i röd sten. Taket är platt och omges av ett bröstvärn, men tornet är illa tilltygat. En vägg gapar helt öppen och är svedd av sot. Det ligger stenar spridda över marken runt om, som om en mäktig eldboll slagit ut väggen. På nära håll hörs tydliga suckar som får blodet att isas.

- ♦ **Bottenvåningen:** Tornets bottenvåning är täckt av sprängsten. I ena hörnet har Glamglam inrett en sovplats med grenar och djurhudar. Där finns renätna ben efter kor och grisar, men också lite blandade värdesaker (dra två skattkort).
- ♦ **Jätten:** Oftast ligger Glamglam och sover här. Med ett lyckat SMYGA kan rollpersonerna ta sig förbi honom, annars vaknar han.
- ♦ **Trappan:** Mitt i bottenvåningen finns nedgången till källaren. En spiraltrappa har en gång löpt genom tornets mitt. Uppåt är den raserad. Nedåt blockeras trappan av ett massivt stenblock. Det är därifrån suckarna hörs.

- ♦ **Vägen till källaren:** För att komma ner i källaren måste den stora stenen tas bort. Enklast är att förmå Glamglam att göra det. Annars måste den hackas bort, vilket tar minst ett skift av hårt arbete och förstås väcker jätten. Hackor, mejslar och släggor finns på andra våningen i tornet.
- ♦ **Repstegen:** En repstege hänger vid ingången till tornet. Den leder upp till tornets övre, raserade våningar och vidare till taket.
- ♦ **Övre våningar:** Repstegen går upp genom ett hål i golvet till andra och tredje våningen. Där finns inget av intresse utöver att rövarena har lagt undan en del byte (motsvarande två skattkort) i en låst kista. Den måste dyrkas upp eller slås sönder (20 KP, skydds-värde 10). Det senare väcker jätten. Mot ena väggen står en mängd verktyg för stenarbete – hackor, spett och släggor.
- ♦ **Taket:** På taket står två enkla bänkar. Här håller rövarena ibland utkik.

3. DET GLÖMDA TEMPLET

När den sista stenen välts åt sidan tystnar suckarna. Det blir helt stilla. En uggla hoar långt borta i träsket. En halvt genomskinlig skepnad kliver upp i ljuset.

- ♦ **Trappan ner:** Under det sista klippblocket i tornets bottenvåning är en spiraltrappa uthuggen i själva berget.
- ♦ **Tempelsalen:** Trappan öppnar sig efter femtio steg i ett kvadratisk rum. De kala klippväggarna täcktes en gång av gobelänger, men nu återstår bara trådar och damm.

DET GLÖMDA TEMPLET



- ♦ **Banéret:** Mot en vägg står ett föremål har obegripligt nog stått emot tidens tand – ett stridsbanér med en grinande varg, monterat på en ärgad bronsstång. Alla orcher inom synhåll får fördel på alla attacker om den bärs av en orch, och nackdel på alla attacker om den bärs av en icke-orch. Banéret är mycket värt för hövdingen Maladûk.
- ♦ **Altaret:** Mot den bortre väggen finns ett altare, hugget i samma röda sten som tornet. Om en av drakstatyettens fyra delar finns här står den på altaret, annars är det tomt.
- ♦ **Källan:** Bakom altaret porlar en källa upp i en halvcirkelformad bassäng. Den som dricker ur källan och sedan svär en ed kan aldrig bryta eden. Vattnet har ingen effekt om det flyttas från källan.
- ♦ **Likrester:** Över hela golvet ligger ben och kranier under multnade kläder. Det glimmar av orchiska guldsmycken. Det är kvarlevorna efter de orcher som dog av hunger här. Dra två skattkort för att avgöra vad som finns här.
- ♦ **Vålnader:** När rollpersonerna rör sig in i rummet reser sig ett tjugotal halvgenomskinliga skepnader ur benresterna. Helt tyst söker de sig upp för trappan och försvinner.
- ♦ **Acha Benknäckare:** En enda vålnad dröjer kvar i rummet. Det är en orchkvinna i fotsid klädnad, med tunga smycken runt halsen och en tiara på huvudet. Hon talar till dem på en ålderdomlig dialekt (slå mot FRÄMMANDE SPRÅK för att förstå): "Jag är Acha Benknäckare av Takrûks klan. Som tack för att ni befriade oss ger jag er tre gåvor (två, om statyettdelen inte finns här)." Hon pekar på banéret. "Där är Takrûks banér, som kan hjälpa en orchisk härförare i rättfärdig strid." Hon pekar mot källan. "Där är Sanningens källa. Drick ur den och svär en ed som ej kan brytas." Om statyetten finns här pekar hon sedan mot altaret. "Där är en relik från Drakimperiets dagar. Farväll!"
- ♦ **De döda tar avsked:** Acha följer de andra andarna uppför trappan. När de kommer ut från tornet upplöses de och sprids som stjärndamm över ön. Allt är stilla.

EFTERSPEL

Om rollpersonerna har avtalat med Ursik om att slåss mot jätten kommer de att bli förrädda. Ursik hade väntat sig en stor gulds katt under tornet och tror att rollpersonerna ljuger. Det hela kan urarta i strid. Om rollpersonerna har gjort upp med Glamglam kan han dock komma till deras undsättning.



ORAKELGROTTAN



Ett barn har blivit bortfört från Utkante och spåren leder till Orakelgrottan, vindlande hålor som löper under Järnskogen. Få vågar sig dit, då det ryktas att en uråldrig fasa har sin boning i djupet – någonting

urgammalt sedan tiden före människornas i Dimmornas dal och som besitter förborgad kunskap. Folk kallar platsen Orakelgrottan.

SITUATIONEN

Rollpersonerna kan höra om pojken Roriks försvinnande och Orakelgrottan via rykten i Utkante (sid 17 och äventyrskorten). Platsen är en möjlig placering av en av drakstatyettens fyra delar (sid 8) – i så fall i gammelhonans håla (rum #10).

Rorik är en liten gosse på sex år som blivit bortförd från Utkante. Han var ute och lekte utanför familjens gård när han blev tagen av stråtrövare, som förde honom till Järnskogen. Där överfölls de av jättespindlar som fångade rövaren och pojken och förde dem till den gamla spindelhonan Saak'shal – den som folk i Dimmornas dal kallar Oraklet.

När rollpersonerna anländer till Orakelgrottan bör de inte förstå att det rör sig om jättespindlar. Det bör helst inte klarna förrän de hittar spindelväv nere i hålorna. Detta är ett djupt grottsystem och rollpersonerna behöver en ljuskälla i alla rum om de inte vill famla sig fram i totalt mörker.



PLATSER

I. INGÅNGEN

Ett mörkt hål, brett nog för flera att gå i bredd, gapar rakt ned i jorden. En kyla från underjorden slår ut från mynningen.

- ♦ **Hemmasnickrat altare:** På en sten innanför hålans öppning står små träskålar med frukter och torkade köttbitar uppradade. Detta kommer från folk i trakten

som vill blidka oraklet med små offer. Ibland visar sig gammelhonan Saak'shal i hålan och svarar på frågor i utbyte.

- ♦ **Blodspår:** Om rollpersonerna undersöker golvet eller slår för **FINNA DOLDA TING** i hålan hittar de flera blodspår i tunneln – från både djur och humanoider.
- ♦ **NORR:** En naturlig öppning i bergväggen leder till grottgången (#2).

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.

T10 HÄNDELSE

1-5 Inget händer.

- 6 **Krafsande läte.** Rollpersonerna hör skrapande, krafsande ljud eka i gångarna. Om de försöker spåra ljudet märker de att det kommer från små gångar och hållrum som de själva inte kan ta sig in i.
- 7 **Stenras.** Stenar och jord rasar från grottans tak. En rollperson måste slå UNDVIKA och tar 2T6 i krosskada vid misslyckande.
- 8 **Mystisk svamp.** En mörk, illaluktande mögelsvamp som växer på grottväggen pyser ut giftiga sporer. En rollperson utsätts för ett dödligt gift med giftstyrka 14.
- 9 **Sårad stråtrövare.** Plötsligt stormar en mörk gestalt fram mot rollpersonerna, vrålade om "bestarna i mörkret". Alla rollpersoner måste slå mot PSY för att motstå skräck. Det är dock inget monster utan en av stråtrövarna som förde bort Rorik. Han har lyckats fly från spindlarna men är från vettet och angriper rollpersonerna. Han är likblek och stirrar på dem med förryckt blick. Ett slag mot ÖVERTALA lugnar honom, och han kan då berätta om spindlarnas anfall och att Rorik finns längre in i grottan. Mannen har speldata som rövare enligt tabellen på sidan 105 i Regelboken, men har bara 2 KP kvar.
- 10 **Spindelyngel.** En svärm av spindlar rasslar fram ur varje vrå, i storlek varierande mellan en knuten näve och en stor katt, och går omedelbart till anfall. Detta är gammelhonans yngel, se sidan 64 för speldata. Efter en rundas strid försvinner spindlarna.

2. GROTTGÅNG

Tunnelgången löper djupt in i berget och sluttar brant nedåt. Det är råkallt, fuktigt och kolsvart. Grottväggarna dryper av fukt och här känns en unken doft av alger.

- ♦ **Slumphändelse:** Slå T10 på tabellen ovan för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar i en grottgång.
- ♦ **NORR, SÖDER:** Smala öppningar till trång tunnel (#3).

3. TRÅNG TUNNEL

Denna grottgång är så smal att ni måste krypa och klättra för att ta er fram. Tunneln verkar fortsätta in i mörkret i evighet.

- ♦ **Trång passage:** För att ta sig igenom en trång gång krävs ett slag mot HOPPA & KLÄTTA. En rollperson som lämnar all sin packning (vapen i händerna räknas inte) får fördel på slaget. Vid misslyckande fastnar personen, och tar ett valfritt tillstånd. Ett nytt slag mot HOPPA & KLÄTTA får göras varje kvart. Andra kan hjälpa.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T10 på tabellen ovan för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar i en trång tunnel.

LÄMNA GROTTAN?

Om rollpersonerna lämnar grottan för att ta en lång vila slår du T6 för varje skift på tabellen på sidan 107 i Regelboken.

4. VÄGSKÄLET

Tunnelgången öppnar sig i en större håla, med två vägar framåt. På grottgolvet ligger en mörk gestalt.

- ♦ **Död orch:** Gestalten är kvarlevorna från en massakrerad orch som förtärts av gammelhonans avkomma. Dess armar och ben är avslitna och på vissa ställen är allt kött bortnagt.
- ♦ **Maladüks märke:** Om rollpersonerna genomsöker liket eller slår mot FINNA DOLDA TING finner de värdesaker motsvarande ett skattkort samt rustningsdelar med Maladüks tecken (sid 8) inbränt.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T10 på tabellen ovan för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR, ÖSTER:** Gångar mot den underjordiska floden (#5). Ett forsande ljud hörs.
- ♦ **VÄSTER:** Öppning till grottgången (#2).

ORAKELGROTTAN



5. UNDERJORDISK FLOD

Grottgången korsas av svart, forsande vatten som försvinner in i mörkret åt öster. Gången fortsätter på andra sidan strömmen, som är cirka fyra meter bred.

- ♦ **Förrädisk överfart:** Flodens strömmar är starka och vattnet mycket kallt (slag mot **VILDMARKSVANA** för att motstå kyla). Att simma över kräver ett slag mot **SIMMA** med nackdel. Den som misslyckas spolas till den underjordiska sjön (#6) och måste slå igen mot **SIMMA** för att inte börja drunkna. Rollpersoner kan försöka hoppa över strömmen (sid 43 i Regelboken), använda magi, eller försöka ta sig över på annat sätt. Belöna påhittiga spelare.

6. UNDERJORDISK SJÖ

En underjordisk sjö breder ut sig som en kall, svart spegel. Det är svårt att se i mörkret var grottan slutar och sjön tar vid.

- ♦ **Ålbesten:** Någonting lurar under vattenytan. En hungrig sjöorm lever i sjön och angriper alla som hamnar i vattnet. En rollperson som observerar sjön en stund får slå UPP-TÄCKA FARA för att ana en skepnad som rör sig vattnet.

ÅLBESTEN

Sjöormen i sjön ser ut som en stor, blek ål. Dess glansiga kropp är snabb och stark och vill gärna sluta sig om rollpersonernas ben för att dra ner dem i djupet.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Normal

Förfl: 18 (i vatten) **Skydd:** — **KP:** 32

MONSTERATTACKER

T4 ATTACK

- 1 **Svanssnärt!** Sjöormen slungar svansspetsen mot en rollperson inom 10 meter. Attacken ger 2T6 i krosskada och slår omkull offret.
- 2 **Vildsint bett!** Sjöormen biter en rollperson med sina sylvassa tänder. Attacken ger 2T8 i huggskada.
- 3 **Dränkning!** Sjöormen drar ner en rollperson i djupet och offret börjar direkt drunkna enligt sidan 53 i Regelboken. Rollpersonen kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsrörelser, utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY med nackdel. Andra kan hjälpa.
- 4 **Dödens omfamning!** Ålbesten låter svansen omfamna en rollperson och försöker krama livet ur offret. Attacken ger 2T4 i krosskada och ytterligare 2T4 varje gång det är offrets tur. Offret kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsrörelser, utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY med nackdel. Andra kan hjälpa.

- ♦ **Hala stenar:** Sjöns kanter är hala och mörka. En rollperson som vill passera sjön torrskodd måste slå mot HOPPA & KLÄTTRA (ej handling) för att inte trilla i. Samma sak gäller för en rollperson som vill ta sig upp ur sjön. Ett försök får göras per runda.

7. RELIKGROTTAN

Längs grottans väggar ligger gamla svärd och rustningar täckta av damm och smuts. Här och där syns gulnade ben och döds skallar som blänger tomt.

- ♦ **Vapnen:** Det mest av utrustningen är trasig och bortom alla möjligheter att reparera, men rollpersonerna kan hitta ett bredsärd, ett strids gissel, en ringbrynja och en öppen hjälm som fortfarande är i användbart skick. Ett slag mot MYTER & LEGENDER avslöjar att relikerna är uråldriga och sannolikt kommer från Eledains drakoniska rike.
- ♦ **Skatter:** Om rollpersonerna rotar runt i grottan och klarar ett slag mot FINNA DOLDA TING hittar de värdesaker motsvarande ett skattkort bland lorten på golvet.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T10 på tabellen på sidan 61 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **ÖSTER:** Trång tunnel (#3) som leder direkt till kastellet (#12).
- ♦ **SÖDER:** Grottgång till den underjordiska sjön (#6).
- ♦ **VÄSTER:** Gång till ynglens håla (#8).

8. YNGLENS HÅLA

Gången mynnar ut i ett trångt grottrum vars väggar, golv och tak är täckta tjock, vit väv. I nästa ögonblick väller en svärm av spindlar fram ut varje vrå, de minsta stora som knytnävar och de största som välgödda bondkatter.

- ♦ **Gammelhonans yngel:** I denna håla bor gammelhonan Saak'shals yngsta avkommor, en svärm av mindre spindlar (se sid 64 för speldata). De angriper direkt.
- ♦ **Reliker:** Om rollpersonerna rotar runt i grottan och klarar ett slag mot FINNA DOLDA TING hittar de relikerna från Eledains rike motsvarande ett skattkort bland lorten på golvet.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T10 på tabellen på sidan 61 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR:** Grottgång till avkommornas håla (#9).
- ♦ **ÖSTER:** Gång till relikgrottan (#7).
- ♦ **SÖDER:** Gång mot den underjordiska floden (#5). Ett forsande ljud hörs.
- ♦ **VÄSTER:** Öppning till trång tunnel (#3).

SPINDELYNGLEN

Handl.kr: Antal RP–I (min. I) **Storlek:** Svärm

Förflyttning: I8 **Skydd:** — **KP:** 24

Resistens: Spindelynglen angriper som en svärm och hanteras regelmässigt som en enda varelse. För attacker mot svärmen med fysiska vapen, även magiska sådana, halveras skadan (avrunda uppåt). Eld har normal effekt.

MONSTERATTACKER

T4 ATTACK

- 1 **Klättrande skräck!** Spindelynglen väller fram mot rollpersonerna och klättrar över deras kroppar. Alla inom 10 meter utsätts för en skräckattack.
- 2 **Fångad i nätet!** Svärmen av spindlar fokuserar på ett olycksaligt offer som fullkomligt täcks av klabbig spindelväv och blir oförmöget att förflytta sig eller utföra handlingar som kräver rörelse. Ett lyckat slag mot STY (handling) krävs för att komma loss. Andra kan hjälpa till.
- 3 **Samlad attack!** Spindelynglen går till samlat angrepp mot rollpersonen med lägst FYS. Attacken ger 2T4 i huggskada och offret utsätts för en skräckattack. Rustning skyddar inte.
- 4 **Massattack!** Spindelsvärmen sprider ut sig och anfaller alla rollpersoner inom 10 meter. Varje offer tar T6 i huggskada. Rustning skyddar inte.

många som rollpersonerna, avrundat uppåt. De smyger i mörka skrevor och låter rollpersonerna börja undersöka rummet innan de angriper. Attacken räknas som ett bakhåll (sid 43 i Regelboken) och rollpersonerna får nackdel på sina UPPTÄCKA FARA-slag.

- ♦ **Kokongerna:** Gammelhonans avkommor har samlat döda människor och orcher i tjocka spindelvävs-kokonger i väntan på att de ska förtäras. Kropparna har inga synliga skador då de dödsats av spindelgift, vilket ett slag mot LÄKEKONST kan avslöja. Om rollpersonerna undersöker liken kan de hitta värdesaker motsvarande ett skattkort.
- ♦ **Den levande stråtrövaren:** Plötsligt vaknar kroppen i en av kokongerna till och skriker av fasa. Alla rollpersoner måste slå PSY för att motstå skräck. Men "liken" är levande – det är en av stråtrövarna som bortförde Rorik. Han vädjar till rollpersonerna att skära loss honom. "Snälla, innan de kommer tillbaka! Jag gör vad som helst! Lämna mig inte här!" Om rövaren släpps fri kommer han att svika alla löften och fly vid första bästa tillfälle. Om han pressas medger han att han deltog i bortförandet av Rorik, men hävdar att det inte var hans idé.
- ♦ **SÖDER:** Grottgång till ynglens håla (#8).
- ♦ **VÄSTER:** Gång till gammelhonans håla (#10).



9. AVKOMMORNAS HÅLA

Från grottans fuktiga tak hänger halvdussinet blekvita kokonger av spindelväv, var och en lika stor som en fullvuxen människa.

- ♦ **Gammelhonans avkomma:** I denna håla bor gammelhonans äldre avkommor, jättespindlar med speldata enligt sidan 91 i Regelboken. De är hälften så

10. GAMMELHONANS HÅLA

Det svaga ljuset kämpar för att lysa upp vad som verkar vara en mycket stor grottsal. Den bortre väggen är täckt av spindelväv, i vilken en liten kokong hänger och dinglar. I skuggorna anas sedan konturerna av någonting stort som rör sig och sedan hörs en dov röst, inne i allas huvuden som om den viskade i båda öronen samtidigt.



GAMMELHONAN SAAK'SHAL

Gammelhonan Saak'shal är en uråldrig spindel med grådimmiga ögon vars kanter är täckta med skorpor av gammalt var och smuts (det går att SMYGA förbi henne). Hon rör sig ryckigt men snabbt och är nästan dubbelt så stor som vanliga jättespindlar. Hon utför samma monster-attacker som dessa (sid 91 i Regelboken) men med en extra tärning i skada.

Handl.kr: Antal RP–I (min. I) **Storlek:** Stor

Förflyttning: 18 **Skydd:** — **KP:** 84

”Små varelser ... varför har ni trängt in i vårt hem ovälkomna?”

Upp ur avgrunden klättrar en groteskt stor spindel, lika omfångsrik som två feta hästar och med lika många ben. Spindeln tar spjörn mot väggarna när hon tornar upp sig över er.

- ♦ **Saak'shal:** Den uråldriga honspindeln har bebott hålorna under Järnskogen sedan långt innan människorna kom till Dimmornas dal. Hon inser att rollpersonerna är dugliga om de tagit sig ända hit, och vill veta vilka de är och vad de gör här. Saak'shal kan läsa deras tankar och fräser åt dem om de ljuger. Hon vill egentligen inte slåss, men försvarar sig vildsint om hon angrips.
- ♦ **Rorik:** Det livrädda barnet hänger kokongen av spindelväv bakom gammelhonan, sparad som en särskilt läcker munbit. Det går att SMYGA dit om Saak'shal är distraherad, men hon reagerar med våldsam vrede om tilltaget upptäcks.
- ♦ **Förhandling:** Om rollpersonerna förklarar att de söker pojken Rorik och/eller en del av Eledains drakstatyett erbjuder Saak'shal ett avtal – de ska få vad de önskar om de först dödar en skara orcher som slagit sig ner i en annan del av grottan (plats #12, kastellet). Hon kommer att hedra sitt löfte om de utför uppdraget.
- ♦ **Statyettdelen:** Om du vill placera en del av kejsar Eledains drakstatyett här (sid 8) så avslöjar Saak'shal att hon har den. Även om ingen del finns här kan gammelhonan berätta var någon av delarna finns, i utbyte mot att rollpersonerna utför hennes uppdrag.

- ♦ **Sägner:** Saak'shal vet allt som finns att veta om Dimmornas dal och kan förmedla såväl legenden om Um-Durman (sid 9) som ryktena om de övriga äventyrsplatser (sid 17).
- ♦ **Gammelhonans skatt:** Längst ner i hålan ligger otaliga skatter som Saak'shal har samlat på sig genom åren. Hela skatten motsvarar sex skattkort, men den går inte att komma åt utan att döda gammelhonan.
- ♦ **ÖSTER:** Grottgång till den vävda bron (#11).
- ♦ **SÖDER:** Gång till avkommornas håla (#9).



II. DEN VÄVDA BRON

Grottgången mynnar ut i ett till synes bottenlöst schakt. Framför er gapar en mörk avgrund. Tät spindelväv bildar en bro som sträcker sig över till andra sidan, där en tunnelgång fortsätter in i berget.

- ♦ **Spindelnätsbron:** Bron av spindelväv gungar under rollpersonernas tyngd. Beskriv hur det tjocka, kletiga nätet är allt som skiljer dem från bråddjupet. Nätet är dock starkt och ger inte vika, men att klättra över bron är svårt och kräver ett lyckat slag mot **HOPPA & KLÄTTRA**. Vid ett misslyckat slag glider offret mot stupet, men kan rädda sig med **UNDIKA**. Alla andra rollpersoner på bron får också var sitt försöka fånga den fallande med **HOPPA & KLÄTTRA**. Om alla försök misslyckas faller offret 12 meter ner i en underjordisk sjö och tar 3T6 i fallskada.
- ♦ **ÖSTER:** Gång till kastellet (#12).
- ♦ **VÄSTER:** Gång till gammelhonans håla (#10).

12. KASTELLET

Grottgången övergår i en brant trappa i en trång, uthuggen tunnel som leder brant uppåt. Efter några minuters ansträngande stigning mynnar gången ut i ett litet kastell, med milsvid utsikt över Järnskogen. Grymtande av orchiska hörs från utsiktsposten på andra sidan av en mur.

- ♦ **Kastellet:** Utposten härstammar från det gamla drakoniska imperiet, vilket ett slag mot **MYTER & LEGENDER** kan avslöja.
- ♦ **Agra och orcherna:** Orchkrigaren Agra och hennes patrull av orcher (lika många som rollpersonerna) har befunnit sig i Järnskogen i några dagar för att leta efter delar av Eledains statyett åt sin hövding Maladûk. De anlände till kastellet från skogen och har skickat ned några spejare i grottan, men ingen har återvänt. Nu diskuterar de sitt nästa drag. Om Agra får syn på rollpersonernas reagerar hon våldsamt, men hon går att resonera med (**ÖVERTALA** eller **BLUFFA**). Om rollpersonerna har en allians med Maladûk och övertygar Agra om detta kan hon tänka sig att samarbeta.
- ♦ **Ingen kampanj?** Om ni spelar *Orakelgrottan* separat, utan koppling till kampanjen *Drakkejsarens hemlighet*, så befinner sig Agra här enbart för att finna grottans dolda skatter.
- ♦ **SÖDER:** Trappa ner till Järnskogen.
- ♦ **VÄSTER:** Gång till den vävda bron (#11).



AGRA

Agra är en stor, muskulös och ärrad orch. Hon har stridit större delen av sitt liv och när en febrig lojalitet gentemot Maladûk. Hon hoppas kunna bevisa sin kompetens och övertygelse genom att hitta drakkejsarstatyetten.

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

Rustning: Ringbrynja (4)

Färdigheter: Slagsmål 14, Undvika 10, Upptäcka fara 12

Vapen: Kroksabel (FV 12, skada 2T6)

ORCHKRIGARNA

Förflyttning: 10 **SB:** STY +T4 **KP:** 12

Rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Undvika 8, Upptäcka fara 10

Vapen: Kroksabel (FV 12, skada 2T6)



TROLLETINN



På en bergstopp i Dimmornas dal står ruinerna av Trolletinn, ett uråldrigt torn från Eledains drakdyrkande rike. Om dagen blommar röda och svarta

rosor som omfamnar ruinerna och om natten blänker tornet likt en silverspira i månens sken. Bland skogens folk talas om att gastar och troll där ruvar på skatter från svunna tider.

SITUATIONEN

Under Eledains rike kom trollkunniga till Trolletinn för att beskåda stjärnhimlen och fånga fallande stjärnor. Ur dessa stjärnstenar utvanns starka metaller och klara, vackra juveler som användes för allsköns magiska mysterier.

När drakriket härjades av inre strider byggdes ett valv i tornets källare för att skydda värdefulla artefakter. Men när riket kollapsade förföll även tornet, som glömdes bort alltmör. Endast magiska rosenbuskar levde och frodades där.

För ett antal år sedan kom trollpackan Harga till tornet och slog sig ner där för att lära sig mer om helande örter, gifter och trolldrycker. Tyvärr hade någon annan redan gjort tornet till sin boning – en ilsken flock harpyor på taket. Sedan dess är trollpackan och harpyorna svurna fiender. Efter ett antal fräcka stölder har Harga barrikaderat sig i tornet och dessutom riggat några fällor för att skrämma bort inkräktare.

Trolletinn är en möjlig placering av en av drakstatyettens fyra delar (sid 8) – i så fall i kryptan (rum #8).



PLATSER

I. DEN RÖDA PORTEN

Framför er står ett halvt raserat torn från svunna tider. Ruinerna är svepta i en blodröd och svart mantel av rosor och vassa törnen och den söta doften från blommorna tynger era sinnen. Vägen in är spärrad av en bastant port av röd ek. Tornet har några fönster, men inga på nedre botten.

- ♦ **Rosorna:** Rosorna blommar året om, närda av magiska energier. Rollpersonerna måste slå mot FYS varje runda de befinner sig inom en meter från rosorna och blir Omtöcknade om slaget misslyckas. Det går

att undvika effekten genom att hålla andan (sid 53 i Regelboken).

- ♦ **Invånare:** Om rollpersonerna spejar mot toppen av tornet och lyckas med **UPPTÄCKA FARA** ser de rörelser på toppen och i fönstergluggarna i laboratoriet (#5).
- ♦ **NORR:** Port till tornets hall (#2). Porten är reglad från insidan (40 KP, skyddsvärde 12).
- ♦ **UPPÅT:** Det går att klättra på rosenbuskarna till köket (#4) på andra våningen med ett slag mot **HOPPA & KLÄTTA**. Den som klättrar utsätts för rosornas doft och tar T6 i stickskada från vassa törnen. Det går inte att klättra högre än till andra våningen.

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.

T8 HÄNDELSE

1–4 Inget händer.

- 5 **Stenras.** En tung sten rasar ner mot en rollperson, som måste slå mot UNDVICA och tar 2T4 i krosskada vid misslyckande.
- 6 **Spindlar överallt.** Rollpersonerna stör ett bo med stora spindlar. De svärmar över kroppen på dem och in under kläderna. Alla rollpersoner i rummet måste slå UNDVICA. De som misslyckas tar T4 i skada (rustning ger inget skydd) och tar ett valfritt tillstånd.
- 7 **Hargas varning.** Plötsligt dånar en kraftig röst från tornets övre våningar: "Jag hör er där nere. Ut ur mitt hus annars ska jag förvandla er till paddor allihop!" Det är trollpackan Harga som försöker skrämman bort inkräktarna.
- 8 **Röster från forntiden.** Spöklika viskningar från drakrikets tidevarv fyller rummet. Alla rollpersoner måste slå mot PSY för att motstå skräck. Den som klarar ett slag mot FRÄMMANDE SPRÅK kan utröna vad rösten säger: "Ovan måne, under jord, stjärnor falla".

2. HALLEN

Hallen är fylld av bråte och stenar som rasat från tornets väggar och övervåningens golv. Stora spyflugor surrar lojt i den stillastående, fuktiga luften.

- ♦ **Paddan Ambrosius:** Trollpackan Hargas vaktpadda Ambrosius gömmer sig i sitt rede bland stenarna i västra hörnet och anfäller rollpersonerna om de undersöker bråten.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T6 på tabellen ovan för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR:** Trappa upp till nästa våning (#3).
- ♦ **SÖDER:** Port ut från tornet (#1). Den är reglad men kan enkelt öppnas från insidan.
- ♦ **VÄSTER:** Under paddans rede i det västra hörnet finns en lucka ner till tornets krypta. Rollpersonerna hittar den om de letar just där eller undersöker rummet och klarar ett slag mot FINNA DOLDA TING. Luckan har en sirlig symbol (Eledains draksymbol, vilket ett slag mot MYTER & LEGENDER kan avslöja) och en järnring att lyfta den med, vilket kräver ett slag mot STY med nackdel. Luckan kan även slås sönder (20 KP, skyddsvärde 10). Under luckan leder en kort spiraltrappa ner till järndörren (#7).

3. DEN ÖVERGIVNA BONINGEN

Salen domineras av en enorm eldstad och ett uråldrigt bord av röd ek. På bordet står fyra lerkrus och två träfat. Sönderslagna möbler och annan bråte täcker golvet. Fyra dörröppningar leder från salen, en i varje väderstreck.

LÄMNA TORNET?

Om rollpersonerna lämnar tornet för att ta en lång vila slår du T6 för varje skift på tabellen på sidan 107 i Regelboken.

- ♦ **Kratta:** I bråten på golvet har Harga lagt en kratta i hopp om att någon ska trampa på den. Den första rollperson som går in i rummet utlöser fällan och måste slå mot UNDVICA för att inte träffas och ta T6 i krosskada. Krattan kan upptäckas om rollpersonerna rör sig försiktig in i rummet och klarar ett slag mot FINNA DOLDA TING.
- ♦ **Skelettffälla:** Dukningen på bordet är en fälla. En tunn lina är dragen från krusen och faten till en säck i taket. Om rollpersonerna rör vid dukningen rasar ett skelett ner, beväpnat med en sköld och en kroksabel. Alla i rummet måste slå mot PSY för att motstå skräck. Skelettet är sammanfogat med snören och ofarligt, men låt gärna spelarna dra initiativ och beskriva vad de gör för att möta hotet. Skelettet gör ingenting. Fällan kan undvikas om rollpersonerna undersöker bordet eller taket och klarar ett slag mot FINNA DOLDA TING.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T6 på tabellen ovan för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR:** Trappa upp till Hargas laboratorium (#5).

- ♦ **ÖSTER:** Dörr till ett avträde. Stanken är påtaglig – slag mot FYS krävs för att inte bli Omtöcknad.
- ♦ **SÖDER:** Dörr på glänt till köket (#4). När dörren öppnas töms en hink ned över den som öppnar. Hinken är fylld med ett klipulver som Harga gjort och gör offret Arg. Fällan kan bara undvikas om den som går först in i köket aktivt undersöker dörren och klarar ett slag mot FINNA DOLDA TING innan den öppnas.
- ♦ **VÄSTER:** Dörr till ett enkelt sovrum, nu tomt och öde.



BOTTENVÅNINGEN



PADDAN AMBROSIOUS

Den behornade paddan Ambrosius är stor som en hund och ett resultat av Hargas experiment. Han vaktar mot inkräktare men tar också hand om spyflugor som stör trollhonans magiska forskning. Ambrosius håller sig tyst och stilla och endast när han ätit kan han höras kväka belåtet.

Handl.kr: Antal RP-I (min. I) **Storlek:** Liten

Förflyttning: 8 **Skydd:** — **KP:** 24

Spela död: Om Ambrosius förlorar hälften av sina KP lägger han sig på rygg och spelar död. När han får chansen anfaller han igen.

MONSTERATTACKER

T4 ATTACK

- 1 **Stångning!** Paddan hoppar upp och stångar en rollperson, som tar 2T4 i krosskada och faller omkull.
- 2 **Giftbett!** Ambrosius biter en rollperson i benet. Bettet gör T10 i huggskada, och ett offer som tar minst en poäng i skada drabbas även av ett förlamande gift med giftstyrka I2.
- 3 **Spottloska!** En enorm spottloska avlossas mot en rollperson inom 10 meter. Loskan gör T6 i skada och ett offer som tar minst en poäng i skada drabbas även av ett förlamande gift med giftstyrka I2.
- 4 **Tungattack!** Paddan slungar ut sin långa tunga mot en rollperson inom 6 meter, och sliter ett vapen ur handen på offret. Vapnet landar i Ambrosius rede.

4. KÖKET

Det som en gång förmodligen varit köket har plundrats på alla husgeråd. Ett öppet fönster täcks av röda rosenbuskar och en söt stank fyller era näsborrar.

- ♦ **Slumphändelse:** Slå T6 på tabellen på sidan 68 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR:** Dörr på glänt till den övergivna boningen (#3). En hink står lutad på dörren (om inte fällan i rum #3 har utlösts).

MÖTET MED HARGA

Harga försvarar sig om hon angrips men vill egentligen inte slåss. I stället erbjuder hon ett avtal. Det finns stora skatter i en krypta under tornet och Harga säger att hon kan visa vägen till dem – om rollpersonerna bara hjälper henne med en enkel sak. En flock skråniga harpyor har bosatt sig på tornets tak, och Harga vill att rollpersonerna driver bort eller dödar dem. Harpyorna har stulit en nyckel till kryptan. Om rollpersonerna hämtar den lovar Harga att visa dem vägen till skatten.

Ovan måne, under jord: Under samtalet gnolar Harga på en gammal vers: "Ovan måne, under jord, stjärnor falla". Rollpersonerna kan ha hört versen tidigare (slumpmöte #8). Om rollpersonerna frågar om versen viftar hon bort det och säger att det är en gammal ramsa hon fått på hjärnan bara.

Följder: Om rollpersonerna dödar eller driver bort minst hälften av harpyorna på taket (#6) och hittar nyckeln i deras rede gör Harga som hon lovat och visar vägen till luckan i golvet i hallen (#2). Om de har dödat Ambrosius blir Harga lite tvär men verkar inte alltför bekymrad. Vad Harga vet men *inte* berättar är att kryptan (#8) är en fälla – det finns farliga odöda där och det krävs list för att komma ut. Harga hoppas att rollpersonerna ska dö i kryptan, så att hon själv kan komma och hämta skatterna sen.

Strid? Det är möjligt att rollpersonerna helt sonika slår ihjäl Harga. De får dock då betydligt svårare att hitta kryptan och ta sig ut igen levande.

5. HARGAS LABORATORIUM

Rummet är belamrat med flaskor, pluntor, grytor, lerkrus, mortlar, slevar, torkade örter och glasbägare med delar från olika monster – allt man kan tänka sig behöva för att framställa olika mystiska dekokter. Röken från eld i rummets mitt stiger upp genom flera sprickor i taket. Därute skimtar ni den öppna himlen genom röda och svarta rosor.



HARGA

Harga är en mycket liten och gammal trollhona som stinker av rök, klädd i huckle och en särk i flera laget tyg. Harga använder inte monster-attacker utan sköts regelmässigt som en vanlig SLP. Harga kan sälja sina dekokter till rollpersonerna, för samma pris som i Regelboken (sid 79). Om rollpersonerna betalar väl kan Harga lära ut färdigheter och magi till dem.

Förfl: 8 **SB:** STY +T4 **KP:** 28 **VP:** 16

Rustning: —

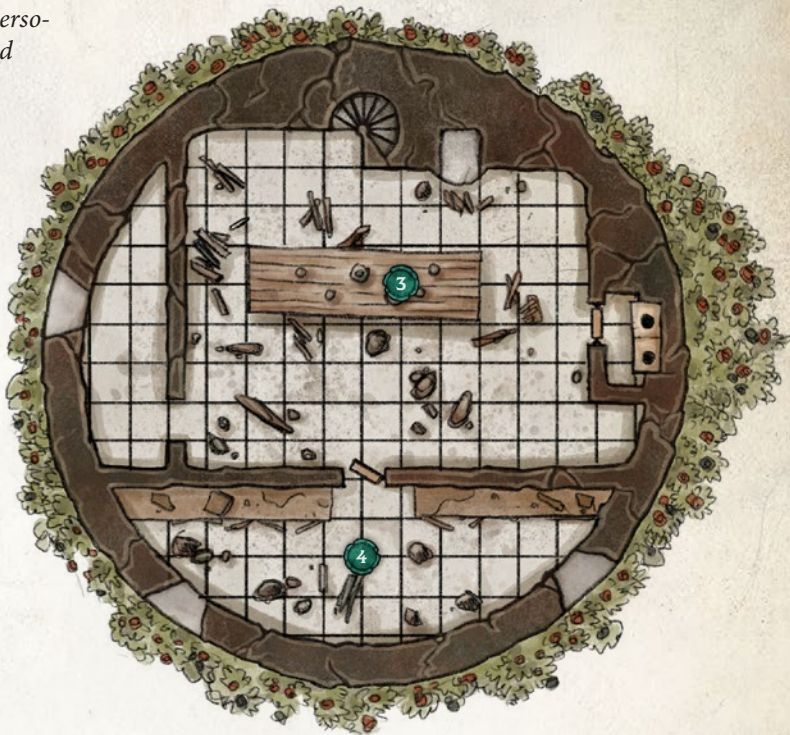
Färdigheter: Animism 16, Läkekonst 15, Mentalism 17, Undvika 8

Besvärjelser: Hämta, Känna magi, Ljus, Öppna/stänga, Skingra, Snärja, Låsa/låsa upp, Kraftnäve, Stenhud, Fornsyn, Kraftstöt, Tankeöverföring, Dominera

Utrustning: Slev (FV 13, skada T8)

ANDRA VÅNINGEN

- ♦ **Harga:** Trollhonan har gjort det uråldriga laboratoriet till sitt över många, långa år och det är i mångt och mycket en spegling av hennes personlighet. När rollpersonerna kommer hit är hon rädd och gömmer sig bland bråten. Om de stannar till i laboratoriet och börjar rota runt ger hon sig till känna: "Vad gör ni i mitt hus? Försvinn ögonaböj annars trollar jag bort er för gott!"
- ♦ **Dekokter och annat:** Bland flaskorna kan rollpersonerna hitta fem doser örtbrygd (fördel på slag för att motstå sjukdom), tre doser vardera av dödande, förlamande och sövande gift (alla med giftstyrka 12), fyra doser läkande dryck (läker 2T6 KP), två doser av en dryck med samma effekt på brukaren som besvärjelsen LYFT (effektgrad 1), ett timglas, pergament, en fjäderpenna, fem ransoner mat samt Hargas formelbok som innehåller alla hennes besvärjelser. Rollpersonerna kan hitta allt detta om de rotar igenom laboratoriet i en kvart.
- ♦ **NORR:** Trappa ner till den övergivna boningen (#3).
- ♦ **UPPÅT:** Håll i taket till harpyornas rede (#6).



TREDJE VÅNINGEN



6. HARPYORNAS REDE

Tornets topp är öppet för himlens ljus. Den söta stanken av rosor är nästan överväldigande. Enorma svarta och röda rosenbuskar klänger på väggarna. I mitten ser ni en grund bassäng fylld med smutsigt regnvatten. Stora, mörka fjädrar flyter på ytan.

- ♦ **Rosorna:** Här uppe är det omöjligt att undvika rosornas doft. Rollpersonerna måste slå mot FYS varje runda och blir Omtöcknade om slaget misslyckas. Det går att undvika effekten genom att hålla andan (sid 53 i Regelboken).
- ♦ **Harpyorna:** De tre harpyorna Tistel, Tagg och Törne håller sig dolda bland rosenbuskarna och angriper alla som kommer upp hit, ur bakhåll.
- ♦ **Redet:** Harpyorna har sitt rede djupt inne bland rosenbuskarna. Att hitta det kräver ett lyckat slag mot FINNA DOLDA TING. Varje slag tar en runda och utsätter rollpersonerna för rosornas doft. I redet finns nyckeln till järndörren (#7) samt värdesaker motsvarande tre skattkort.
- ♦ **NEDÅT:** Håll i golvet ned till Hargas laboratorium (#5).

TISTEL, TAGG OCH TÖRNE

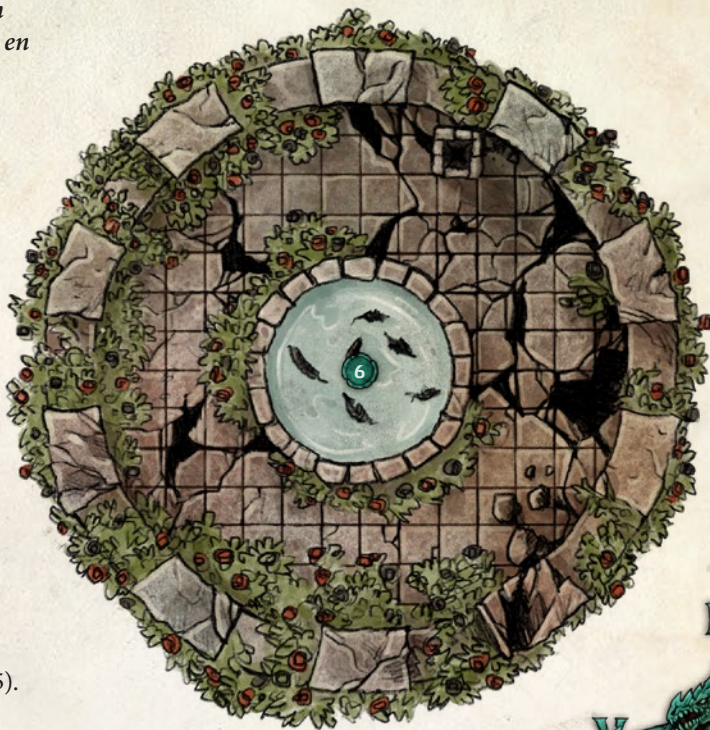
Harpyorna på tornets topp är systrarna Tistel, Tagg och Törne – sluga varelser som använder sitt hem som utkikspost när de letar efter offer att jaga. De lever tryggt bland rosenbuskarna, badar gärna i regnvattnet som samlats i bassängen och parfymerar sig med rosnektar. De är immuna mot rosornas dofter. De har speldata som harpyor enligt sidan 89 i Regelboken. Om två av dem slås ut retirerar den sista till tornets högsta tinne, och kan anfalla igen.

7. JÄRNDÖRREN

En svart dörr av järn spärrar vägen. Låset är format som ett stiliserat drakhuvud.

- ♦ **Järndörren:** Tillverkad av järn som fallit från himlen. Kan öppnas med nyckeln i harpyornas rede (#6). Låset är magiskt och måste SKINGRAS med effektgrad 3 innan det kan dyrkas upp eller öppnas med LÅSA/ÖPPNA. Det är mycket svårt att slå in dörren (skyddsvärde 20, 100 KP).

TAKET



- ♦ **Drakeld:** Varje attack mot dörren eller misslyckat försök att dyrka upp den utlöser en FLAMMA effektgrad 2 (3T6 i skada) som sprutar ur drakens mun.
- ♦ **ÖSTER:** Dörr till kryptan (#8). Det är beckmörkt på andra sidan dörren.
- ♦ **UPPÅT:** Trappa upp till hallen (#2).

8. KRYPTAN

En stor rund sal ligger för era fötter. I dess mitt står en piedestal av sten, på vilket ett skrin vilar. Under dammet på golvet skymtar ni en vacker mosaik med fyra scener delade i lika stora delar. Två av scenerna visar ståtliga drakar och två visar avskyvärda monster. Tre mörka alkover markerar norr, söder och öster.

- ♦ **Totalt mörker:** För att kunna se något i kryptan måste rollpersonerna ha en ljuskälla.
- ♦ **Mosaiken:** De fyra delarna av golvmosaikens är vikt-plattor. Om den sammanlagda vikten på platta A och D (demonerna) avviker från den totala vikten på B och C (drakarna) aktiveras mekanismen och två rundor senare vaknar en odöd förkämpe i den norra alkoven och går till anfall. Om vikten förändras igen utan att jämnvikt råder vaknar ytterligare en förkämpe. Låt spelarna

klura på hur de ska behålla jämvikten och belöna deras påhittighet. En metod är att två rollpersoner av ungefär samma vikt (din bedömning) kliver på varsin platta (av olika slag) exakt samtidigt, vilket kräver ett lyckat slag mot **HOPPA & KLÄTTRA** (med fördel) av båda.

- ♦ **Odöda förkämpar:** I var och en av de tre alkoverna står en mäktig skelettkrigare, satt här för att skydda Eledains skatter i evighet. De väcks av ojämnavikt på golvmosaiken eller om någon försöker slå sönder järndörren. När förkämparna vaknar höjer de rasslande sina vapen och slåss tills de nedgörs eller rollpersonerna har lämnat tornet.
- ♦ **Piedestalen:** Träskrinet på piedestalen är vackert utsmyckat med drakrikets symboler, vilket ett slag mot **MYTER & LEGENDER** avslöjar. Skrinet är öppet, och inuti finns två stora åttkantiga safirer värda 50 guldmynt styck samt andra värdesaker motsvarande tre skattkort. Om du valt att placera en del av drakstatyetten i Trolletinn finns den också här.
- ♦ **VÄSTER:** Järndörren (#7). När rollpersonerna gått in i kryptan glider järndörren igen och går inte att öppna. På denna sida finns inget nyckelhål, och dörren kan varken dyrkas upp eller öppnas med **LÅSA/ÖPPNA**. Det går att slå sönder dörren (skyddsvärde 20, 100 KP) men det tar tid och väcker alla de tre skelettkrigarna. Denna sida av järndörren är ornamenterad med en vacker relief av stjärnor och planeter. Högst

KRYPTAN



upp syns månen, och längst ner står en figur i rustning som liknar Eledain själv. Om rollpersonerna granskar reliefen noga eller klarar ett slag mot **FINNA DOLDA TING** noterar de att över månen och under Eledain-figuren finns åttkantiga fördjupningar. Om safirerna från skrinet placeras i de två fördjupningarna fastnar ädelstenarna, och dörren glider upp. Safirerna går bara att ta loss igen när järndörren stängts.

ODÖDA FÖRKÄMPAR

Förfl: 10 **SB:** STY + T6 **KP:** 24 **VP:** 15

Rustning: Ringbrynja (4)

Färdigheter: Slagsmål 14, Undvika 8, Upptäcka fara 12

Förmågor: Stridsvana, Defensiv, Dubbelhugg, Tålig x 4

Vapen: Slagsvärd (FV 16, skada 2T8), stor sköld

Resistens: All stickskada halveras (avrunda uppåt).

Immunitet: Förkämparna är immuna mot skräck och färdigheten **ÖVERTALA**.

AVSLUTNING

För att ta sig ut ur kryptan har rollpersonerna stor hjälp av att dra sig till minnes ramsan "Ovan måne, under jord, stjärnor falla". Om spelarna inte kommer på hur de ska ta sig ut kan du låta Harga rädda dem (hon kan öppna dörren från andra sidan med **SKINGRA** och **LÅSA/ÖPPNA**). Det är oavsiktligt – Harga tror att rollpersonerna är döda och kommer för att plundra kryptan. Harga kan också dyka upp just när rollpersonerna kommit ut ur kryptan på egen hand. Om rollpersonerna är illa där kan Harga gå till angrepp, annars flyr hon sin kos och svär att hämnas.

DE DÖDA ÖGONENS GROTTA

På en enslig klippa i östra Kummerbergen ligger De döda ögonens grotta. Det är en plats som alla skyr, där inget växer och ingen seende varelse

återkommer ifrån, eftersom en basilisk gjort den till sin boning. Basiliken har nyligen attackerat en gård och kan komma att bli en stor fara för Utkante.

SITUATIONEN

Basiliken har attackerat Hildis bondgård sydost om Utkante och dödat alla där – utom Hildi själv och hennes systerdotter Gunhill. Om detta kan rollpersonerna få höra i Utkante (se ryktestabellen på sid 17 och äventyrskorten). Basiliken drog sig sedan tillbaka till sin håla i Ögnaberget.

Berget har fått sitt namn eftersom det liknar ett öga. På grund av basiliskens andedräkt växer nästan inget i dess närhet. Basiliken vilar längst in i grottan men kan slingra sig ut genom ett antal smala skrymslen och schakt. Gunhill, Hildis systerdotter, har tagit sig till grottan i hopp om att döda besten.

Några kultister i Azrahel Koths tjänst har också tagit sig till grottan på jakt efter delar av drakstatyetten (eller andra rikedomar, om ni inte spelar *Drakkejsarens hemlighet*). Om en del av drakstatyetten är placerad här finns den i basiliskens håla (rum #6).



MÖTE MED HILDI

På vägen till Ögnaberget, någon timmes vandring från grottan, passerar rollpersonerna Hildis gård. Hildi är ensam kvar efter bestens attack och flera färska gravar syns på fältet intill. Hildi är blind men beskriver vad hon hörde och luktade. Folk och djur skrek samtidigt som luften fylldes av en hemsk stank. Hon försökte fly men stoppades av besten, blev övertygad om att hon skulle dö men den lämnade henne och hönsgården ifred. Hon hörde den avlägsna sig i riktning mot berget och tror den kommer från grottan på toppen. Hildi berättar också att hennes systerdotter Gunhill som var ute och jagade när attacken inträffade nu har begett sig till grottan för att döda besten. Hildi väddar till rollpersonerna att leta efter Gunhill.



PLATSER

I. UTANFÖR GROTTAN

Ett dis ligger tjockt över toppen av Ögnaberget. I mitten av formationen som gett berget dess namn, där pupillen borde sitta, ligger ingången till grottan. Där inne är det kolsvart och en unken lukt slår ut från mynningen.

- ♦ **Kadaver:** På marken ligger blodiga och söndertrasade rester från byten basiliken släpat från Hildis gård. De verkar ha tillhört stora djur. En rollperson som lyckas med ett slag mot **BESTIOLOGI** känner igen dem som rester av får och hästar.
- ♦ **NORR:** Stig till grottöppningen (#2).

2. GROTTÖPPNINGEN

Inuti är grottan mörk och sval. Diset utifrån täcker golvet och den unkna lukten känns starkare. Väggarna består av skrovliga, mossbevuxna stenar.

- ♦ **Död kultist:** Innanför grottöppningen ligger en död Sathmog-kultist i svarta kläder. Hans ögon är utrivna och kroppen är helt stel. Om rollpersonerna undersöker liket kan de hitta Sathmogs märke på underarmen och två stora bitmärken på halsen.
- ♦ **Spår i marken:** En rollperson som undersöker grottan och klarar ett slag mot **FINNA DOLDA TING**, eller specifikt letar efter spår, ser märken efter något stort som har släpats här, norrut (mot #3).
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T8 på tabellen till höger för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR:** Fuktig och mörk tunnel mot ormgropen (#3).
- ♦ **SÖDER:** Gång ut från grottan (#1).
- ♦ **VÄSTER:** Tunnel mot kultistlägret (#4). Ett flackande sken av eld syns därifrån.

3. ORMGROPEN

Den unkna lukten växer till en frän stank i denna grotta. Dess golv sluttar nedåt till en grop vars botten ser ut att röra sig slingrande. Nu inser ni att hela golvet är täckt av ormar. Den enda vägen vidare norrut är en smal avsats längs klippväggen.

- ♦ **Ormarna:** Att klättra förbi ormgropen kräver ett slag mot **HOPPA & KLÄTTRA**. Misslyckande betyder att rollpersonen faller i och måste slå mot **PSY** för att motstå skräck. Offret tar T6 i stickskada av ormbett direkt och ytterligare T6 i skada varje följande tur. Rustning skyddar inte. Att klättra ur gropen kräver ett nytt slag mot **HOPPA & KLÄTTRA**.

SLUMPHÄNDELSER

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.

T8 HÄNDELSE

1–4 Inget händer.

- 5 **Stenras.** Basiliken rör sig genom en av grottans många schakt och rollpersonerna ser något fjälligt slingra sig någonstans högt ovanför dem. Stenar rasar ner och alla i rummet måste slå mot **UNDIKA** för att slippa ta T4 i krosskada.
- 6 **Vilsna kultister.** Två kultister har vandrat in i grottan sökandes efter sina kumpaner och gått vilse. De blir skrämda när de ser rollpersonerna och går direkt till attack. För speldata, se sidan 76. Dessa har inte förbundna ögon.
- 7 **Från andedräkt.** Basiliken passerar i ett schakt och rollpersonerna känner dess fräna andedräkt. Rollpersonerna behöver slå ett slag mot **FYS** och blir Omtöcknade om de misslyckas.
- 8 **Vision.** En rollperson drabbas av en känsla av att vara iakttagen och får en vision av ett par isblå, stirrande ögon, vilket gör rollpersonen helt stel. Offret måste slå mot **PSY** för att motstå skräck.

- ♦ **Huggorm:** I ett skrymsle i klippväggen på norra sidan av ormgropen finns ett bo med en huggorm som störs i sin dvala och angriper den rollperson som passerar. För speldata, se sidan 76.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T8 på tabellen ovan för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR:** En mörk tunnel på andra sidan ormgropen leder till Gunhills läger (#5).
- ♦ **VÄSTER:** Tunnel mot kultistlägret (#4). Ett flackande sken av eld syns därifrån.
- ♦ **SÖDER:** Fuktig tunnel mot grottöppningen (#2).

LÄMNA GROTTAN?

Om rollpersonerna lämnar grottan för att ta en lång vila slår du T6 för varje skift på tabellen på sidan 107 i Regelboken.

HUGGORMEN

En tjock och nästan två meter lång huggorm, ihopkrupen i ett bo i klippväggen. Den är gråbrun med ett svart mönster, gula lysande ögon och huggtänder som dryper med gift. Speltekniskt hanteras ormen som ett djur (sid 99 i Regelboken), inte ett monster.

Förflyttning: 8 **KP:** 16

Färdigheter: Undvika 15

Attack: Bett (FV 14, skada T6 + dödligt gift styrka 15)



DEMONKULTISTER

För att skydda sig mot basiliken har kultisterna bundit för sina egna ögon. Det gör att de agerar som i kompakt mörker (sid 52 i Regelboken) och måste slå mot **UPPTÄCKA FARA** inför varje attack. De har redan förlorat en medlem och är mycket rädda, men vågar inte fly av rädsla för Azrahel Koth och funderar nu över sitt nästa drag. De vet att de står inför en dödlig basilisk och kan avslöja detta för rollpersonerna om de pressas. De är alla klädda i svarta kåpor.

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 12

Rustning: —

Färdigheter: Undvika 10, Upptäcka fara 10

Vapen: Kroksabel (FV 14, skada 2T6)

4. KULTISTLÄGRET

I mitten av denna grotta brinner en lägereld, vars rök letar sig ut genom sprickor i taket. Skenet från elden faller på dödskeallar och benrester som ligger kringslängda på golvet, samt på en skara svartklädda människor runt elden som alla bär ögonbindlar. På grottgolvet intill dem står en bur med vad som ser ut som hönor inuti.

- ♦ **Kultisterna** är lika många som rollpersonerna. Då de har förbundna ögon får rollpersonerna fördel på att **SMYGA** förbi dem. Om rollpersonerna upptäcks går kultisterna omedelbart till angrepp.
- ♦ **Hönor:** Kultisterna har med sig två hönor i en bur eftersom basilisker räds dessa fjäderfän (sid 78).
- ♦ **Svärdet:** Den som letar bland skelettdelarna kan med ett slag mot **FINNA DOLDA TING** hitta ett mästerns bredsvärd.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T8 på tabellen på sidan 75 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **ÖSTER:** Grottgång till ormgropen (#3).
- ♦ **SÖDER:** Fuktig tunnel till grottöppningen (#2).

5. GUNHILLS LÄGER

Ett grottrum med flera stora stenblock. Golvet är täckt av lösa stenar och den norra väggen är ett stort stenras. Vid östra väggen ligger en filt och vad som ser ut som en ryggsäck.

- ♦ **Rävsax:** En rävsax är gillrad vid ingången. Den rollperson som går först utlöser fällan, som ger T8 i huggskada om inte offret lyckas med ett slag mot **UNDVIKA**. Fällan kan upptäckas i förväg om rollpersonerna rör sig mycket försiktigt in i rummet och klarar ett slag mot **FINNA DOLDA TING**.
- ♦ **Gunhill:** Hildis systerdotter har slagit läger här och gömmer sig bakom ett stenblock när rollpersonerna närmar sig. Så snart rävsaxen har utlösts hoppar hon fram med draget svärd och ögonbindel. Hon är misstänksam då hon hört kultisterna och tror att rollpersonerna tillhör dem, men kan lugnas med ett slag mot **ÖVERTALA**.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T8 på tabellen på sidan 75 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR:** Bakom stenrasen finns basiliskens håla (#6). Att röja raset tar en kvart och kräver ett lyckat slag mot **STY** (flera försök får göras) men det märker basiliken på andra sidan. Det finns en dold gång genom raset som går att ta sig genom med ett slag mot **HOPPA & KLÄTTRA**, vilket Gunhill känner till. Den dolda gången kan även hittas med ett slag mot **FINNA DOLDA TING**.
- ♦ **SÖDER:** Mörk tunnel till ormgropen (#3).

DE DÖDA ÖGONENS GROTTA



GUNHILL

Hildis systerdotter har tagit sig hit i hopp om att stoppa monstret. Hennes långa hår är stripigt av stinkande smuts och hon har skrapår på kroppen. Hon är envis och hämndlysten och gör allt för att döda basilisken. Hon har förbundna ögon och viskar när hon pratar.

Gunhill har sett basilisken och kan beskriva den om rollpersonerna vinner hennes förtroende. Hon bär ögonbindel då att hon sett kultisten i rum #2 falla ner som död efter att ha stirrat varelsen i ögonen. Hon har också sett en annan kultist skrämman bort besten med en höna. Efter att ha pratat med Gunhill kan rollpersonerna lista ut att besten är en basilisk med ett slag mot BESTIOLOGI. Gunhill kan också visa den dolda vägen genom stenraset.

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

Rustning: Läder (I)

Färdigheter: Undvika I4, Upptäcka fara I2

Vapen: Kortsvärd (FV I2, skada T10),
kortbåge (FV I3, skada T10)

6. BASILISKENS HÅLA

Ett stort, mörkt grottrum fyllt av en stank så stark att den skär i näsborrarna. Marken är täckt av skelettdelar och förruttnade, utslitna ögon. Mitt i rummet tronar en fruktansvärd varelse, en korsning av orm och tupp av orimlig storlek.

- ♦ **Basiliken:** Detta är bestens rede, och den angriper direkt när den upptäcker rollpersonerna. Det gör den automatiskt om de kommer genom stenraset, men om de kommit genom den dolda tunneln kan de slå mot SMYGA för att förbli oupptäckta.
- ♦ **Skatter:** Bland benresterna på grottgolvet bakom basiliken finns värdesaker utspridda, motsvarande

tre skattkort. Om en del av drakstatyetten är placerad i detta äventyr finns den också här.

- ♦ **SÖDER:** Öppning till Gunhills läger (#5).

FÖRBUNDA ÖGON

Om rollpersonerna förbinder sina ögon (som Gunhill och kultisterna gjort) är de immuna mot basiliskens blick (monsterattack #6), men de agerar då som i totalt mörker (sid 52 i Regelboken).

BASILISKEN

Basiliken i De döda ögonens grotta är ett ovanligt stort exemplar, en fruktansvärd best med reptilkropp, tupphuvud och enorma dräpklor.

Handl.kr: Antal RP-1 (min. 1) **Storlek:** Stor

Förflyttning: 16 **Skydd:** 6 **KP:** 48

Rädd för fjäderfä: Basilisker är paniskt rädda för höns. Deras Handlingskraft minskar med ett (minst 1) om ett sådant fjäderfä finns synligt inom 10 meter, och den vågar inte angripa en person som bär en höna eller tupp i handen. En rollperson kan dra sig till minnes denna svaghet med ett lyckat slag mot BESTIOLOGI.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Rivattack!** Basiliken hugger med sina gruvliga rovdjursklor mot två rollpersoner. Varje attack gör 2T8 i huggskada.
- 2 **Hackande!** Besten sträcker fram sitt ondskefulla fågelhuvud och hackar med sin sylvassa näbb mot en utvald rollperson. Attacken gör 3T8 i stickskada.
- 3 **Kuckeliku!** Basiliken ger ifrån sig ett kakofoniskt galande som genomtränger rollpersonerna och får deras öron att blöda. Alla inom 10 meter avstånd måste slå mot FYS (ej handling). Vid misslyckande faller offret till marken, blir Omtöcknad och förlorar sin nästa tur.
- 4 **Pisksnärt!** Basiliken använder sin ormliknande svans som piska i en svepande attack som träffar alla äventyrare inom 4 meter. Varje attack gör T10 i krosskada, och alla offer som träffas slås omkull.
- 5 **Giftmoln!** Basiliken blåser ut ett gröngult moln som stinker av gifter och frätande magsyror. Alla rollpersoner inom 10 meter drabbas av ett dödligt gift med giftstyrka 15.
- 6 **Förstenande blick!** En blå glöd tänds i basiliskens ögon och den vrider sitt grymma fågelhuvud mot den rollperson som har högst KP för tillfället. Om offret kan se (alltså inte är blint eller har förbundna ögon) måste det slå mot PSY (ej handling). Misslyckande innebär att kroppen förvandlas till sten, och offret kan inte längre röra sig eller utföra några handlingar alls, men inte heller ta skada. Ett förstenat offer dör efter 2T6 rundor, men försteningen upphävs vid ett lyckat slag mot PSY. Offret får slå ett slag på varje kvarvarande tur i livet. Besvärjelsen SKINGRA (effektgrad 1) kan också häva försteningen, men enbart om offret ännu är vid liv.



APELSBORG



Apelsborgs ruiner har legat gömda sedan det stora drakimperiets fall. Enligt sägnen ska de ruva på en förtrollad apel som föder frukter av dyraste

guld, planterad av den siste baronen av ätten Steneke. Nu har drakriddare av Den Rena Flammans Väktare (sid 8) hittat till platsen, på jakt efter dess dyrbara skatter.

SITUATIONEN

Drakriddarna Tylos, Isadelia och Niklion har sedan en tid tillbaka rest runt i Dimmornas dal för att finna ruiner från drakrikets tid och ta dem åter i besittning i Eledains namn. Med sig har de en skara äventyrare som tjänar dem som vakter och hantlangare.

När sällskapet nyligen fann det sägenomspunna Apelsborg var någon redan där – demonkultisterna Blutuld och Ossiär som var på jakt efter delar av drakstatyetten (sid 8). Drakriddarna fångade Blutuld och slog honom i järn, medan Ossiär lyckades fly.

Apelsborg var en besvikelse för drakriddarna. Den mytomspunna apeln stod visserligen på borggården, men trädet bar endast en handfull äpplen. De var förvisso gyllene till färgen och synnerligen välsmakande, men inte av faktiskt guld så som sagorna sagt. Under kastellet fanns en låst källare – kanske fanns de verkliga skatterna där?

Den dikt på alviska som stod skriven på källardörren kunde ingen i trion läsa, så Tylos lämnade Apelsborg

på jakt efter lämplig tolk. Han fann till slut alven Iliel i Järnskogen, men då hon var föga samarbetsvillig tvingade Tylos henne med sig till Apelsborg där även hon slogs i bojor. Hennes två kamrater Aldonil och Orifin söker nu efter henne (se slumpmöte #11 på sid 30).

Då Blutuld förhörts och inte längre tjänade något syfte brändes han på bål. Eftersom Iliel vägrade samarbeta lät drakriddarna sina hantlangare hacka sig ner genom golvet, medan Tylos åter lämnade Apelsborg för att hitta fler ”frivilliga” att hjälpa till (se slumpmöte #9 på sid 30). Niklion överser hackandet medan Isadelia bearbetar Iliel. Ute i den omgivande skogen gömmer sig Blutulds medhjälpare Ossiär, som hoppas kunna rädda sin vän.

Bakom den magiskt förseglade källardörren (rum #10) finns visserligen vissa skatter – däribland en av drakstatyettens fyra delar (sid 8) om du valt att placera den här – men också naturväsendet Rotlaug som förslavades av ätten Steneke för att ge liv åt den magiska apeln.

Apels frukter bestod aldrig av riktigt guld, men mångtaliga och så mättande att ett enda äpple räcker som föda en hel dag. Under århundradena i valvet har Rotlaug förtvinat, liksom apeln – men även ruvat på gruvlig hämnd ...



LÄMNA Borgen?

Om rollpersonerna lämnar borgen för att ta en lång vila slår du T6 för varje skift på tabellen på sidan 107 i Regelboken.

SLUMPHÄNDELSE

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

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

SLAG HÄNDELSE

- | | |
|-----|--|
| 1 | Niklion. Drakriddaren Niklion spanar ut genom ett av kastelets fönster eller tar ett varv på borggården. Rollpersonerna måste slå mot SMYGA för att inte bli upptäckta. |
| 2–4 | Inget händer. |
| 5 | Bålgetingar. En svärm bålgetingar som lever i ruinen går till attack mot en rollperson. Offret måste slå UNDIVIKA eller bli illa stungen, vilket ger 2T6 i skada och nackdel på alla handlingar i ett skift. |
| 6 | Rotlaugs vädjan. Rotlaug sträcker ut sitt sinne och förmedlar en kaotisk samling sinnesintryck till en rollperson: doften av instängd jordkällare, ett prunkande träd med gyllne frukter, en intensiv känsla av fångenskap och frihetslängtan, viskande ord med darrande stämma på ett ålderdomligt språk (FRÄMMANDE SPRÅK: "Hjälp mig, befria mig"). |
| 7 | Takras. Apelsborgs ruiner är i dåligt skick. En rollperson måste lyckas med ett slag mot UNDIVIKA eller ta T8 i krosskada när en stenbumling faller från taket. |

PLATSER

I. OMGIVNING

Det är dunkelt under ovädersmolnen som täcker Dimmornas dal. I den byiga vinden bjuder både regndroppar och trädskronornas löv upp till rasslande, plaskande dans. Dansar gör även de konformade ljuskäglor som riktas mot skogen från murens krön, komna från oljelyktor burna av vakter som spejar utåt men längtar inåt, till värmen i borgens kastell.

- ♦ **Kultisten:** Ossiar befinner sig vid Apelsborg med målet att frita sin fängslade vän. Han smyger fram och tjuvlyssnar på rollpersonernas samtal, och kan då upptäckas med ett (passivt) slag mot UPPTÄCKA FARA. Om han tilltalas ger han sig till känna. Detsamma händer om han inte upptäcks, men först efter att han har hört tillräckligt för att förstå att rollpersonerna inte är allierade med riddarna.

Förhandling: Ossiar påstår sig vara en utforskare och vill ha hjälp med att befria sin vän Blutuld från två hänsynslösa rovridare – vännen känns igen på ett ärr som löper från pannan ner på kinden över vänster öga. Ossiar kan ordna med en avledande manöver som ger rollpersonerna fördel på att SMYGA in på borggården. Med ett lyckat ÖVERTALA kan han även övertygas att delta i en gemensam attack mot borgen.



Ossiar spelar rollen av en timid upptäcktsresande, men är egentligen en fanatisk anhängare av Sathmog. Hans enda mål är att befria Blutuld, med eller utan rollpersonernas hjälp. Ossiar har Sathmogs märke tatuerat på underarmen. Om rollpersonerna konfronterar honom om detta försöker han fly.

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 12

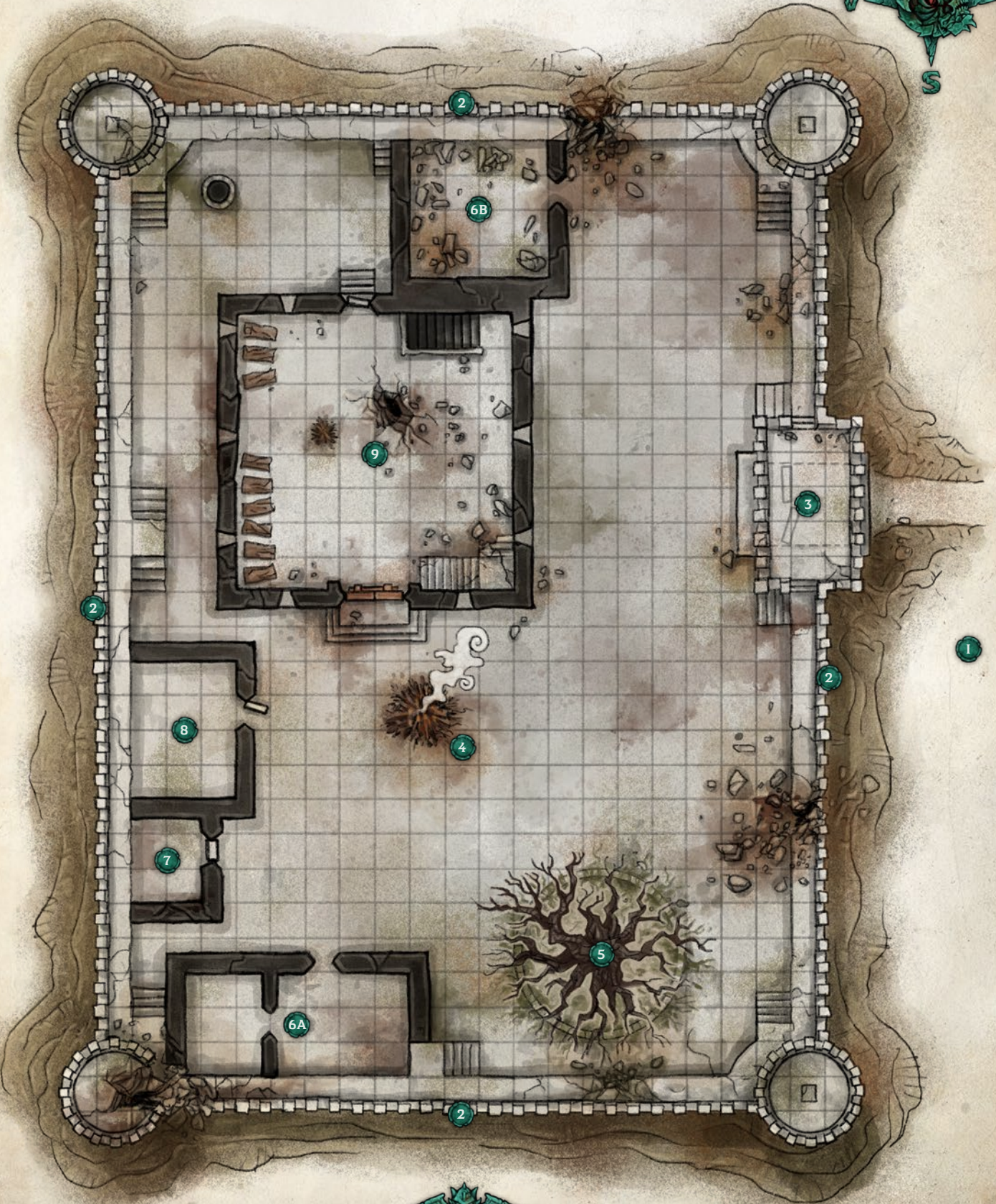
Rustning: Läder (1)

Färdigheter: Myter & legender 12,
Upptäcka fara 10

Utrustning: Kortsvärd (FV 12, skada T10),
sovfäll, två ransoner mat, sju silvermynt



APELSBORG



2. MUREN

Muren kring Apelsborg är hög som tre människor – sprucken, vittrad och klädd av rankor men fortfarande robust. Två rejäla sprickor, förmodligen stora nog att ta sig igenom, syns i norra och östra väggen.

- ♦ **Smyga:** Att ta sig fram till muren obemärkt kräver ett slag mot SMYGA. Om det sker i skydd av mörkret får slaget fördel. Genom sprickorna får rollpersonerna överblick över borggården med bålet och ser ljussken från de två skjulen (#7 och #8) och kastellet (#9). Att ta sig in genom sprickorna är enkelt.
- ♦ **Vakter:** Uppe på muren finns två patrullerande äventyrare. De har order att attackera alla varelser som närmar sig utifrån, och om någon ropar åt dem slår de genast larm och inväntar förstärkning. De spanar bara utåt, så rollpersoner inne på borggården riskerar inte upptäckt så länge de inte för oväsen.
- ♦ **Klättra:** Att klättra över muren kräver ett slag mot HOPPA & KLÄTTA. Väl uppe krävs också ett nytt slag mot SMYGA för att inte bli sedd av vakterna.

3. PORTHUS

Den måste ha varit imponerande en gång i tiden, borgens fem meter höga och lika breda dubbelpart av brons. Nu är ytan lika grön som den mossorna som har fått fäste längs kanterna. Mönstret av en vapensköld – en apel med guldäpplen – går knappt att urskilja. Porten står lite på glänt.

- ♦ **Porten:** Den ärgade dubbelpartan står på glänt, helt enkelt eftersom den inte längre går att försluta. Att öppna den tillräckligt för att tränga sig igenom kräver ett slag mot STY, men detta utlöser ett skärande gnissel som uppmärksammas av alla som befinner sig utomhus.
- ♦ **Vapenskölden:** Ett slag mot MYTER & LEGENDER avslöjar att vapenskölden på porten tillhör ätten Stenke, som var mäktig på drakimperiets tid.

4. BÅLET

Det pyr och osar om en eldhärd på gården. Elden måste ha varit stor, ett riktigt bål.

- ♦ **Eldhärden** är tre meter i diameter och fortfarande het. Den som rotar runt i de pyrande resterna måste slå VILDMARKSVANA eller ta T3 i brännskada.
- ♦ **Kraniet:** Den som rotar bland kolen upptäcker ett mänskligt kranium. En undersökning av kraniet och ett lyckat slag mot LÄKEKONST avslöjar en skada i benet – ett jack som löper från pannan och ner under vänster öga.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T6 på tabellen på sidan 80 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.

ATTACK!

Om rollpersonerna vill gå till direkt attack mot borgen har de en tuff strid framför sig. Två äventyrare patrullerar murkrönet. Om de blir angripna slår de direkt larm, varpå de kvarvarande äventyrarna ansluter i rundan efter, och de båda drakriddarna i rundan efter det.

5. STENTRÄDET

Ett halvdött träd bakom en meterhög stenmur. Det ser inte mycket ut för världen – en spretig, knastertorr krona klädd i rynkig näver, naken sånär som på en handfull små gulröda frukter. Muren omkring är överväxt av törnen, så täta att rundeln av marmor som kröner dess topp knappt syns.

- ♦ **Apeln:** Den som granskar trädet på nära håll och lyckas med ett slag mot VILDMARKSVANA konstaterar att apeln är uttorkad, men små blekgroa knoppar på några lägre grenar visar att den fortfarande lever.
- ♦ **Frukterna:** T4 frukter hänger utspridda från grenarna. De liknar små äpplen och är gyllene till färgen. De är mycket välsmakande, och ett guldäpple motsvarar en dagsranson föda men räknas som en småsak avseende belastning.
- ♦ **Rundeln:** På marmorytan som löper runt murens topp finns ristade skrivtecken av ålderdomligt snitt som kan utläsas med FRÄMMANDE SPRÅK: "Guldapeln är i ätten Stenkes vård och ägo i evig tid; så lyder avtalet med apelns herde och själ Rotlaug, för alltid bunden till denna plats."
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T6 på tabellen på sidan 80 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.

6A & 6B FÖRRÅD

Mörker och tystnad är allt som kan anas från det förfallna uthusets inre. Den dörrlösa öppningen glupar som en monsterkäft, väntande på smakrika besökare.

- ♦ **Slumphändelse:** Slå T6+1 på tabellen på sidan 80 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här inne.

7. ILIELS CELL

En lykta lyser upp den lilla bodens inre. Ljus sipprar ut genom sprickor i murbruket och där takets månghundra-åriga tegelplattor har fallit in. När ni närmar er den mossklädda fasaden hörs spända, väsende röster – några ord kan inte urskiljas, i alla fall inte förrän ni har vågat er ända fram.

- ♦ **Tjuvlyssna:** För att komma nära nog för att tjuvlyssna utan att upptäckas krävs ett lyckat slag mot SMYGA. Om de lyckas hörs två kvinnor som talar, den ena irriterad och hotfull, den andra trotsig. Några ord snappas också upp:

Isadelia: "Varför vägra? Om [mummel] bara över-sätter [mummel] på källarporten är du fri att ta ditt [mummel] härifrån!"

Iliel: "Nej, släpp mig [mummel] Om ni [mummel] snällt kanske jag [mummel] er. Men [mummel] tvång och hot, aldrig!"

- ♦ **Isadelia:** Kort efter ovanstående dialog vänder Isadelia på klacken och smäller upp dörren. Om rollpersonerna



ÄVENTYRARNÄ

Drakriddarna har anlitat en skara äventyrare för att hjälpa dem med utgrävning och vakthållning. Kanske är det mer rättvisande att kalla dem plundrare, dessutom av det kallhamrade slaget. De har blivit lovade en femtedel av det påstått rikliga bytet, och betalt ska de ha! De är lika många som rollpersonerna, men minst två och maximalt fyra.

Förflyttning: 10 **SB:** STY +T4 **KP:** 13

Rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Undvika 10, Upptäcka fara 12

Utrustning äventyrare 1: Bredsvärd (FV 14, skada 2T6), tungt armborst (FV 13, skada 2T8), T8 silvermynt

Utrustning äventyrare 2: Långspjut (FV 13, skada 2T8), långbåge (FV 14, skada 1T2), T8 silvermynt

Utrustning äventyrare 3: Handyxa (FV 14, skada 2T6), lätt armborst (FV 13, skada 2T6), T8 silvermynt

Utrustning äventyrare 4: Stridsyxa (FV 14, skada 2T8), kortbåge (FV 12, skada 1T0), T8 silvermynt

befinner sig i hennes synfält upptäcker hon dem direkt, men om de håller sig till skuggorna klarar de sig – hon låser dörren bakom om sig och klampar sedan med bestämda steg mot kastellet (#9) utan att se sig om.

- ♦ **Symbolen:** Isadelia har Eledains symbol fullt synlig på mantelspännet och manteln. Rollpersonerna kan identifiera den med ett slag mot MYTER & LEGENDER.

- ♦ **Dörren:** Dörren till skjulet är gisten men det grova låset fungerar, och det krävs ett slag mot FINGERFÄRDIGHET för att lirka upp det. Det går att slå sönder dörren (10 KP, skyddsvärde 6), men inte utan att larmet går.

- ♦ **Taket:** Taket är en annan möjlig väg in, tack vare de många saknade takpannorna. Det krävs ett slag mot HOPPA & KLÄTTTRA för att ta sig upp och in utan missöden; misslyckas det drabbas klättraren av ett fall på fyra meter. Om Isadelia är kvar i boden krävs även ett slag mot SMYGA för att undgå upptäckt.

- ♦ **Iliel:** En ståtlig och stolt alvkvinnä reser sig upp om rollpersonerna kommer in. Hennes fotleder är slagna i järn och händerna bundna bakom ryggen. Hon erbjuder sig att berätta allt hon vet i utbyte mot att hon släpps fri.

- ♦ **Slumphändelse:** Slå T6+1 på tabellen på sidan 80 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här inne.



ILIEL

Om Iliel friges av rollpersonerna kan hon berätta att hon har förts till Apelsborg mot sin vilja av vad hon tror är drakriddare. De vill ha hennes hjälp att tyda den uråldriga texten på en dörr i kastellet. En annan fånge satt fångslad i byggnaden intill. Hon vet inte vem det var men att döma av de ljud, dofter och plågade skrik som nådde henne för ett par timmar sedan gissar hon att personen är död.

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

Rustning: —

Färdigheter: Pilbåge 14, Svärd 13, Undvika 14, Upptäcka fara 12

Vapen: —

8. BLUTULDS CELL

Dörren till den större boden står vidöppen och ett svagt ljussken faller ut över gräset. Annars liknar den grannhuset, med sin mossiga stenfasad och sitt trasiga tak.

- ♦ **Ränseln:** Blutulds rygsäck ligger kvar bredvid de fångsel som tidigare höll honom fjärrad. Förutom en sovfäll, ett fältkök och en spade finns där en lergök med nio hål, utformad som en grinande demontupp.
- ♦ **Lönnfacket:** Den som söker igenom ränseln och lyckas med ett slag mot FINNA DOLDA TING hittar ett lönnfack i läderfållen. Gömd däri ligger ett litet silvermynt med Sathmogs symbol på ena sidan.



DRAKRIDDARNA

De unga och ärelystna riddarna Isadelia och Niklion utforskar Apelsborg på eget initiativ. De vill återupprätta Eledains rike och hoppas hitta en guldskatt att skänka till någon av Draktandsmassivets drakar. Målet är allt – om rollpersonerna framstår som dugligare erbjuder Isadelia dem att överta vakternas roll i utgrävningen.

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

Rustning: Plåt (6)

Färdigheter: Slagsmål 14, Undvika 12

Förmågor Isadelia: Defensiv, Dubbelhugg, Stridsvana

Förmågor Niklion: Hal som en ål, Stridsvana

Utrustning Isadelia: Slagsvärd (FV 16, skada 2T8), stor sköld, sovfäll, T8 guldmynt

Utrustning Niklion: Tung stridshammare (FV 16, skada 2T10), sovfäll, T8 guldmynt

Kristallerna: Rovriddarna bär även på sig fyra av kristallerna som krävs för att öppna källarporten i kastelet (alla utom den gula). Vem av dem som har kristallerna kan du anpassa efter behov.

- ♦ **Slumphändelse:** Slå T6+1 på tabellen på sidan 80 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här inne.

9. KASTELLET

Hur högt det en gång var är omöjligt att säga, men numera återstår bara kastelets bottenvåning. Ljus sipprar ut genom höga, smala fönsteröppningar delvis täckta av slingerväxter, och den ärgade bronsporten är stängd. Inifrån ekar oljudet av hackor mot sten, ibland ackompanjerat av hetsande rop från en barsk mansröst.

- ♦ **Porten:** Bronsporten är reglad på insidan. Den är mycket svår att slå in (80 KP, skyddsvärde 18), och ett sådant försök hörs av alla i närheten.
- ♦ **Bakdörren:** Den mindre dörr som vetter åt andra hållet, mot en liten innergård med en torrlagd brunn, går inte att stänga helt. Det krävs dock ett slag mot SMYGA för att undvika ett avslöjande gnissel när den öppnas.
- ♦ **Via taket:** I det sydöstra hörnet av det som var andra våningens golv finns trappöppningen kvar. Att ta sig upp längs den vittrade fasaden är enkelt, slaget mot HOPPA & KLÄTTRA görs med fördel.
- ♦ **Drakriddarna:** Om inte larmet gått finns oftast båda drakriddarna i kastelets stora sal. De är inte särskilt uppmärksamma men går omedelbart till angrepp mot inkräktare. Såväl Isadelia som Niklion lämnar dock stundvis salen, vilket kan vara ett bra tillfälle för rollpersonerna att slå till – de båda tillsammans är svår utmaning i strid.
- ♦ **Äventyrarna:** Den eller de äventyrare som inte vaktar muren håller på och hackar sig ner genom golvet på drakriddarnas order. Det finns en slägga och en hacka i rummet. Rollpersoner som finner portens gåta lika olöslig som drakriddarna kan fortsätta hacka. Se "Hackandets pris", nedan.

HACKANDETS PRIS

Att hacka sig ner till källaren genom golvet tar ett skift och ett lyckat slag mot HANTVERK. Ett nytt försök får göras varje skift, men oljudet riskerar att locka till sig faror från Järnskogen. Slå ett slag på tabellen nedan per skift som hackandet pågår.

T6 FARA

1–3 Inget händer.

4 **Rovgiriga svartalfer**, dubbelt så många som rollpersonerna (speldata som spejare enligt sid 97 i Regelboken).

5 **Ilkska orcher**, lika många som rollpersonerna (speldata som krigare enligt sid 94 i Regelboken).

6 **Det svultna trollet Yx** (speldata enligt sid 98 i Regelboken).

- ♦ **Källarporten:** Den bastanta, järninfattade källarporten är ärgad men inte lika påtagligt som kastelets port. Porten har inget normalt lås och kan inte dyrkas upp eller öppnas med LÅSA UPP. Att slå in den är närmast omöjligt (100 KP, skyddsvärde 25). Det bästa sättet att öppna porten är att tyda inskriptionen och placera kristallinserna i rätt ordning.
- ♦ **Inskriptionen:** På källarportens övre del finns en inskription på ett uråldrigt språk och under den ett träd med lövad krona. En närmare titt avslöjar fem horisontellt placerade fördjupningar i brösthöjd, runda och stora som silvermynt. En klargul kristallins sitter redan intryckt i fördjupningen längst till vänster men är lätt att pilla loss. Det krävs ett slag mot FRÄMMANDE SPRÅK för att uttyda texten. Se rutan nedan.



- ♦ **Rotlaug:** Naturväsendet Rotlaug är krum som en dvärgbjörk, med en hy lika skrovlig och blek som björkens näver. Ansiktet domineras av en bred, tandlös mun. Näsan är som en liten knopp och ögonen pepparkornssmå. Vad gäller mål i livet har han bara två: att bli fri och hämnas alla år i fångenskap (se nedan).
- ♦ **Källaren:** En krypta med stengolv (cirka 6x6 meter) och lågt tak. Nästan allt som fanns här nere har multnat till jord.
- ♦ **Skatter:** Åtten Stenekes förmögenhet äts till stor del upp av de stridigheter som präglade imperiets sista tid, men ur en sprucken urna kan rollpersonerna fiska fram värdesaker motsvarande fyra skattkort. Om en del av drakstatyetten placerats i detta äventyr finns den också här.

INSKRIFTIONEN

Droppen är öster om hjärtat,
men inte i centrum
Hjärtat är inte vid lövet,
men näst till öster om solen
Solen är varken längst i väst
eller längst i öst
Månen är näst intill droppen,
endast
Lövet är väster om hjärtat

Rätt ordning: Lövet/grön, Solen/gul, Hjärtat/röd, Droppen/blå, Månen/benvit.



KÄLLAREN



10. KÄLLAREN

När kristallmynten placeras på rätt plats skiner hela dörren upp av ett inre ljus som strålar genom linserna med bländande styrka. Porten glider upp av sig själv. Unkenheten i mörkret bortom tröskeln blandas upp med en frän, stickande odör. Och en kraxande, kucklande röst: "Rotlaug är fri! Gör väg, nu ska här växa."

Rotlaugs hämnd: Om Rotlaug befrias vandrar han ut på borggården, omsvärmad av de bålgetingar som väntat på sin mästares återkomst, och släpper loss all sin växtkraft. Han blir en del av guldapeln som växer snabbt till mångdubbel storlek och går till attack mot Apelsborg – dess grenar och rötter slår mot ruinerna medan de klänger sig över väggar och tak. Samtidigt spirar gräset mellan växande sprickor i golv och fundament. Vildblommor gror, knoppas och slår ut över hela borggården.

Om en eller båda rovriddarna finns kvar när detta sker försöker de stoppa Rotlaug, men blir prompt krossade av hämndgiriga rötter. Äventyrarna flyr hals över huvud. Om någon rollperson försöker stoppa Rotlaug eller angripa honom anfalls också de av vildsinta grenar och rötter, vilket räknas som en monsterattack med 3T8 i krosskada. Rotlaug kan inte besegras i strid med några medel som rollpersonerna förfogar över.

Några minuter senare är Rotlaugs hämnd slutförd – Apelsborg har förvandlats till en övervuxen ruin, svår att skilja från den omgivande skogen. Om skatter finns kvar i ruinens källare kan rollpersonerna fortfarande komma åt dem. I ruinens mitt tronar den nu enorma guldapeln, som bär 4T6 guldäpplen redo att plockas. Varje höst kan ytterligare 4T6 frukter skördas.



GÅRDAGENS BY



För sju sekel sedan levde Kato den Nyfikne, en magiker som tjänade drakkejsaren Eledain men för-rådde sin härskare. Katos torn och den omkringlig-gande byn Svartås gick under för drakeld då hans trolöshet

kom i dagen. Nu ryktas han hemsöka ruinerna av sitt torn. Genom århundradena har byn motstått plundringsförsök, men sägs vara hemvist för allsköns skatter.

SITUATIONEN

Sent i livet bestämde sig den till drakkejsaren lojale Kato den Nyfikne, förgäves ålagd att finna en väg till odödlighet åt sin härskare, för att själv försöka lura döden. Han slöt i detta syfte avtal med demonen Ix, en tjänare till Sathmog, i utbyte mot ett omfattande dubbelspel från Katos sida.

Kato, som stod Eledains hov nära, sådde split och lögner som bidrog till kejsardörets undergång. Avtalet med Ix var långt och invecklat, finstilt nedskrivet på en lång rulle garvad hud på ett demoniskt språk vars grammatik och vokabulär bygger på tvetydiga formuleringar för att möjliggöra ironiska följdverkningar i kontrakt slutna med de dödliga.

I stället för att förläna Kato odödlighet fullgjorde Ix sin del av avtalet genom att fånga Katos torn och byn Svartås i en sfär av avskild tid där den sista timmen av magikerns liv ständigt upprepar sig. Händelsevis är detta också den sista timmen i livet för samtliga invånare i Svartås, då Katos förräderi just kommit till drakkejsarens kännedom och en eskader drakar skickats för att ödelägga trollkarlens torn och byn till straff och androm till varnagel.

Drakarnas inflygning i v-formation kan observeras inifrån Svartås under hela tidscykeln, allt närmare, fram till den stund då drakryttarna ger order om förintelsen och eldkvastarna börjar sprida sig ur drakarnas gap. Cykeln börjar om i Katos dödsögonblick. Alla som dött en våldsam död under tidscykeln vaknar på samma plats de befann sig när cykeln började.

Sfären kring Svartås är öppen för inpassage från omvärlden, men omöjlig att lämna för den som väl passerat händelsehorisonten. De boende i byn återupplever samma timme om och om igen utan att ha några minnen av repetitionerna, medan rollpersonerna och andra utom-stående bibehåller sina minnen från en cykel till en annan.

Åtskilliga äventyrare har genom åren tagit sig in i Svartås lockade av rykten om skatter. Dessa har funnit sig fångade utan möjlighet till flykt och tvingats genomleva hela sina liv inuti sfären. Trots att tidscykeln ständigt star-tar om kan utomstående dö av ålder. Liven ifråga tenderar att bli korta. Ensidig kost, märklig dygnsrytm, förskjuten tidsuppfattning, stress och svåra mentala påfrestningar leder i regel till förhållandevis snabb död under tilltagande vansinne. Få klarar de första två åren.

För att klara av äventyret krävs att rollpersonerna listar ut vad som pågår och lär sig att behärska tidssfärens egenartade mekanismer, tar sig hela vägen upp till Katos kammare i tornets topp och där antingen förstör den arte-fakt som upprätthåller sfären – pergamentrullen som utgör kontraktet mellan Ix och Kato – eller sluter ett avtal med demonfursten Ix om fri utpassage.

Gårdagens by är en möjlig placering av en av drakstaty-ettens fyra delar (sid 8) – i så fall i tornets topp (plats #11).



TIDSCYKELN

I drakkejsardömet mättes varje dygn i enheter om 96 *dontes*, baserat på det antal tändar med vilka varje drake kläcks. Ett solur befinner sig mitt på Katos torn och kan ses från varje oskymd plats i Svartås. En donte motsvarar en kvart.

Tidssfärens cykel omfattar fyra dontes, alltså en timme för rollpersonerna. Som SL kan du mäta tiden som går i spelet genom att klocka verklig tid med lämpligt redskap – förslagsvis kan tidscykelns timme för rollpersonerna motsvaras av 15 minuter för spelarna. Du kan klocka tiden dolt den första cykeln, och därefter öppet. Alternativt kan du som SL själv avgöra hur snabbt tidscykelns timme förflyter.

Tidscykeln börjar på sen eftermiddag, kring femtiden, under tidig höst. Mot cykelns slut mörknar himlen alltmer, och drakarnas skrin hörs högre och högre, för att med mörkrets inbrott till slut bli öronbedövande. Ur mörkret kommer plötslig eld ur ett dussin drakkäftar, och samtliga invånare i Svartås dödas av drakelden – även rollpersonerna.

Rollpersonerna vaknar sedan oskadda på samma plats där de korsade händelsehorisonten, och nästa cykel börjar. Att uppleva många cykler är dock nedbrytande – när varje ny cykel inleds tar rollpersonerna varsitt valfritt tillstånd. Då tiden är knapp finns det inte mycket tid till återhämtning, utom i tidsfickan vid Mormels monument (plats #8).

PLATSER

I. BARRIKADEN

Mellan två bergsknallar blockas vägen av en barrikad som tycks vara en blandning av orchiska palissader, dvärgiska byggnadsverk, alviskt konstjärn, törnefyllda häckar av det slag halvlingar odlar, och annat av svårbestämt ursprung. På barrikadens olika delar syns ditmålade texter på främmande språk.

- ♦ **Gammalt bygge:** Om rollpersonerna klarar ett slag mot MYTER & LEGENDER inser de att delar av barrikaden är mycket gamla – flera av de folkslag som här lämnat avtryck har inte syns till i området på hundratals år.
- ♦ **Varningar:** Om rollpersonerna klarar ett slag mot FRÄMMANDE SPRÅK kan de uttyda att alla texter på barrikaden är varningar som uppmanar besökaren att genast vända om.
- ♦ **Klättra:** Att klättra över barrikaden kräver ett slag mot HOPPA & KLÄTTRA. Den som misslyckas tar sig över ändå, men tar T4 i stickskada.
- ♦ **Riva:** Barrikaden har skyddsvärde 12 och 100 KP.

GÅRDAGENS BY



2. HÄNDELSHORISONTEN

Framför er skimrar luften i regnbågens alla färger. På andra sidan barriären anar ni en by, men sikten är för suddig för att urskilja någonting bestämt. Vid den skimrande barriären står en synnerligen välklädd anka men en bok i händerna.

- ♦ **Hinnan:** En rollperson som vidrör hinnan erfar en kittlande känsla. Om rollpersonerna fortsätter framåt tränger de enkelt genom barriären – nu börjar deras första tidscykel i Svartås, och här vaknar de om de dör (sid 87).
- ♦ **Forskaren:** Ankan vid barriären är den lärde Canutus Boetii, kan berätta att olika folkslag som levt här under århundraden har byggt på barriären för att förhindra besökare att passera den magiska barriär som finns runt Svartås.

Drakspillingen: Om rollpersonerna vill ha mer information och klarar ett slag mot ÖVERTALA eller BLUFFA berättar Canutus att han provat en mängd olika ämnens effekt på den magiska barriären, och demonstrerar gärna det enda som haft någon verkan.

Ur en ask tar han fram några torra korn och strör dem på hinnan. De glöder till för att sedan accelerera till stor hastighet och försvinner ur sikte.

Han berättar att kornen är något av det mest sällsynta han äger – *guano draconis*, fossil drakspilling som han lyckats bärga ur ett sedan länge utslucknat drakbo. Om rollpersonerna tvingar eller knuffar in Canutus genom händelsehorisonten blir han mycket ilsken och vägrar hjälpa dem.

3. BYNS UTKANT

Väl stigna igenom den skimrande barriären befinner ni er i utkanten av en liten by. En skock får lunkar en bit bort. En enkel väl leder fram till byn, bestående av några enkla hus runt ett högt, svart torn. På andra sidan byn syns en bergsknalle med vad som ser ut som stora reliefer uthuggna ur berget.

Oavsett vilken tid på året och på dygnet det var utanför barriären så är det sen eftermiddag och höst här inne. Luften är sval, träden redan i höstfärger, ljuset vikande. Runt tornets krön kretsar kråkor i ring. Något som ser ut som en stor flaggstång, fast horisontell, sticker ut från tornets översta del.

- ♦ **Händelsehorisonten:** Bakom rollpersonerna sträcker sig Dimmornas dal så som den såg ut för ett sju hundra år sedan. Barriären av bråte syns ej, inte heller den skimrande barriären. Händelsehorisonten är trots sin osynlighet omöjlig att passera i motsatt riktning. En



CANUTUS BOETII

Canutus Boetii är en akademiker som utfört experiment på händelsehorisonten. Utöver att hjälpa rollpersonerna kan han, mot lämplig ersättning, lära ut sina färdigheter.

Förflyttning: 8 **SB:** — **KP:** 10

Rustning: —

Färdigheter: Bestiologi 17, Främmande språk 16, Läkekunst 14, Myter & legender 15, Undvika 8

Utrustning: Kniv (FV 8, skada T8), böcker, ryggsäck, fältkök, sovfäll, 7 guldmynt

tröghet uppstår kring den som kommer nära, tills ingen framåtrörelse längre är möjlig. SKINGRA har ingen effekt.

- ♦ **Drakstången:** Om rollpersonerna frågar om stängen som sticker ut från tornet och klarar ett slag mot BESTIOLOGI inser de att det är en landningsplats för gästande drakar. Det märkliga är att sådana inte har byggt på husen sedan drakimperiets tid.
- ♦ **Drakarnas inflygning:** Om rollpersonerna aktivt spanar omkring sig kan du låta dem slå mot UPP-TÄCKA FARA. Den som lyckas ser någon sorts flygande varelser i v-form som närmar sig från horisonten. Exakt vad det är går inte att identifiera ännu.

4. TORGET

Byns torg är litet och belagt med stenar vars olika färger tecknar bilden av en stegrande drake. Det höga svarta tornet reser sig nära och kastar sin skugga över platsen. En bonde med käpp vankar fram till er, ivrig att prata.

- ♦ **Boden Rax** är upprörd över att hans flock får avvikit från hagen efter att en stötta i gärdesgården gett vika. Han är ivrig över att få tala med de nyanlända om huruvida de siktar djuren på vägen mot byn, och erbjuder en av hans hustrus nybakade plommonpajer som betalning för hjälp att fånga in de bortsprungna fåren.
- ♦ **Spåra fårskocken:** Rollpersonerna kan spåra bonden Rax försvunna får med ett lyckat slag mot **JAKT & FISKE**. De hinner då få syn på en bagge och sju fårtackor just som de skenar genom dynghögen (plats #10) jagade av Rax vallhund och sedan tar till luften.

Fårens grymma öde: Kort före tidscykelns slut kommer en bagge och sju fårtackor flygande i hög fart någon meter över torget. En efter en kolliderar de med värdshuset Eldkvastens fasad. Tätt efter dessa följer en spräcklig vallhund i samma hastighet.

Kollisionerna orsakar viss åverkan på värdshuset, och själva briserar de som färsfyllda ballonger. Det är ingen vacker syn, och den skapar så stor uppståndelse på torget att de närvarandes klagan dränker ljudet av annalkande drakars vingslag. Kort därefter kremeras byn och samtliga invånare.

Om spelarna frågar varifrån djuren kom flygande kan de med ett lyckat slag mot **UPPTÄCKA FARA** notera att de kom i riktning från tornet.

VAD BYBORNA VET

Svartås invånare talar en ålderdomlig men fullt begriplig version av allmänspråket. Samtliga SLP som rollpersonerna möter kan berätta att byns namn är Svartås, ange ett årtal drygt sju hundra år före rollpersonernas, och förtälja att byn är en förläning som tillhör Kato den Nyfikne, en mäktig trollkarl som åtnjuter ett särskilt förtroende från drakkejsaren Eledain som regerar landet, samt att Kato fått sitt allmänt vedertagna tillnamn för att han "tycker om att titta inuti folk". Om rollpersonerna börjar prata om tidskapslar och annat skakar de bara huvudet.

5. VÄRDSHUSET ELDKVASTEN

I skuggan av tornet domineras torget av en stor men nedgången byggnad. Flera fönster har spikats igen med brädor. Ovanför porten hänger en illa målad skylt som med lite fantasi kan antas föreställa en eldkvast sprutad ur antydd drakkäft.

- ♦ **Ukka och Thorendil:** Det finns ett tiotal gäster på värdshuset. Alla är vanliga bybor utom två – en kraftig orch och en gänglig människa som spelar tärning vid ett bord. Under den första tidscykeln är de fåordiga och erbjuder bara kryptiska kommentarer av sorten "bäst ni gör er hemmastadda" och "det här bordet är vårt, kom ihåg det".

Senare cykler: Ukka och Thorendil är utomstående som vid det här laget suttit fast i tidssfären i tio månader. De avslöjar dock varken detta, eller vad som snart kommer hända – drakarnas anfall och cykelns omstart – under den första tidscykeln. Under påföljande cykler är de mer öppna, och kan fås att berätta allt de vet med slag mot **ÖVERTALA** eller **BLUFFA**. Om de bjuds på starkdryck sker slagen med fördel.

De anser båda att tidssfärens hemlighet är förborgad i tornets topp hos den aldrig skådade Kato, men att trappan som leder dit upp är allt för lång för att klättras innan tidscykeln tar slut. Båda har försökt åtskilliga gånger, men fast de sprungit så snabbt de kunnat har ingen kommit längre än halvvägs.

UKKA OCH THORENDIL

Ukka är utsänd av Maladûk för att finna delar av drakkejsarens statyett (alternativt rikedomarna i Katos torn, ifall ni inte spelar *Drakkejsarens hemlighet*). Thorendil är en karriärinriktad magikerlärning strax därefter utsänd av Azrahel Koth i samma syfte.

Under sin första cykler bekämpade de varandra såsom svurna fiender, innan de insåg det lönlösa i att döda varandra till ingen nytta om och om igen. Efter det inledde de en stormig romans, som dock tog slut till ömsesidig bitterhet efter några veckor. Sedan dess har de enats om att det drägligast sättet att tillbringa den tid de har är att spela tärning på Eldkvasten under tilltagande berusning.

Där bränns de till döds varje tidscykel, för att sedan vakna vid byns utkant (på motsatt sida från rollpersonerna) och omgående bege sig tillbaka till värdshuset.



UKKA

Ukka styr sin egen klan under Maladûk, och åtog sig uppdraget för att höja sin status inom orchhierakin. Hennes dröm är att samla stöd nog att kunna utmana Maladûk själv till envig, men har försjunkit i djup hopplöshet då hon antar att världen utanför fortgår utan henne, och att alla hennes ambitioner kommit på skam. Hon är stor och grov och har usel mental hälsa. Mot cykelns slut kan hon bli mycket talträngd och sentimental om någon rollperson förefaller villig att lyssna.

Förflyttning: 8 **SB:** STY +T4 **KP:** 14

Rustning: Ringbrynja (4)

Färdigheter: Undvika 8

Vapen: Kroksabel (FV 15, skada 2T6), 3 silvermynt

6. RAX GÅRD

En av de små gårdarna i byn är större än de övriga. Jämte bostadshuset finns en liten lund plommonträd. Spår av skörd syns i lunden, såsom korgar och stegar resta mot träden. En liten inhägnad men delvis fallen gårdsgård står tom. Klövspår leder därifrån.

- ♦ **Malyn:** Bonden Rax, hans hustru Malyn och deras sju söner brukar jorden kring Svartås och håller djur. Malyn har tagit vara på de nyskördade plommonen genom att baka en enorm paj. Densamma har nyss lyft ut ur ugnen och satts att svalna på ett fönsterbleck. Endast Malyn och hennes yngste är på plats, då övriga är ute och söker efter den försvunna färhjorden (se plats #3).

7. BONINGSHUS

Runt om torget står en handfull enkla boningshus. Lortiga barn blänger på er.



THORENDIL

Thorendil är en streber som genom att anmäla sig frivillig att söka efter drakkejsarens statyett hoppas kunna kompensera för brister i det tålmod som krävs för att studera svartkonst på ett seriöst vis. Han är gänglig och mager, med en gulaktig hy till följd av den skada hans lever tagit av tiden i Svartås. Hans rastlösa natur plågas svårt av tidssfärens villkor, och hans maniska skov blir allt svårare ju längre cirkeln lider och beroende på hur länge sedan det var han sov sist. Han brister då ofta ut i hysteriska skratt som övergår i gråtattacker.

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 13 **VP:** 16

Rustning: —

Färdigheter: Elementalism 13, Mentalism 12, Undvika 8

Besvärjelser: Hämta, Skingra, Tända, Flamma, Frost, Splittra, Vindpust

Utrustning: Stav (FV 12, skada T8), 4 silvermynt

- ♦ **Invånare:** I husen bor en handfull familjer som lever en ödmjuk tillvaro i skuggan av tornet. Familjerna tenderar vara månghövda och fattiga, och barnen försitter inte möjligheten att tigga.

8. MORMELS MONUMENT

I utkanten av byn har någon hackat in reliefer i en klippa. En närmare titt visar att de visar en ovanligt storgvuxen dvärg i olika sammanhang, ackompanjerad av dvärgisk text.

- ♦ **Relieferna:** Ett lyckat slag mot MYTER & LEGENDER (fördel för dvärgar) avslöjar att relieferna visar den Mormel den Långe och flera av hans kända gärningar,

såsom Mormels triumf över den penrakelska lindormen, hans berömda Fem Stordåd och, mest utrymmeskrävande, hans tragiska uppvaktning av alvprinsessan Siri, annorstädes förevigad i åtskillig dramatik och lyrik. I nedre delen av reliefen finns minnesanteckningar som lyder: "Gå EJ nära tornets östsida utan näsklämma" samt "Gorm gillar plommon."

Tidsfickan: På platsen där monumenten står, en cirkel med cirka 20 meters diameter, har en avvikelse uppstått i Ixs besvärjelse, ett sorts temporalt bakvatten. Här står tiden helt och hållet still och påverkas inte av cyklerna.

Detta kan rollpersonerna notera med ett (passivt) slag mot **UPPTÄCKA FARA** – omvärlden ser ut som att den helt har frusit till is – vilket rollpersonerna kan utnyttja till att vila och återhämta sig utan att tidscykeln rör sig framåt.

Den ende som dragit nytta av detta tidigare är den legendariske dvärgkrigaren Mormel den Långe, som för några hundra år sedan kom till Svartås som ett led i ett vad. Han byggde sig ett läger här och skapade en någorlunda dräglig tillvaro som varade i två decennier innan han förlorade förståndet, irrade ut i tidssfären och omsider avled av naturliga orsaker.

I brist på annat att göra tillbringade han sin orörliga tid med att ur en stenformation hugga ut ett monument över sig själv och sin livsgärning.

9. TORNET

Tornet sträcker sig närmare 50 meter högt över nejden och är rest i olycksbådande svart basalt. På sidan som vetter mot torget sitter ett solur, och på östsidan syns en utskjutande stång i utsirat stål och med vad som ser ut som en foderkrubba.

Tornets port är en robust konstruktion klädd i stålplåt och nitar, med konstfärdigt smidda gångjärn i drakform. Den saknar handtag från utsidan. En ringklocka i form av öppna drakkäftar med en kläpp utformad som tunga sitter monterad på ena sidan.

♦ **Tornväktaren:** Om rollpersonerna ringer på klockan öppnas porten av tornväktaren Gorm. När han ser gästerna kommer han av sig, vädrar i luften, och medan ögonen går i kors och dreglet flödar över munpiporna antar hans ansikte ett saligt uttryck. (Orsaken är de ljuva dofterna från Malyns plommonpaj, men låt spelarna själva dra denna slutsats.)

Gorm suckar sedan tungt då han åter minns sin uppgift och förhör sig om rollpersonernas ärende. Gorm släpper ingen över tröskeln utan att mutas med plommon i någon form, samt ett lyckat slag mot **ÖVERTALA** eller **BLUFFA**. Att strida mot honom är fullt möjligt, men kostar dyrbar tid. Gorm blockerar

dörren och går inte att passera, ens av rollpersoner insmorda i drakdynga (sid 92).

♦ **Trapporna:** Bakom hallen väntar en lång spiraltrappa som svårligen låter sig klättras hela vägen till toppen före tidscykeln slut. Det krävs fem lyckades slag mot **HOPPA & KLÄTTTRA** för att hinna i tid. Så snart ett slag misslyckas är tidscykeln slut och drakarna anfaller, oavsett hur lång tid som har gått för spelarna. Uppmärksamma rollpersoner kan notera hack i väggarna där tidigare äventyrare markerat personliga rekord.

Tornets väningsplans tas annars upp av Katos referensbibliotek, laboratorier och lokaler där han ägnar sig åt vivisektion av allsköns raser i jakt på det eviga livets hemlighet. Här luktar hemskt av skämt kött. Om rollpersonerna stannar till här måste de slå mot **PSY** för att motstå skräck men kan med ett slag mot **FINNA DOLDA TING** finna kirurgiska instrument samt böcker som ger fördel på **LÄKEKONST** vid kirurgiska ingrepp.

♦ **Klättra:** Att klättra upp för tornets utsida kräver fem lyckade slag mot **HOPPA & KLÄTTTRA** (ett slag var tionde meter), samtliga med nackdel. Vid första misslyckande faller rollpersonen, sannolikt mot sin död.



GORM

Gorm är ett ålderstiget grotttroll iklädd livré i svart och scharlakansröd sammet. Han har bältet fullt av diverse skalper, avhuggna händer och ben, hela huvuden och andra troféer från objudna gäster som stört friden. Gorm har speldata som ett troll enligt sidan 98 i Regelboken.

VÄGEN TILL TOPPEN

Den rimligaste vägen för rollpersonerna att nå Katos översta kammare är att muta Gorm med Malyns plummonpaj och använda drakspillning för att hinna hela vägen upp. En eller båda av dessa ingredienser kan flyttas till det temporala bakvattnet kring Mormels monument (#8) och därigenom sparas från en cykel till en annan.

10. SPILLNINGSGROPEN

På tornets östsida, under den utstickande stången vid tornets topp, ligger en stor hög stinkande kletig sörja. Lukten här är frän och stickande, och får ögonen att tåras. All växtlighet i närheten av dynghögen är reducerad till ruttet slem.

- ♦ **Dynghögen** är spillning från många gästade drake som landat på pinnen ovan och utfordrats medan dess ägare gästade Kato. *Guano draconis* är ett starkt basiskt ämne som har haft frätande effekt på landskapet runt omkring. Området skys allmänt av byns befolkning.

Drakspillningen: Som Canutus Boetii kan ha demonstrerat för rollpersonerna (se plats #2) stör drakspillningen den artificiella tiden innanför händelsehorisonten. Det innebär att föremål som påverkats av spillningen kan röra sig mycket fort. Rollpersoner som smörjer in sig med drakspillning upplever det som om tiden runt dem passerar i ultrarapid. Detta gör att de har gott om tid att nå tornets topp innan tidscykeln tar slut. Som SL kan du då sluta mäta tid. Effekten av drakspillningen sitter dock bara i en kort stund, och avtar just som rollpersonerna når tornets topp.

Fårskocken: Nära tidscyklens slut blir bonden Rax (plats #4) förlupna fårskock jagad hit av den vallhund han släppt lös. I panik skenar de rakt igenom spillningsgropen, med hunden hack i häl. Djuren accelererar sedan till så hög hastighet att de tar till luften, flyger en bra bit innan de korsar torget och tar en ände med förskräckelse mot världshusfasaden.

II. TORNRUMMET

Ni kommer in i en stor kammare i tornets topp, fylld av allehanda böcker, skrin och andra udda föremål. På golvet ligger en gammal man, klädd i lång trollkarlssärk. Intill honom sitter en oklädd människoliknande varelse vars hud lyser som solens yta, svår att se på utan att bländas.

TORNRUMMET



Varelsens ögon är tomma, svarta hålur ur vilka det pyr svavelosande rök. Mannen på golvet kryper långsamt mot ett brev som ligger framför den sprakande eldstaden i hörnet. När mannen ser er pekar han på brevet och mumlar: "bränn kontraktet ... släng det på elden ..." Den andra varelsen ler mot er. "Trevligt av er att titta in. Vem har jag den äran att träffa?"

- ♦ **Kato den Nyfikne:** Trollkarlen Kato är mycket gammal och i dåligt skick, då demonen Ix just berättat för honom att hans torn står i begrepp att anfallas av drakar och förklarat de finstiltade delarna av det kontrakt de båda ingått. Kato har drabbats av ett slaganfall och tillbringar tidscykeln med att försöka krypa till den



plats framför den öppna spisen där Ix placerat hans kontrakt. Han har dock ingen möjlighet att hinna fram i tid. Vid cykelns slut bränns han svårt av drakeld, och cykeln börjar om. Utöver att bedja till rollpersonerna att bränna kontraktet är Kato inte kommunicerbar.

- ♦ **Demonen Ix:** En aspekt av Ix – den har flera – sitter på stengolvet med benen i kors för att betrakta Katos sista stunder av förnedring och pina. Demonen får sin näring på detta vis. Ix reagerar med nyfikenhet på rollpersonernas uppdykande. Om de betar sig aggressivt försvarar han sig. Se mer nedan.
- ♦ **Skatter:** I rummet finns skatter motsvarande fem skattkort, samt Katos formelbok innehållande besvärjelserna **KRAFTÖVERFÖRING**, **SIGILL**, **LADDNING**, **STENSKÖLD**, **ELDFÅGEL**, **GNOM** och **SALAMANDER**. Om en del av drakstatyetten placerats i detta äventyr finns även den här, gömd i ett skrin.

Förhandling: Ix förhör sig om rollpersonernas ärende och svarar med glädje på alla deras frågor. Demonen stoppar tiden genom att knäppa med fingrarna, så att samtalet kan fortgå utan tidspress. Ix tilltalar var och en personligen och berömmar deras förtjänster och företräden.

Demonen låter inte rollpersonerna bränna kontraktet på golvet, men erbjuder fri lejd ut ur tidssfären (med de skatter de kan hitta i tornrummet) mot att de någon gång i framtiden gör Ix "*en gentjänst*". Exakt vad detta innebär vägrar Ix att definiera, och han kommer inte under några omständigheter att backa från villkoret.

Om rollpersonerna accepterar avtalet tonar omgivningen bort, och de finner sig stående utanför händelsehorisonten i samma stund som deras egna tidigare jags ryggar försvinner in. Ankan Canutus Boetii stirrar på dem med skräckslagen blick, håller för näsan åt den svaveldoft som står runt om dem, och flyr platsen i panik.

Bränna brevet: Rollpersonerna kan försöka bränna brevet genom att distrahera Ix. Det kräver ett lyckat slag mot **BLUFFA** eller **UPPTRÄDA** av en rollperson samt ett lyckat **SMYGA** av en annan. Brevet brinner upp men den enda effekten är att Kato inte vaknar när nästa tidscykel startar utan antligen får vila.

Rollpersonerna är fortfarande kvar i tidscykeln, och Ix blir så vred över att ha förlorat sitt plågoobjekt att demonen låter tiden gå igen, vilket innebär stor risk för död i drakeld och kan utlösa strid mot Ix.

Det är möjligt att förhandla med Ix även efter att brevet bränts, men sannolikt först i nästa tidscykel. Demonen kräver nu en ersättare för Kato – antingen en rollperson eller annan utomstående som Ukka eller Thorendil (i tillägg till gentjänsten från övriga som tillåts lämna tidssfären). Att få Ix att backa från det nya kravet kräver ett slag mot **ÖVERTALA** med nackdel.



Strid: Om strid mot Ix utbryter fortsätter tidscykeln, vilket innebär att rollpersonerna måste hinna besegra demonen innan drakarna anfaller. Om de besegrar demonen bryts tidssfärens besvärjelse. Rollpersonerna befinner sig då plötsligt i de utbrända ruinerna av Katos torn, sju hundra år senare.

Skatterna från tornrummet finns kvar i ruinerna, men kräver nu ett slag mot **FINNA DOLDA TING** för att hittas. Ix är dock inte förintad för gott, då detta bara var en av dess aspekter. Demonen kommer aldrig att glömma denna oförrätt, och söker hämnd i framtiden om tillfälle ges.

AVSLUTNING

Om rollpersonerna sluter ett avtal med Ix står de framledes i skuld till demonen, ett förhållande som kan utnyttjas till olika ting.

Ix anar rollpersonernas potential och kommer ogärna se sin investering gå om intet, och kan därmed komma till rollpersonernas hjälp i farans stund när du finner det lämpligt. Förbundet med Ix kommer dock att framledes försvåra samarbete med drakoniska makter, och förr eller senare kommer den omnämnda gentjänsten att utkrävas.

Om rollpersonerna bekämpat Ix i strid väntar utanför tornruinen ett bakhåll av Ukka och Thorendil, var och en nu påmind om sitt ursprungliga uppdrag och fast beslutna att bemäktiga sig drakstatyetten (eller andra skatter), som de tror att rollpersonerna har (oavsett om så är fallet eller ej). Om de besegrar rollpersonerna kommer de omgående att ge sig på varandra.

DEMONEN IX

Handl.kr: Antal RP-I (min. I) **Storlek:** Normal

Förflyttning: I6 **Skydd:** — **KP:** 64

Immunitet: Ix tar ingen skada av eld, inte ens magisk sådan.

Sårbarhet: Ix hatar kyla och väta och tar dubbel skada av besvärjelser som FROST och FLODVÅG.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Demonisk fasa!** En kör av röster stiger ur demonens ögon till ett öronbedövande crescendo. Alla rollpersoner inom 10 meter blir Omtöcknade och utsätts för en skräckattack.
- 2 **Flammande grepp!** Leende greppar Ix tag om en rollperson och bränner offret med demonisk hetta. Attacken ger 2T10 i eldskada. Attacken kan pareras.
- 3 **Förbannelse!** Ix pekar på en rollperson inom 10 meter och rabblar fram en uråldrig förbannelse. Det går inte att ducka för attacken, men samtliga förbannelser utom #4 kan hävas av SKINGRA effektgrad I. Slå T4:
 - 1 **Offret förblindas** och måste agera som i totalt mörker. Slå en T4 varje skift. Vid en etta försvinner effekten.
 - 2 **Offret får minnesförlust** och glömmar sitt eget namn och vilka de andra rollpersonerna är. Effekten måste rollspelas. Slå en T4 varje morgon. Vid en etta får offret tillbaka minnet.
 - 3 **Offret förvandlas till ett djur.** Slå T6. 1: katt, 2: räv, 3: get, 4: varg, 5: hjort, 6: björn. Offret får speldata enligt sidan 99 i Regelboken och kan inte prata. Slå en T4 varje skift. Vid en etta försvinner effekten.
 - 4 **Offret åldras en kategori**, exempelvis från medelålders till gammal. Grundegenskaper och sekundära egenskaper påverkas enligt tabellen på sidan 24 i Regelboken, men inte FV. Effekten är permanent, och offret åldras normalt från sin nya ålder. En redan gammal person blir mycket skröplig och får -2 på STY och FYS.
- 4 **Osynlig kraft!** Ix sträcker ut sin hand mot ett offer inom 10 meter, varpå offret med stor kraft slungas 2T8 meter bakåt, tar lika mycket i skada, och landar liggande.
- 5 **Demonisk rök!** Den svavelosande röken ur Ix ögon bolmar fram och omsluter en rollperson. Offret tar 2T10 i skada och blir Rädd. Rustning har ingen effekt.
- 6 **Besatt!** Ix spanner blicken i en rollperson inom 10 meter och tar kontroll över offrets kropp. Rollpersonen måste slå mot PSY med nackdel (ej handling). Vid misslyckande måste offret omedelbart utföra en förflyttning och handling som Ix bestämmer, utom handlingar som kräver VP. Offret förlorar även sin nästa tur.



VÄGS ÄNDES VÄRDSHUS



Det går rykten om Vägs ändes värdshus en bit öster om Utkante. Flera gäster sägs ha försvunnit spårlöst, däribland ett litet barn, och nu

senast en fåraherde vid namn Antelia. Hennes familj är utom sig av oro.

SITUATIONEN

Bakom försvinnandena ligger en gammal spåkvinna från Gastmarsken vid namn Stirr som tidigare oskyldigt anklagats för barnaröv. Tillsammans med sina tre hunder spärrades hon in i en jordkällare under ett värdshus av barnets föräldrar och värdshusets föreståndare, som trodde att Stirr skulle erkänna. I stället dog hon av vrede och hunger.

Från dödens rike har Stirr som hämnd lagt en förbannelse över värdshuset, som fångar gästerna och förvrider huset till en mardrömsversion om natten. De flesta av offren inser inte att de är fångar.

Rollpersonerna kan komma till Vägs ändes värdshus av en slump eller för att de söker efter fåraherden Antelia (se rykten i Utkante, sid 17). Byggnaden, som ligger där landsvägen slutar och Gastmarskens

förrädiska stigar tar vid, är insvept i dimma. Portens enkla lanternor lyser inbjudande.

Till skillnad från övriga äventyr i denna bok kan inte en del av drakkejsarens statyett finnas här.

SLUMPHÄNDELSER

För varje hel kvart som rollpersonerna tillbringar på vissa platser, till exempel för att genomsöka ett rum eller ta en kort vila, kan du slå T6 på tabellen nedan. Platsbeskrivningarna anger var slumphändelser kan inträffa. Du kan även välja en händelse som du tycker passar.

T6 HÄNDELSE

1–3 Inget händer.

4 **Hasande rangel.** Ett hasande rangel (sid 96) faller ner från taket och rör sig snabbt mot rollpersonerna.

5 **Skakande golv.** Golvet börjar plötsligt skaka och sprickor uppstår. Ur sprickorna väller en vämjelig stank fram. Alla rollpersoner måste slå mot FYS för att inte bli Krassliga.

6 **Tät tystnad.** En kompakt tystnad lägger sig över rummet. Rummet suger musten ur rollpersonerna, som alla blir utsultna (sid 54 i Regelboken).



HASANDE RANGEL

Ett trasigt skelett som hasar sig fram på sargade benpipor. Denna odöda vedervärdighet trivs i fuktiga ruiner och har förmågan att i tystnad klättra uppför väggar och hänga i tak, där den anfaller ur bakhåll.

Handlingskraft: I **Storlek:** Normal

Förflyttning: 10 **Skydd:** — **KP:** 12

Resistens: Stickvapen gör endast halv skada på hasande rangel.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

1–3 Knotnävsslag! I virrvarret av svingande ben får ranglet in en riktig pärla, som gör T8 i krosskada.

4–5 Bett! Gula, spruckna tänder hugger tag i ett offers ben. Bettet gör 2T6 i huggskada.

6 Gutturalt vrål! Ett fruktansvärt skri som får golv att vibrera och sinnen att skälva. Alla rollpersoner inom 10 meter utsätts för en skräckattack.

är glada och pratsamma, men svarar undvikande på frågor om försvunna personer. Om speldata behövs kan du använda tabellen på sidan 105 i Regelboken.

- ♦ **Antelia:** En av gästerna är Antelia, den försvunna fåraherden. Detta kan rollpersonerna få reda på genom att fråga Helemi eller gästerna. Hon bjuder rollpersonerna att slå sig ner och viftar bort alla frågor om sitt försvinnande. *"Försvunnen? Å nej, jag tog bara en lite längre tur in i Magnaveden än vanligt. Min familj är bara orolig av sig."*
- ♦ **Grunn och Edda:** Bara två gäster, ett ungt par, ser olyckliga ut. De sitter för sig själva vid ett bord, och dricker under tystnad. De kan avslöja sina namn men har i övrigt inga svar på rollpersonernas frågor.
- ♦ **Stig Stenfäste:** En av gästerna, en ståtlig dvärg, frågar om han får slå sig ner hos rollpersonerna. Han drar historier om gruvsdrift i Kummerbergen och ohyggliga monster som han besegrat. Stig är delvis medveten om förbannelsen, men är oförmögen att prata om den. I stället tar han kontakt med rollpersonerna nu för att kunna prata med dem senare, på natten (se plats #2).
- ♦ **Förbannelsen:** Plötsligt märker rollpersonerna att något är fel. Väggar och tak tycks falla samman. Sedan svartnar allt. Det är Stirrs förbannelse som söver rollpersonerna. Inget de gör kan förhindra detta, och detsamma sker också omedelbart om rollpersonerna försöker lämna värdshuset. De vaknar sedan i rum #2 i den förvridna versionen av värdshuset.

PLATSER

I. MATSAL

Ett tjugotal gäster skrålar, äter och spelar hasard. Bakom disken står en uppsluppen halvling. Stämningen och doften från eldstadens grill gör det omöjligt att inte känna sig välkommen.

- ♦ **Värdshusvärden:** Halvlingen Helemi styr och ställer bakom sin bardisk med ett leende på läpparna. Hon är hjälpsam men undviker frågor som rör försvunna gäster.
- ♦ **Mat och dryck** är gott och billigt – halva priset jämfört med Regelboken. Helemi är särskilt stolt över det egna ölet och den utsökta svinryggen. Hon bjuder gärna rollpersonerna att smaka.
- ♦ **Gästerna** är människor, halvlingar och några enstaka dvärgar. Några halvlingar spelar gärna tärning med rollpersonerna (sid 77 i Regelboken). De flesta av gästerna

2. SOVSAL

Sakta vaknar ni till liv i varsin bädd i en avlång sovsal. Det är svalt, som om någon öppnat fönstret och släppt in nattluft medan ni sov. Bara månens ljus genom ett stort fönster i väster hjälper er att skönja vad som finns här inne. På östra väggen hänger en stor väggbonad och i norr finns en trädörr. I en svart gungstol i ett hörn sitter en kortvuxen person.

- ♦ **Ägodelar:** Alla rollpersonernas ägodelar återfinns vid deras sänggavlar.
- ♦ **Väggbonad:** En stor väggbonad är upphängd på östra väggen. Den föreställer en gammal kvinna som tycks betrakta rollpersonerna var i rummet de än befinner sig. Detta är Stirr.
- ♦ **Fönstret:** Genom fönstret i väster syns krokiga träd som kämpar mot stormvindar. I fjärran syns ett högt berg och på dess topp flämtar en eld. En rollperson som klarar ett slag mot MYTER & LEGENDER inser att vyn är fel – det finns inga berg i detta väderstreck. Fönstret går inte att öppna eller krossa på något sätt, inte ens med magi.



HELEMI



ANTELIA



STIG STENFÄSTE

- ♦ **Gungstolen:** Personen i gungstolen är Stig Stenfäste, försunken i tung sömn. Det går att väcka honom, men han är som förlamad och kan inte resa sig. Med trött röst förklarar Stig att rollpersonerna, liksom han själv, är fångade i en illusion skapad av någon som han kallar "gammelhaggan Stirr". Hon gömmer sig någonstans i illusionen, säger Stig, och vädjar till rollpersonerna att befria honom.
- ♦ **NORR:** Tung, knarrande ekdörr. En ensam fackla lyser upp en lång stentrappa som leder ner till bråtesrummet (#3). Facklan går att ta med.

3. BRÅTESRUM

Luften känns instängd i detta stökiga, fönsterlösa rum. På ett träbord står en verktygslåda och på det dammiga golvet finns flera kistor, de flesta uppbrutna. Östra väggen pryds av ett vinrött draperi med ett guldskimrande mönster.

- ♦ **Kistor:** En av kistorna innehåller värdesaker motsvarande ett skattkort.
- ♦ **Verktygslåda:** Lådan är låst och det krävs ett lyckat slag mot FINGERFÄRDIGHET för att lirka upp den. Det går också att slå sönder lådan (25 KP, skyddsvärde 6), men den som slår på lådan träffas av en tagg som ger T6 i stickskada.
- ♦ **Dolk:** I verktygslådan finns en märklig, ornamenterad dolk vars spets är illa åtgången. Dolken gör 2T8 i skada mot Stirr men fungerar normalt mot andra.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå på tabellen på sidan 95 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR:** Dörr till kaotisk mosaik (#5).
- ♦ **SÖDER:** Lång stentrappa till sovsalen (#2).
- ♦ **ÖSTER:** Bakom draperiet finns en jordtunnel (#4).

4. JORDTUNNEL

Denna jordtunnel är fylld av unket mörker, som att vara instängd i en kista. Era fotsteg klafsar genom en svart sörja av blöt jord. Längre fram anar ni ett hasande ljud.

- ♦ **Spindelnät:** Resterna av en jättespindel ligger på golvet halvvägs in i tunneln. Spindelns nät är fortfarande intakt och hänger från vägg till vägg. Rollpersonen som går först måste slå mot UNDIKA (med nackdel om rollpersonen inte bär en ljuskälla) för att inte fastna i nätet, vilket lockar till sig lika många hasande rangel som antalet rollpersoner. Den som fastnar i nätet blir oförmögen att förflytta sig eller utföra handlingar som kräver rörelse. Ett lyckat slag mot STY med nackdel (handling) krävs för att komma loss. Andra kan hjälpa till.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå på tabellen på sidan 95 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR:** Låst dörr, som går att dyrka upp eller slå sönder (10 KP, skyddsvärde 5), till lekrummet (#6).
- ♦ **NORDVÄST:** Sidogångens dörr leder in till kaotisk mosaik (#5).
- ♦ **SYDVÄST:** Bakom ett draperi finns bråtesrummet (#3).

5. KAOTISK MOSAIK

Mosaiken på golvet i detta rum bildar ett kaotiskt mönster i olika färger. Taket är flera meter högt och har smala fönster som ni inte når upp till. En stor oljelampa hänger från taket och lyser upp rummet.

- ♦ **Tre statyer:** Längs västra väggen står tre statyer som föreställer sörjande kvinnor. En av dem ber, en håller för sitt ansikte och den tredje pekar ner mot golvet, i riktning mot golvfällan.
- ♦ **Fälla:** I rummet finns en dold fallucka med ett fem meter djupt schakt under. En rollperson som aktivt söker efter just fallor upptäcker den med ett lyckat FINNA DOLDA TING. Förutom benrester ligger en gyllene ring i fällans botten. Ringen verkar exklusiv och lyser svagt – dess bärare kommer att få nytta av den i ritualkammaren (#9).
- ♦ **Slumphändelse:** Slå på tabellen på sidan 95 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR:** Öppet valv till den underjordiska dammen (#7).
- ♦ **SÖDER:** Dörr till bråtesrummet (#3).
- ♦ **ÖSTER:** Dörr till jordtunneln (#4).

DET FÖRVRIDNA VÄRDHUSET



VÄRDHUSET



6. LEKRUM

Det står en vagga i mitten av rummet. På golvet ligger några leksaker av trä, utslängda som om ett barn tröttnat på att leka med dem. En tavla hänger på väggen. Värme sprider sig från den falnande glöden i en eldstad.

- ♦ **Tavlan** föreställer en man och en kvinna med ett spädbarn, en liten pojke. Familjen står framför ett fallfärdigt ruckel och bakom dem växer vildvuxen skog. Om spelarna frågar om de känner igen någon på bilden så inser de att mannen och kvinnan är det olyckliga paret i matsalen om de träffade dem (Grunn och Edda, se rum #1). Du kan också tillåta dem ett passivt slag mot UPPTÄCKA FARA för att inse detta.
- ♦ **Docka:** En porslinsdocka ligger i vaggan, mycket lik det lilla barnet på tavlan. Om rollpersonerna tar med sig dockan vaknar den till liv i ritualkammaren (#9). Under dockan ligger en flöjt av ben (småsak). Flöjten börjar spela melankoliska melodier varje gång bäraren kommer inom 10 meter från en odöd.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå på tabellen på sidan 95 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **SÖDER:** En nyckel sitter i dörren, som leder till jordtunneln (#4).
- ♦ **VÄSTER:** Dörr till den underjordiska dammen (#7).



7. UNDERJORDISK DAMM

Vackert porlande ljud kommer från en damm. När droppar träffar vattenytan låter det som om en sorgsen varelse spelar på en harpa. En detalj stör harmonin – kväkandet som då och då ekar mellan väggarna.

- ♦ **Damm:** Vatten strömmar från ett hål i väggen och skapar ett litet vattenfall ner till den näckrosfyllda dammen. Där finns också flera stora grodor.
- ♦ **Kärl:** Rollpersoner som undersöker dammen ser ett förslutet kärl cirka fyra meter ner i det klara vattnet. Kärlet innehåller värdesaker motsvarande två skattkort.
- ♦ **Grodor:** Grodorna är helt ofarliga men envist när-gångna om någon vadar ut i vattnet. Det krävs ett lyckat slag mot UNDIKA för att inte blir Arg.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå på tabellen på sidan 95 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR:** Knarrande dörr till galleriet (#8).
- ♦ **SÖDER:** Öppet valv till kaotisk mosaik (#5).
- ♦ **ÖSTER:** Dörr till lekrummet (#6).

8. GALLERI

Detta stora rum utstrålar stillhet. Rummet är tomt förutom de åtta tavlor som hänger på väggarna. Månljus strålar in genom en kupol i taket.

- ♦ **Glaskupol:** Genom takets glaskupol går det att se en molnfri natthimmel, där ljuset från stjärnor och måne lyser upp hela galleriet.
- ♦ **Tavlorna:** Tavlorna är sparsamt målade i färgerna ockra, grönt, mörkrött och svart. De föreställer tempel från drakimperiets tid, vilket rollpersonerna kan inse med ett slag mot MYTER & LEGENDER. Varje tavla räknas som en normal ägodel och är värd 50 silvermynt. En rollperson som granskar tavlorna och klarar ett slag mot FINNA DOLDA TING noterar att en av tavlorna i bakgrunden visar en familj som utomhus bakar i en stor ugn. Det är samma personer som på tavlan i lekrummet (#6).
- ♦ **Gasfälla:** Om fyra eller fler tavlor avlägsnas strömmar dödlig gas (giftstyrka 9) ut ur små hål i golvet.
- ♦ **Eftertanke:** En känsla av frid infinner sig hos rollpersonerna om de väljer att endast njuta av konsten. Rollpersonerna kan ta en extra kort vila här, utöver den de normalt får ta varje skift.
- ♦ **NORR:** Kort stentrappa upp till en nedsvärtad portal och ritualkammaren (#9). En rollperson som passerat portalen kan aldrig återvända samma väg.
- ♦ **SÖDER:** Knarrande dörr till den underjordiska dammen (#7).

STIRR

Rollpersonerna kan endast se Stirrs tillbakabildade ögon och det som näppeligen kan kallas tänder. Hon är fastkedjad i väggen men kan ta sig till alla delar av kammaren.

Handl.kr: Antal RP-I (min. I) **Storlek:** Normal

Förflyttning: I4 **Skydd:** — **KP:** 25

Dockan: Om dockan från lekrummet (#6) är närvarande ökar Stirrs Handlingskraft ett steg.

Immunitet: All eld slocknar i rummet där Stirr befinner sig.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Tå-knäcks-spark!** Stirrs spark är oväntat kraftfull och gör T8 i krosskada.
- 2 **Blodsprängd blick!** Stirr kommer nära och hennes fruktansvärda ögon tvingar offret att slå mot PSY med nackdel för att motstå skräck.
- 3 **Klösande klor!** Risp-rasp från stenhårda naglar. Attacken gör 2T6 i huggskada.
- 4 **Sorgesång!** Stirr har fördrivit dödtid i kammaren med komponerandet av en fruktansvärt sorglig och falsk melodi, som verkligen skär i öronen. Alla rollpersoner måste slå mot PSY för att motstå skräck när hon sjunger den
- 5 **Stenar och grus!** Haggan får tag i en näve vittrat murbruk och kastar det mot en rollperson inom 10 meter som ännu inte agerat i rundan. Offret förlorar sin nästa tur. Attacken går att parera med sköld.
- 6 **Inbillad ättestupa!** Alla rollpersoner inom 10 meter från Stirr tror sig stå vid ett högt stup, och de ser sönderslagna åldringar nedanför. Rollpersonerna måste slå mot PSY för att genomskåda illusionen. De som misslyckas faller ovanligt hårt till marken, tar T6 i krosskada och förlorar sin nästa tur om de inte redan agerat i rundan. Attacken går inte att ducka.



9. RITUALKAMMARE

En kedja rasslar i mörkets kärna. Ögon lyser, ni anar ett sjukligt skimmer från tandflisor. Pulserande svaveldoft fyller era näsborrar när gestalten närmar sig och sedan går till anfall med ett isande skri.

- ♦ **Mörker:** Kammaren är kolsvart och ingen eld kan leva i Stirrs närvaro. Facklor och lyktor slocknar. Se reglerna för mörker på sidan 52 i Regelboken – inför varje attack måste en rollperson klara ett slag mot UPP-TÄCKA FARA (ej handling).
- ♦ **Ringen:** Stirr anfaller omedelbart rollpersonerna. Dock riktar hon inga attacker mot en rollperson som bär ringen från rum #5.
- ♦ **Dockan:** Om dockan från lekrummet (#6) tagits med börjar den sakta röra på sig. Den säger ingenting men tittar hela tiden mot haggan. Dockan gör ingen skada men åsynen av den gör Stirr exalterad och ökar hennes Handlingskraft med ett. Att förstöra dockan är en handling.
- ♦ **Stirrs skri:** Under striden utstöter Stirr vilda skrik som kan ge ledtrådar till hur rollpersonerna ska övervinna hotet, exempelvis "Släpp mig fri!", "Mina hundar, mina hundar!", "Det var inte jag som tog pojken!" och "Helemi dödade mig!"
- ♦ **Kedjan:** Stirr är fastkedjad i väggen. Rollpersonerna kan frigöra henne genom att slå av kedjan (20 KP, skyddsvärde 9), men Stirr fortsätter sina anfall medan det pågår. De kan också använda kedjan till att få en fördel på sina slag mot UPP-TÄCKA FARA för att hitta Stirr i mörkret inför varje attack, men detta kräver att de tänker på det.
- ♦ **Om Stirr blir fri:** Om rollpersonerna slår av kedjan sliter Stirr åt sig dockan, med våld om så behövs, och försvinner sedan genom den nedsvärtade portalen. Rollpersonerna kan inte följa efter. Ljuskällor kan sedan tändas i rummet.

- ♦ **Om Stirr dör:** Om Stirr dödas hävs förbannelsen, men rollpersonerna måste fortfarande hitta ut ur illusionen via gravplatsen (#10). Om dockan vaknat till liv faller den i dvala igen.
- ♦ **SÖDER:** Den nedsvärtade portalen kan inte längre passeras av rollpersonerna, då den förvandlats till sten.
- ♦ **ÖSTER:** En kärvande, järnbeslagen ekdörr leder ut till gravplatsen (#10).



VITTERHUND

Dessa fradgande består, med gula och blodsprängda ögon, ger sig aldrig förrän deras offer är slitet i stycken. Detta är Stirrs gamla hundar, som hon inte kunde vara utan ens efter sin död.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Liten

Förflyttning: 18 **Skydd:** 2 **KP:** 14

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1–2 **Bett!** Hunden hugger tag i ett ben eller arm och gör 2T10 i stickkada.
- 3–4 **Klor!** Med klor vassa som knivar skär hunden sönder lite hud, och gör 2T8 i stickkada. Det går inte att ducka för denna attack.
- 5 **Knuff!** Hunden gör ett oväntat utfall. Offret skadas inte, men faller och tappar sitt vapen.
- 6 **Ursinnigt utfall!** Hunden får in både en klo- och bettattack, på två olika rollpersoner. I frenesin förlorar odjuret dock sin nästa handling.

10. GRAVPLATSEN

I dimman och natten syns gravstenar över människor och djur som lagts här för sin sista vila. Tre av gravarna är öppna. Gravplatsen omges av en låg mur. Kyla och tystnad vilar över platsen, som om den tömts på allt liv och glömts bort. En vindpust får plötsligt gamla ekar och tallar att rista till.

- ♦ **Stenmur:** Bortom muren finns bara en bottenlös, mörk avgrund. Enda sättet att ta sig härifrån är via grinden.
- ♦ **Stirrs förbannelse:** Gravplatsen är förbannelsens sista manifestation, som hävs för all framtid när rollpersonerna passerat grinden.
- ♦ **Del av ett skelett:** Ett vässat lårben sticker upp ur den fuktiga jorden. Detta kan användas som både kniv och lätt tillhygge.
- ♦ **De öppna gravarna:** Vid de öppna gravarna, som är hela tre meter djupa, finns en spade och stora jordhögar.
 - I den första graven ligger en fastbunden dvärg. Han rusar ut genom grinden i vild panik så snart han räddats.
 - I nästa grav ligger den försvunna fåraherden Antelia. Tacksam men skräckslagen slår hon följe med gruppen ut ur gravplatsen.
 - Ur den tredje graven kommer vitterhundar, lika många som antalet rollpersoner, och anfaller. En vitterhund kommer ur graven varje runda. De kan dödas eller stoppas genom att fylla igen graven. Detta kräver totalt tre slag mot STY (varje slag är en handling). Spaden ger fördel på slaget.
- ♦ **Grind:** Först när rollpersonerna har passerat de tre öppna gravarna upptäcker de en grind en bit bort, dold av buskage. När de passerat grinden kommer de ut vid slutet av en landsväg. En bit bort ser de värdshuset, i sin normala form. Några fåglar har börjat kivas. Solen är på väg upp.

EFTERSPEL

Om värdshuset befriats från förbannelsen kan nu alla gäster fritt lämna platsen. Om rollpersonerna går dit möter de Stig Stenfäste tillsammans med den unge dvärgen i graven, som visar sig vara hans son. Stig tackar rollpersonerna av hela sitt hjärta och ger dem en belöning motsvarande två skattkort.

Rollpersonerna kan också konfrontera Helemi, Grunn och Edda. De bryter snabbt samman och erkänner att de spärrade in Stirr i källaren för att de trodde att hon rövat bort parets son Kale. De svär att Stirrs död inte var avsiktlig. Rollpersonerna får hantera situationen som de vill.



DIMÖN



På den dimhöljda ön i Spegelsjöns mitt finns ner-
gången till den underjordiska labyrint där Azrahel
Koth väntar på senaste nytt om svärdet Um-
Durman. Den uråldrige demonmagikern kan inte lämna

sin grav utan svärdet i sin hand. Att ge sig in i dimman,
och ner i mörkret, är det enda sättet att stoppa hans planer
och förhindra att Sathmogs demoniska inflytande breder
ut sig över Dimmornas dal.

SITUATIONEN

Rollpersonerna kan höra talas om Dimön i Utkante
(sid 17 och äventyrskorten) eller på annat håll. Alfilia
Skuggenlöv, mystikern Rabindranath och Maladüks orcher
känner alla till platsen. Rollpersonerna får även höra om
den förgörande dimma som omger ön – utan svärdet
Um-Durman kommer rollpersonerna sannolikt inte att
överleva ett besök.

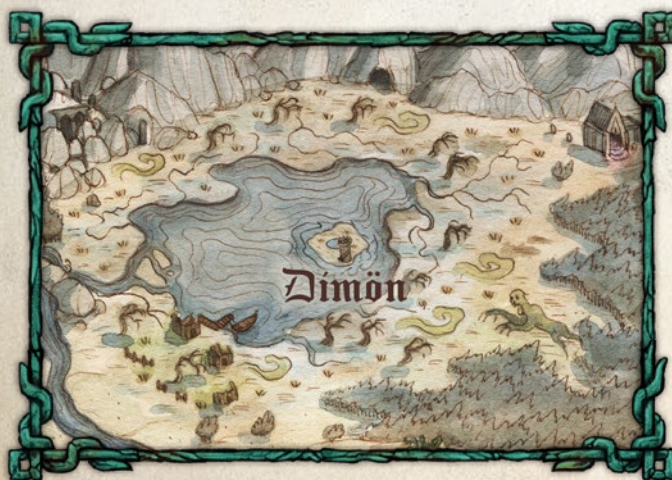
Grottkomplexet under Dimön byggdes ursprungligen
som skattkammare vid tiden för Sathmogs demoniska rike
(sid 6). Katakomber grävdes ut under det naturliga grott-
system som redan fanns på ön. Efter att Sathmog fördrivits
från världen använde drakkejsaren Eledain i stället Dimön
som fängelse åt demonens odödliga härold Azrahel Koth.

Eledains magiker gav en skara krigare evigt vanliv för
att de skulle hålla vakt över Azrahel Koth för all framtid.

Sedan sveptes hela ön in i frätande evig dimma. Under åtta
hundra år lyckades ingen inkräktare bryta igenom Dimöns
försvar – i stället kom hotet inifrån. Stärkt av Sathmogs
växande vrede utanför världen vaknade till slut Azrahel
Koth ur sin förbannade sömn.

Han var fortfarande fångad i kryptan då han inte
kunde passera den frätande dimman, så han förslavade de
vandöda krigarna som var satta att vakta honom, samt de
fladdermöss som levde i grottorna. Dimön förvandlades så
till Azrahel Koths fäste varifrån hans demoniska inflytande
spred sig över Dimmornas dal. Han frammanade även
flera demoner för att ytterligare stärka Dimöns försvar.

När rollpersonerna har funnit Um-Durman (sid 27)
får Azrahel Koth snart reda på detta via sina spioner.
Demonmagikern vet att svärdet är det enda vapen i denna
värld som kan dräpa honom – men också nyckeln till hans
frihet. Han känner därför både fruktan och upprymdhet.
Azrahel Koth anar att rollpersonerna är på väg till honom
och ser fram mot den slutliga uppgörelsen.



ÖVERFÄRDEN

Färden över Spegelsjön är odramatisk och sker enklast
om rollpersonerna har tillgång till en båt eller liknande
flytetyg. Att bygga en flotte tar ett skift och kräver ett slag
mot HANTVERK. Utan båt eller flotte får de SIMMA över
(sid 53 i Regelboken).

Ön är omgiven av gulaktiga dimslöjor, men emel-
lanåt anas konturerna av ett dystert torn som sträcker
sig mot himlen i den södra änden (#1). Rollpersonerna

SLUMPHÄNDELSE

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

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

SLAG HÄNDELSE

- 1 **Vampyrfladdermöss:** Rollpersonerna angrips av en svärm demoniska fladdermöss (speldata enligt sid 99 i Regelboken).
- 2 **Trollet Okvid:** Rollpersonerna stöter på trollet Okvid (se plats #7). Slå om ifall Okvid redan påträffats.
- 3 **Azrahel Koths röst:** En hes och hetsande stämma ekar genom labyrinten. Rollpersonerna måste slå mot PSY för att motstå skräck, men bara första gången denna händelse inträffar. Det krävs ett lyckat slag mot FRÄMMANDE SPRÅK för att förstå orden: *"All makt åt Sathmog, vår tretungade befriare."*
- 4–7 **Inget händer.**
- 8–9 **Odöda vakter.** Rollpersonerna möter en patrull odöda vakter (sid 108), lika många som de själva. Låt rollpersonerna slå UPPTÄCKA FARA – om de lyckas kan de försöka gömma sig (slå SMYGA) eller till och med försöka förfölja vakterna.
- 10 **Azrahel Koth anfaller:** Demonmagikern själv uppenbarar sig och angriper rollpersonerna, i syfte att testa dem. Om han tar skada teleporterar han sig genast hem till sitt mausoleum (plats #20).

skymtar också en flock fladdermöss runt en klippa vid öns norra ände.

Då rollpersonerna kliver i land på den steniga stranden finner de platsen tom på liv – där finns varken växter, djur eller intelligenta varelser. Förvridna kvarlevor av Maladûks orcher ligger utspridda lite varstans mellan klipporna, offer för den demoniska dimman.

Dimön är synnerligen karg och ogästvänlig. Förutom tornet (#1) och de många döda orcherna är det enda som fångar blicken en damm i mitten av ön. Detta är ingången till grottorna (#2).

Fladdermössen: Vid öns norra spets finns ett klippmassiv med flera smala naturliga grottgångar, som leder hela vägen in till Azrahel Koths mausoleum (#20). Via dessa skickar Azrahel Koth sina demoniska fladdermöss över Dimmornas dal. Rollpersonerna kan hitta grottgångarna

LÄMNA DIMÖN?

Det finns ingen plats på Dimön där rollpersonerna kan ta en lång vila. Om rollpersonerna lämnar ön för att vila upp slår du T6 för varje skift på tabellen på sidan 107 i Regelboken.

med ett slag mot FINNA DOLDA TING, men bara en rollperson med hjälteförmågan Ormmänniska kan ta sig in genom dem.

FRÄTANDE DIMMA

Traktens invånare undviker Dimön, då den tjocka magiska dimman som täcker ön fräter på allt levande. Det är ytterst smärtsamt och alla som rör sig på öns yta tar T6 KP i skada per kvart. Naturlig läkning är omöjlig på ön. Endast odöda är immuna.

Dimman skapades för att hålla Azrahel Koth fången, och han är särskilt känslig för den – han tar T6 KP i skada per *runda* om han hamnar i dimman utan svärdet Um-Durman.

Varken rustning eller besvärjelser skyddar mot dimman. Svärdet Um-Durman eller Cadals ring (#4) håller dock dimman på 10 meters avstånd och skapar alltså en bubbla som gör det möjligt att röra sig oskadd över ön.

Dimman finns enbart vid öns yta, inte nere i grottkomplexet. Den når heller inte klippan med fladdermössens grottgångar.

PLATSER

Komplexet på Dimön består av två nivåer. Den första utgörs främst av naturliga grottor (#2–8). Här är det kolsvart om inget annat anges. Den nedre nivåns labyrint (#9–20) är skapad av forna tiders demondyrkare, men används nu som högkvarter av Azrahel Koth. Här lysas rummen upp av brinnande facklor på väggarna om inget annat anges.

I. OFFERTORNET

Från toppen av en kulle reser sig en pelare av vit marmor, vars topp når över den gulstötiga dimman. En smal trappa ringlar sig upp runt pelaren. Fem armar stödjer en bred stenplatta på tornets topp.

- ♦ **Altaret:** På tornets topp finns ett altare med märkliga inskriptioner. Bojor på altaret talar för att offer förrättats här, liksom ett förbränt skelett på den sotiga ytan.
- ♦ **Medaljong:** På den döda kroppen återfinns en medaljong, med Sathmogs svarta märke inpräntat (sid 7). Den som vidrör medaljongen framkallar spöket efter demondyrkaren Verkon som genast anfaller. Medaljongen är LADDAD med 20 VP som bäraren kan använda.

2. INGÅNGEN

En damm ligger i en sänka, omgiven av kala bergsknallar. Den sönderfräta kroppen av en orch ligger vid kanten av dammen. Vattnet är klart, utan växter eller liv. En trappa anas på botten, som leder uppåt, in i berget.

- ♦ **Fotspår:** Den som studerar marken kring dammen och klarar ett slag mot FINNA DOLDA TING ser fotspår som leder både ner i och upp ur vattnet. Dessa kommer från Azrahel Koths odöda vakter (sid 108).
- ♦ **Dyka:** För att ta sig in i grottorna krävs att man dyker och klarar ett slag mot SIMMA. Den som misslyckas börjar drunkna (sid 53 i Regelboken). Trappan in i berget leder uppåt, till den övre nivån som ligger ovanför vattenytan.
- ♦ **Blöta facklor:** Det är kolsvart i grottan. Att tända en fackla som man simmat med kräver ett slag mot VILD-MARKSVANA. Bara ett försök får göras per kvart.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T8 på tabellen på sidan 103 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar i grottan.
- ♦ **ÖSTER:** Gång med lågt i tak till trevägsrummet (#5).
- ♦ **VÄSTER:** Gång med skrovligt golv till demonkammaren (#3) och spökrummet (#4).





VERKONS SPÖKE

Demondyrkaren Verkon tjänade Sathmog då denne härskade i Dimmornas dal (sid 6) men miste livet i en ritual som slog snett. Hans osaliga ande anfaller den som tar medaljongen från hans kvarlevor. Han är en blåskimrande skugga av sitt levande jag, klädd i kåpa med stirrande blick och Sathmogs svarta märke inbränt i pannan.

Verkon väser "*All makt åt Sathmog, vår tretungade befriare*" åt rollpersonerna, men det krävs ett lyckat slag mot **FRÄMMANDE SPRÅK** för att förstå orden. Han är ett spöke med speldata enligt sidan 96 i Regelboken. Verkon lämnar rollpersonerna i fred om de släpper hans medaljong.

3. DEMONKAMMAREN

En naturlig grotta där tunga dimmor svävar över blåsvart vatten. Ett svagt droppande ljud ekar i grottan som luktar av blöt sten och förruttnelse. Stenar i vattnet bildar en väg framåt.

- ♦ **Stenarna** är hala. Slag mot **HOPPA & KLÄTTRA** krävs varje runda (ej handling) för att inte falla i vattnet, vilket släcker en fackla. Vattnet i grottan är också mycket kallt – den som trillar i måste slå mot **VILDMARKSVANA** för att motstå kyla (sid 54 i Regelboken).
- ♦ **Demonen Akrae:** På en större sten i mitten av grottan står, dold av dimman, demonen Akrae. Han går inte att upptäcka på håll. Akrae angriper alla som sätter sin fot på stenen, som är täckt av ett pentagram.
- ♦ **NORR:** Mörk grottgång mot ingången (#2).
- ♦ **ÖSTER:** Fuktig grottgång mot trevägsrummet (#5).
- ♦ **SÖDER:** Bred grottgång mot nedgången (#8).
- ♦ **VÄSTER:** Trång grottgång mot spökrummet (#4).

Dimman: På grund av den täta dimman måste rollpersonerna slå för att se om facklor slocknar (sid 52 i Regelboken) efter varje runda.



DEMONEN AKRAE

Akrae har mänsklig skepnad men med krabbhuvud och krabbklor. Han utstöter ett gurglande läte och stinker av rutten tång. Akrae är bunden vid stenen med pentagrammet och kan inte lämna den.

Handl.kr: Antal RP-I (min. I) **Storlek:** Stor

Förflyttning: I2 **Skydd:** 6 **KP:** 48

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Kloggrepp!** Demonen greppar en rollperson med sin klo och klämmer åt, vilket ger 2T8 i huggskada. Akrae slungar sedan offret T6 meter ut i vattnet.
- 2 **Salt uppkastning!** En rollperson inom 4 meter som ännu inte agerat i rundan träffas av en stickande smörja och förlorar sin tur i rundan.
- 3 **Isande vrål!** Ett demoniskt vrål tvingar alla inom 10 meter att klara ett slag mot **PSY** eller drabbas av skräck (sid 52 i Regelboken).
- 4 **Knipsad arm!** Demonens klo knipsar nästan av armen på en rollperson. Attacken gör 2T8 i huggskada. Anfallet kan pareras. Om ni använder reglerna för svåra skador (sid 51 i Regelboken) drabbas offret även av en bruten arm, förutsatt att offret tar minst en poäng skada.
- 5 **Kaskad!** Demonen piskar fram en magisk virvel av vatten som träffar alla rollpersoner inom 6 meter, som alla slungas ner i det kalla vattnet (om de inte duckar).
- 6 **Huvudbett!** Demonen biter en rollperson över huvudet och gör 3T8 i huggskada. Anfallet kan pareras.

GROTTORNA

4. SPÖKRUMMET

En trång grotta, droppande av vatten och med alger på väggarna. Ett skelett i sönderrostad ringbrynja ligger på golvet.

- ♦ **Skelettet:** Skelettet har ett gammalt bredsvärd som fortfarande är dugligt i strid, samt en ring på ett finger. Tar någon ringen vaknar Cadals spöke (se rutan intill).
- ♦ **Cadals ring:** Ringen på Cadals finger ger förmåga att se i mörker (bäraren kan ignorera alla effekter på sidan 52 i Regelboken) och skydd mot öns onda dimma, men endast om bäraren först välsignas av Eledain. Detta kan Cadal göra, men bara om rollpersonerna accepterar hans begäran.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T8 på tabellen på sidan 103 när rollpersonerna kommer hit, och en gång till varje hel kvart de tillbringar här.
- ♦ **NORR:** Gång med skrovligt golv mot demonkammaren (#3) och ingången (#2).
- ♦ **SÖDER:** Trång gång till demonkammaren (#3).

5. TREVÄGSRUMMET

Tre grottgångar möts i en naturlig grotta. Svaga ekon hörs, oklart från vad eller varifrån.

- ♦ **Varning:** Ett lyckat slag mot FINNA DOLDA TING här inne låter rollpersonerna hitta en varning skriven med kol på väggen: "TROLL", följt av en pil mot öster.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T8 på tabellen på sidan 103 när rollpersonerna kommer hit, och en gång till varje hel kvart de tillbringar här.
- ♦ **ÖSTER:** Svampbeväxt gång till stenraset (#6) och trollhålan (#7).
- ♦ **SÖDER:** Dimhöljad gång mot demonkammaren (#3).
- ♦ **VÄSTER:** Gång med lågt i tak till ingången (#2).



CADALS SPÖKE

Spöket av en fager yngling reser sig över skelettet och talar till rollpersonerna: *"Mitt namn var Cadal av Den Rena Flammans Väktare. Jag kom för att befria min älskade Tuviel och besegra den grymme magikern Azrahel Koth. Redan här i grottorna mötte jag min bane, den stinkande sjödemonen Akrae. Demonen måste dö för att jag ska få frid. Ge min ring till er bästa kämpe, och besegra demonen. Detta är min sista önskan."* Om rollpersonerna går med på hans begäran välsignar han dem i Eledains namn, vilket krävs för att de ska kunna använda hans magiska ring. Om de vägrar sjunker spöket ner i skelettet igen.

6. STENRASET

Grottgången tar slut i ett stenras.

- ♦ **Raset:** En rollperson som lyckas med ett slag mot HANTVERK inser att raset orsakats avsiktligt. Grottgången blockeras av raset och utgör en återvändsgränd. Azrahel Koth har medvetet låtit skapa raset för att tvinga inkräktare att ta vägen förbi demonen Akrae i rum #3.
- ♦ **Gräva:** Att gräva sig genom raset är görbart men kräver tio lyckade slag mot HANTVERK. Varje rollperson får slå en gång per skift. Det finns inget sätt att göra arbetet utan att dra till sig uppmärksamhet från trollet Okvid i rum #7.
- ♦ **SÖDER:** Om rollpersonerna gräver sig genom rasmassorna leder öppningen mot nedgången (#8).

7. TROLLET OKVIDS HÅLA

Stanken av förruttnelse föregår synen av rummet. En naturlig grotta, med skinnfällor på väggar och golv. Lådor, säckar, vapen och allsköns bråte står prydligt uppradade mot väggen.

- ♦ **Trollet Okvid:** Trollet Okvid vistas här när han inte är ute i grottsystemet.
- ♦ **Ruttnande mat:** I lådor och säckar finns mat i olika stadier av förruttnelse. Okvid föredrar sådan föda, då den är mer lättuggad. Rollpersonerna kan äta maten men utsätts då för en sjukdom med smittvärde 9.
- ♦ **Skatter:** Bland sakerna Okvid samlat på sig finns T6 facklor samt värdesaker motsvarande tre skattkort.
- ♦ **VÄSTER:** Svampbeväxt gång till trevägsrummet (#5).



TROLLET OKVID

Okvid är ett åldrat och buttert troll som agerar vaktmästare i grottorna, enlig överenskommelse med Azrahel Koth. Som betalning erhåller han alla skatter han kan ta från fallna äventyrare. Okvids förmåga att regenerera skada gör att han kan leva i platsens dimma. Okvids röst mullrar som ett stenras, och hans stank får ögonen att tåras. Okvid har värden som ett troll på sidan 98 i regelboken, med ett tillägg:

Tandvärk: Den som lyckas med ett slag mot LÄKEKONST inser att trollet lider av gruvlig tandvärk. Det krävs ett lyckat ÖVERTALA eller BLUFFA för att få trollet att acceptera ett ingrepp. Att dra ut den värkande tanden kräver ytterligare ett slag mot LÄKEKONST – vid misslyckande går trollet till anfall. Om ingreppet lyckas får rollpersonerna passera utan motstånd från Okvid. Han bjuder dem också på ruttnande mat.

ODÖDA VAKTER

För åtta hundra år sedan lät drakkejsaren låsa in en skara krigare i Azrahel Koths krypta för att vakta över demonmagikern i evig tid. Deras liv förlängdes av nekromantiska besvärjelser, men dessa kunde inte stoppa krigarnas kroppsliga och mentala förfall.

Nu liknar dessa en gång ståtliga krigare mest vandrande skelett med grinande dödsfallar. Azrahel Koth har tagit makten över deras försvagade sinnen och förvandlat dem till lydiga marionetter.

Rollpersonerna kan stöta på dessa odöda krigare som ett slumpmöte (sid 103) och i Azrahel Koths mausoleum (#20). Du kan också låta en patrull dyka upp om rollpersonerna ställer till oväsen eller närhelst du behöver ge rollpersonerna en extra utmaning.

Vakterna rör sig runt i hela grottkomplexet. Listiga rollpersoner kan SMYGA efter en patrull för att lista ut hur de ska passera labyrintens många fällor. Ett lyckat slag per rum krävs.

Förflyttning: 8 **SB:** STY + T4 **KP:** 14

Rustning: Ringbrynja (4)

Färdigheter: Slagsmål 12, Undvika 6, Upptäcka fara 8

Vapen: Bredsvärd (FV 14, skada 2T6)

Resistens: All stickskada halveras (avrunda uppåt).

Immunitet: Vakterna är immuna mot skräck och färdigheten ÖVERTALA.



fällans LADDNING av 20 VP är uttömd (varje BLIXT drar 4 VP då det är inomhus). För att öppna dörren säkert måste en rollperson först dra fingret längs symbolen på dörren och uttala frasen som står skriven nedtill. Den som undersöker dörren och klarar ett slag mot FINNA DOLDA TING inser att symbolen är polerad genom att många fingrar dragits i dess fåra.

- ♦ **Slumphändelse:** Slå T8 på tabellen på sidan 103 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR:** Bred grottgång mot demonkammaren (#3) med förgrening mot stenraset (#6).
- ♦ **SÖDER:** Kopparport till fyrvägsrummet (#9) på den undre nivån.

8. NEDGÅNGEN

En stentrappa uthuggen ur berget leder ned till en kraftigt ärgad kopparport. En demonisk symbol är nedsänkt i dörren, med en kort textrad under. Symbolen skiner klart i fackelskenet, som om den nyss blivit ristad.

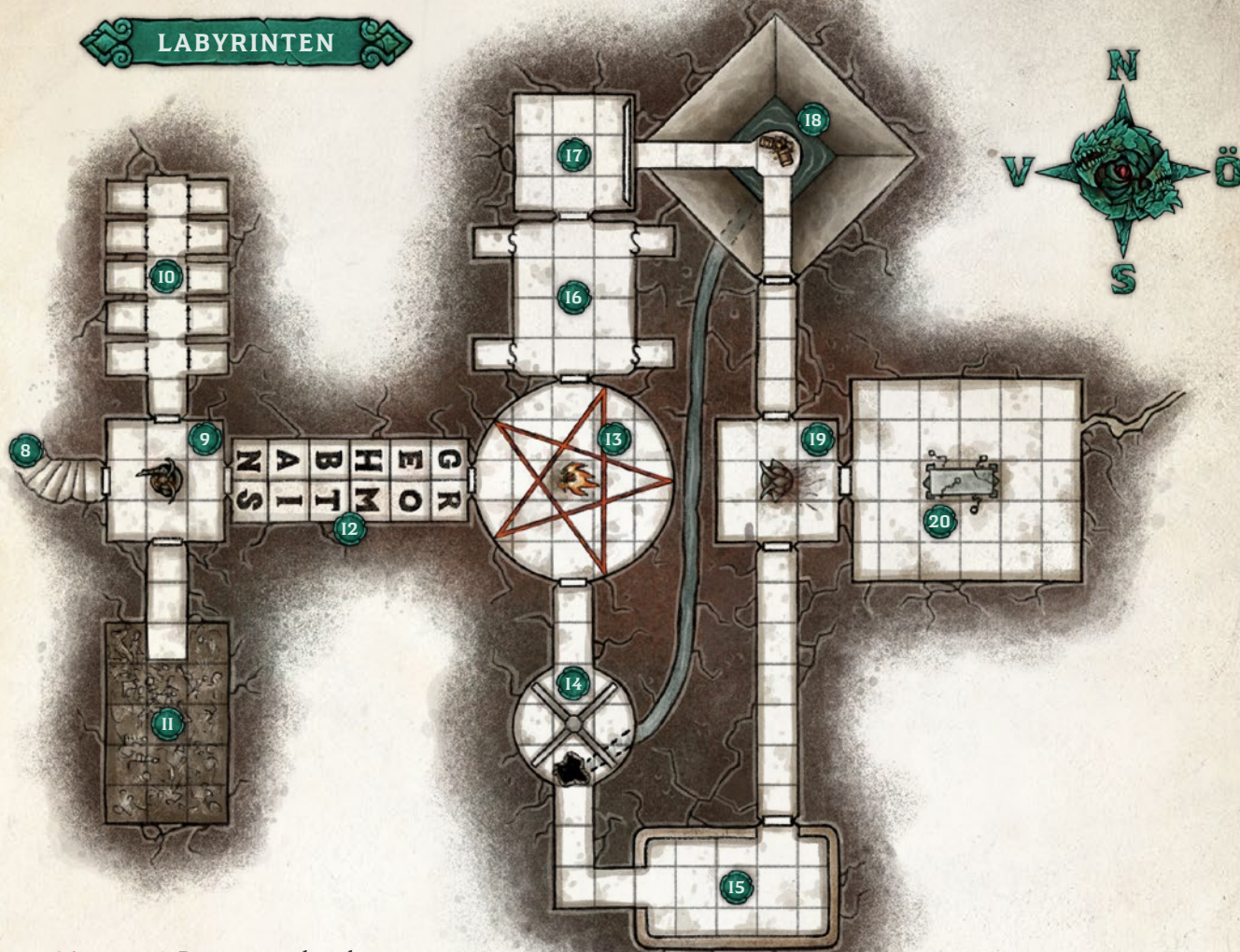
- ♦ **Symbolen:** Symbolen på dörren är Sathmogs svarta märke (se bilden på sid 7). Texten under är uråldrig och kräver ett lyckat slag mot FRÄMMANDE SPRÅK för att uttydas: "All makt åt Sathmog, vår tretungade befriare".
- ♦ **Dörrfälla:** Dörren är inte låst men den som försöker knuffa upp den träffas av en BLIXT effektgrad 1. Nya BLIXTAR utlöses vid varje försök att öppna dörren tills

9. FYRVÄGSRUMMET

Det kvadratiska rummet är klätt i vit marmor. På varje vägg finns en blankpolerad koppardörr med en inristad demonsymbol. I rummets mitt står en människohög staty, föreställande en behornad demon. Den pekar mot er med en kloförsedd hand.

- ♦ **Symbolen:** Symbolen på dörrarna är Sathmogs svarta märke. På den östra dörren är dock symbolen vänd uppochner, vilket rollpersonerna automatiskt märker om de granskar dörren närmare.

LABYRINTEN



- ♦ **Vrida statyn:** Den som undersöker statyn och lyckas med ett slag mot **FINNA DOLDATING** inser att statyns sockel kan roteras. Den går också att helt enkelt vrida på statyn utan att slå, om rollpersonerna är av den mer handgripliga sorten.
- ♦ **Dörrfällor:** Dörrarna är inte låsta men den som försöker knuffa upp dem träffas av en **BLIXT** effektgrad 1 precis som i rum #8. Varje dörr har en **LADDNING** med 20 VP. För att säkert öppna dörrarna i norr, söder och väster måste en rollperson först dra fingret i symbolen på dörren och samtidigt uttala frasen från rum #8: "All makt åt Sathmog, vår tretungade befriare". Dörren i öster i klurigare – för att den ska öppnas måste frasen uttalas baklänges: "Erairfeb edagnutert råv Gomtas tå tekam la". Den uppochnervända symbolen är en ledtråd till detta. Kretscha och Emrys i rum #10 kan också hjälpa till.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T8+2 på tabellen på sidan 103 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR:** Dörr till fångcellerna (#10).
- ♦ **ÖSTER:** Dörr till pilfällan (#12).
- ♦ **SÖDER:** Dörr till skelettvakten (#11).
- ♦ **VÄSTER:** Dörr till nedgången (#8).

10. FÅNGCELLERNA

En rad trånga celler bakom rostiga gallerdörrar. Doften av förruttnelse är påtaglig. Låga stön och mumlade böner kan höras från ett par av cellerna.

- ♦ **Gallerdörrar:** Gallerdörrarna är låsta, och nycklar bärs av de odöda vakterna (föregående sida). Alternativt kan dörrarna dyrkas upp eller slås upp (20 KP, skyddsvärde 12). Fångarna här inne ska förhöras innan de rekryteras till Azrahel Koths armé.
- ♦ **Orchspejaren:** I en cell ligger orchspejaren Kretscha (se sid 110). Hon är utmärglad och slagen men inte svårt skadad.
- ♦ **Riddaren:** I en annan cell sitter drakriddaren Emrys, svårt skadad (se sid 110).
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T8+2 på tabellen på sidan 103 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **SÖDER:** Koppardörr till fyrvägsrummet (#9).



KRETSCHA

Kretscha har fångats in av Azrahel Koths vakter nära Spegelsjön. Han håller orchen vid liv för att få information om Um-Durman.

Om rollpersonerna har träffat Maladûk och har en allians med henne (sid 46) känner Kretscha till detta. Om de befriar henne berättar hon då att Azrahel Koth inte kan lämna labyrinten utan Um-Durman – och inte heller kan dödas av något annat än detta mäktiga vapen. Han har nämligen skrutit om detta under de långa förhören. Om rollpersonerna frågar om lösenordet till den östra dörren i rum #9 så har Kretscha hört de odöda vakterna väsa fram det, och hon kan upprepa det ord för ord. Om rollpersonerna *inte* har en allians med Maladûk krävs ett slag mot ÖVERTALA för att få ovanstående information.

Kretscha är inte villig att stanna och slåss tillsammans med rollpersonerna utan vill tillbaka för att rapportera till Maladûk, men hon kan ÖVERTALAS att stanna. Du kan också låta Kretscha dyka upp igen och rädda dagen om rollpersonerna hamnar i en svår knipa.

Förflyttning: I0 **SB:** SMI +T4 **KP:** I2 (6 nu)

Rustning: —

Färdigheter: Pilbåge I4, Svärd I2, Undvika 8, Upptäcka fara I0

Vapen: —



EMRYS

Riddar Emrys tillhör Den Rena Flammans Väktare (sid 8). Upprepade förhör har lämnat honom på dödens tröskel. Det krävs nu ett lyckat slag mot LÄKEKONST inom en kvart, annars drar Emrys sedan sin sista suck. Bara ett försök får göras.

Utmärkt glad mumlar Emrys ömsom böner till Eledain, ömsom förbannelser över Azrahel Koth. Om rollpersonerna ger sig tillkänna berättar han att han kom hit för att rädda sin syster Tuviel, även hon drakriddare, som kidnappats av Sathmogs tjänare.

Innan Emrys gav sig av skickade han bud till Cadal, sin systers trolovade, i hopp om att denne skulle göra honom sällskap. Emrys kräver att rollpersonerna ska rädda Tuviel. Om han får kännedom om hennes öde (rum #II) blir han mäktigt vredgad och kräver att Azrahel Koth ska dödas till varje pris.

Emrys har hört de odöda vakterna väsa lösenordet till den östra dörren i rum #9, men minns bara början av det: "*Erairfeb edagnutert råv Gomtas ...*" Listiga spelare kan med hjälp av detta lista ut hela lösenordet, om de inte får det av Kretscha.

Om rollpersonerna räddar Emrys liv kan han slå följe med dem, men han är av begränsad nytta på grund av sina svåra skador. Han kan offra sitt liv i något avgörande skede om rollpersonerna hamnar i en svår knipa.

Förflyttning: I0 **SB:** STY +T4 **KP:** I5 (nu 0, samt den svåra skadan *djupa sår*)

Rustning: —

Färdigheter: Slagsmål I4, Svärd I4, Undvika I2

Vapen: —

II. SKELETTVAKTEN

Rummet utgörs av en djup grop, fylld med rustningsklädda skelett och vapenbärande kadaver i olika grader av förruttnelse. Det rasslar olycksbådande från den djupa massgraven, som om något rörde sig därnere bland kvarlevorna – eller är det egentligen själva högen med likrester som rör sig av egen kraft?

- ♦ **Skräck:** Åsynen av de levande döda är så hemsk att rollpersonerna måste slå mot PSY för att motstå skräck. I denna sal dumpas de varelser som dödas i grottsystemet, och härifrån hämtar Azrahel Koths rekryter till sin armé av skelett.
- ♦ **Odöda vaknar:** Om rollpersonerna träder in i rummet utan att lyckas SMYGA vaknar lika många skelett som deras eget antal till liv och anfäller. Samtliga odöda i salen har speldata som skelettkrigare på sidan 95 i Regelboken.
- ♦ **Tuviel:** En av kropparna i graven bär vackra kläder, en elegant ringbrynja och ett mästerns mitt bredsärd. Liket har dessutom en guldring med inskriptionen "Tuviel & Cadal, för evigt". Det reser sig upp och attackerar med sin klinga om rollpersonerna vidrör något av föremålen. Skelettet angriper dock inte en rollperson som bär Cadals ring, om han givit sin välsignelse (rum #4). Om rollpersonerna har besegrat Akrae och visar upp Cadals ring stannar skelettet upp och visar sin tacksamhet genom en djup bugning, varpå det faller samman i en livlös hög.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T8+2 på tabellen på sidan 103 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR:** Koppardörr till fyrvägsrummet (#9).

12. PILFÄLLAN

En lång korridor i vit sten, där golvet utgörs av stora marmorplattor, var och en med en bokstav inristad. På bortre sidan ses en blankpolerad kopparport märkt med den demoniska symbolen.

- ♦ **Armborstfälla:** Golvet är en fälla. För att undvika den måste man kliva på bokstäverna som bildar namnet SATHMOG enligt kartan på sidan 109. Så fort någon kliver på en felaktig platta avlossas en armborstskakta ur väggen. Skäktan träffar automatiskt och gör 2T8 i skada. Den kan bara duckas (eller pareras med sköld) om rollpersonerna noterat de små hålen i väggen, vilket de gör automatiskt om de granskar väggen. Det finns totalt sex armborst i väggarna. De laddas om med vattentryck inne i berget, vilket tar ett skift.
- ♦ **Mönster på golvet:** Om rollpersonerna granskar golvet och klarar ett slag mot FINNA DOLDA TING noterat de

att stenplattorna är slitna enligt det mönster man måste följa för att inte utlösa fällan.

- ♦ **ÖSTER:** Kopparport till cirkelsalen (#13).
- ♦ **VÄSTER:** Kopparport till fyrvägsrummet (#9).

13. CIRKELSALEN

Ett cirkelrunt rum i svart marmor. Dörrar med det demoniska märket vetter mot norr och söder. Ett rött pentagram är inhugget i golvet, och en osande och brinnande demon väntar i dess mitt.

- ♦ **Gåtfull demon:** Elddemonen Khaa (se sid 112) vaktar detta rum. Den hindrar alla främlingar som försöker passera, såvida de inte klarar att svara på tre demoniska gåtor (se rutan nedan). Om rollpersonerna lyckas lista ut alla tre och svarar "Natten", "Tären" och "Guld" i tur och ordning får de passera, annars går Khaa till anfall. Den lämnar inte rummet. Demonen är otålig och låter inte besökarna klura alltför länge. Om du vill kan du ge spelarna en verklig tidsgräns på tre minuter. Om rollpersonerna väl har klarat gåtorna behöver de inte svara på dem igen.
- ♦ **Dörrfällor:** Dörrarna är inte låsta men den som försöker knuffa upp dem träffas av en BLIXT effektgrad 1 precis som i rum #8. Varje dörr har en LADDNING med 20 VP. För att säkert öppna dörrarna måste en rollperson först dra fingret i symbolen på dörren och samtidigt uttala frasen: "All makt åt Sathmog, vår tre-tungade befriare".
- ♦ **NORR:** Kopparport till skelettfällan (#16).
- ♦ **SÖDER:** Kopparport till vattenfällan (#14).
- ♦ **VÄSTER:** Kopparport till pilfällan (#12).

KHAAS GÅTOR

"Syskon vi båda
En mörk och en ljus
Oss ingen skådar
Ändå skuggar jag hus."

"Som fader din sorg får gälla
Som glädjen min moder också
Lätt, ändå tung att fälla
Svidande het men fuktig ändå."

"Finns överallt, från norr till söder
Förs över vida vatten
Kan ej ätas, ändå herrarna göder
Var vaksam för Katten!"

14. VATTENFÄLLAN

Mitt i denna runda kammare roterar ett stort korsformigt hjul med väggar av sten som går nästan ända upp till taket. Den enda vägen framåt tycks vara att gå in i hjulet. Ljudet av forsande vatten ekar mellan stenväggarna. Luften är kall och fuktig.



ELDDEMONEN KHA A

Khaa frammanades av Azrahel Koth för att vakta hans krypta, men blev något av en besvikelse då demonen var mer intresserad av att diskutera tillvarons gåtor än att slåss. Khaa är humanoid och till synes gjord av eld. Den fräser, sprakar och osar konstant, även när den står still. Dess röst är väsende, likt vattenånga som flyr från våt ved i en stor eld.

- ♦ **Fällan:** Den som kliver in i korset skjuts framåt av korshjulet, tills golvet försvinner i den bortre delen av rummet (se kartan). Att hoppa till andra sidan kräver då ett slag med nackdel mot HOPPA & KLÄTTA. Den som misslyckas faller ner i ett djupt schakt. Det tar två rundor för korshjulet att rotera ett helt varv.
- ♦ **Avsatsen:** Det rätta sättet att passera fällan är att ställa sig längst in mot hjulets mitt. Där finns en liten avsats, från vilken det går att snabbt gå längs kanten till vänster (öster) om schaktet innan korshjulets vägg stänger vägen ut. Detta kräver inget slag. Avsatsen rymmer bara en person, vilket innebär att bara en person åt gången kan passera fällan. För att hinna till avsatsen i tid måste man stå längst in i hjulet redan innan schaktet öppnar sig. Fråga därför spelare vars rollpersoner går in i korshjulet exakt var de ställer sig. Den som tagit sig igenom fällan kan ropa instruktioner till den andra sidan.
- ♦ **Schaktet:** Den som faller ner i hålet landar i isande kallt vatten, tio meter ner. Fallet ger T6 i krosskada. Väl ner i det strida vattnet måste en rollperson slå mot SIMMA varje runda (ej handling) för att inte börja drunkna, samt ett slag mot VILDMARKSVANA varje kvart för att motstå kyla. Att klättra upp ur schaktet

Handl.kr: Antal RP-I (min. I) **Storlek:** Normal

Förflyttning: I2 **Skydd:** — **KP:** 48

Resistens: All stick- och krosskada halveras.

Immunitet: Khaa är helt immun mot skada från alla former av eld, även magisk sådan. I stället läker Khaa lika många KP som skadan från en eldattack.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Osande vrål!** Demonen riktar ett osande hett vrål mot en rollperson inom 10 meter. Attacken gör T8 i skada och rollpersonen måste slå mot PSY för att motstå skräck. Rustning ger inget skydd.
- 2 **Glödande klor!** Demonen klöser en rollperson, två separata attacker som vardera gör T10 i huggskada. Attackerna kan pareras.
- 3 **Lavastråle!** En koncentrerad stråle av eld slår ut mot en rollperson inom 20 meter och ger 2T8 i skada. Attacken kan pareras med sköld.
- 4 **Eldvåg!** En våg av eld slår ut från demonen och alla inom 10 meter tar T8 i skada.
- 5 **Brännande fjättrar!** Demonen kastar eld som binder och skadar en rollperson. Offret tar T8 i skada direkt och därefter ytterligare T8 i skada på varje tur tills rollpersonen tar sig loss, vilket kräver ett slag mot STY (en handling). Ett fjättrat offer kan inte förflytta sig och inte utföra någon handling som kräver rörlighet förutom att försöka ta sig loss.
- 6 **Helvetisk omfamning!** Demonen omfamnar en rollperson. Hettan är så intensiv att den som omfamnas tar 3T8 i skada. Rustning ger inget skydd.

längs de hala väggarna kräver två lyckade slag mot **HOPPA & KLÄTTRA** med nackdel. Andra kan bara hjälpa till om korshjulet har stoppats.

- ♦ **Passage till skattkammaren:** Nere i vattnet finns en passage till skattkammaren (#18). Rollpersonerna hittar den om de letar, men det krävs ett slag mot **SIMMA** för att ta sig igenom.
- ♦ **Andra lösningar:** Det går inte att klättra över korshjulets väggar. För att få stopp på hjulet krävs någon sorts vapen eller verktyg, och ett lyckat slag mot **HANTVERK**. Då går dock hjulets väggar inte att passera. Att förstöra stenkorsen med våld är mycket svårt (30 KP, skyddsvärde 20) men kan göras med hjälteförmågan Mästersnickare eller besvärjelsen **SPLITTRA**. Besvärjelser som **PELARE** och **LYFT** kan också användas för att ta sig igenom fällan.
- ♦ **NORR:** Korridor till cirkelsalen (#13).
- ♦ **SÖDER:** Korridor till biblioteket (#15).

15. BIBLIOTEKET

Ett stort rum med rundade kortsidor. Stora bokhyllor täcker väggarna, och luktar tungt av lumppapper, pergament och malmedel.

- ♦ **Lärda skrifter:** Här finns en rad skrifter i skiftande ämnen, men helt osorterade. Om rollpersonerna genomsöker biblioteket får de slå mot **FINNA DOLDA TING** för att hitta en bok som ger fördel i en färdighet. Slå T4 för att avgöra vilken. **1: BESTIOLOGI, 2: FRÄMMANDE SPRÅK, 3: LÄKEKONST, 4: MYTER & LEGENDER.** Flera försök får göras, tills en bok i varje ämne har hittats. Varje sådan bok är värd 25 guldmynt.
- ♦ **Studier:** En rollperson som tillbringar ett helt skift med att studera i detta bibliotek får ett extra förbättringskryss i någon av färdigheterna ovan, som vid studier med lärare (sid 29 i Regelboken). Notera att rollpersonerna knappast har tid med detta innan Azrahel Koth har besegrats, med tanke på slumphändelserna.
- ♦ **Dold bokhylla:** Om rollpersonerna letar efter lönnfack eller liknande får de slå mot **FINNA DOLDA TING** för att hitta en dold bokhylla, bakom andra bokhyllor. Här finns fyra formelsamlingar, en för varje magiskola i Regelboken samt en för allmän magi. Varje formelsamling innehåller T6 besvärjelser. Slumpa fram nivån på varje besvärjelse med T4-1 (noll betyder trolleritrick).
- ♦ **Vila:** Biblioteket är en lugn och vilsam plats. Rollpersonerna kan ta en extra kort vila här, även om de redan haft en sådan under detta skift.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T8+2 på tabellen på sidan 103 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **ÖSTER:** Korridor till statyettrummet (#19).
- ♦ **VÄSTER:** Korridor mot vattenfällan (#14).

16. SKELETTFÄLLAN

En korridor med polerade väggar i vit marmor. I bortre änden ser ni en dörr av koppar.

- ♦ **Snubbeltråd:** En rollperson som aktivt undersöker golvet och klarar ett slag mot **FINNA DOLDA TING** upptäcker en mycket tunn metalltråd som löper tvärs över golvet två meter in i korridoren. Om tråden inte upptäcks kommer rollpersonerna att vidröra den och utlösa tunga järngaller som rasslar ner i korridorens båda ändar.
- ♦ **Skelett-vett:** Om fällan utlöses öppnas dolda dörrar i väggarna och dubbelt så många skelett som antalet rollpersoner kliver ut. De går direkt till anfall och har speldata som skelettkrigare på sidan 95 i Regelboken. Bara två skelett (och rollpersoner) kan stå i bredd och slåss i korridoren, övriga hamnar bakom.
- ♦ **Järngallren** kan slås sönder (25 KP, skyddsvärde 12) eller pressas upp med ett slag mot **STY** med nackdel eller med besvärjelsen **PELARE**. De dras annars automatiskt upp efter ett skift, då en patrull odöda vakter (sid 108), lika många som rollpersonerna, anländer för att vittja fällan.
- ♦ **NORR:** Kopparport till spegelkammaren (#17).
- ♦ **SÖDER:** Kopparport till cirkelsalen (#13).

17. SPEGELKAMMAREN

Ena väggen i denna kammare utgörs av en lång spegel, som går från golv till tak.

- ♦ **Livsuttömning:** Alla som tittar in i spegeln måste varje runda klara ett slag mot **PSY** för att inte tappa 4 VP. Dessa VP används direkt av spegeln för att lägga en **BLIXT** effektgrad 1 mot offret (om offret har färre än 4 VP kvar utlöses ingen **BLIXT**). Du bör låta den första rollpersonen som ser spegeln slå för detta och ge övriga chansen att blunda eller titta bort.
- ♦ **Lönnvärden:** I mitten av spegeln finns en dold dörr, som kan öppnas genom att pressa den inåt. Att hitta dörren kräver att rollpersonerna aktivt granskar spegeln samt lyckas med ett slag mot **FINNA DOLDA TING**. Att söka enbart med känsel utan att titta ger nackdel på slaget, men den som tittar måste slå mot **PSY** enligt ovan.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T8+2 på tabellen på sidan 103 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **ÖSTER:** Lönnpassagen bakom spegeln öppnar sig mot skattkammaren (#18).
- ♦ **SÖDER:** Koppardörr till skelettfällan (#16).

18. SKATTKAMMAREN

En kvadratisk kammare med högt i tak. En smal gångbro leder ut från dörren till en cirkelrund plattform i mitten av rummet, och en likadan bro och dörr syns på andra sidan. Utanför plattformen finns bara en mörk avgrund. Svart vatten anas i djupet nedanför. På plattformen syns säckar och små kistor. En av säckarna har brustit i sömmen, och ut väller glänsande mynt.

- ♦ **Gångbron:** Om rollpersonerna granskar den västra bron innan de kliver ut på den och klarar ett slag mot FINNA DOLDA TING inser de att den är gillrad med någon sorts fälla som aktiveras genom tryck. Små varelser som halvingar och ankor kan gå över bron utan att utlösa fällan, men andra rollpersoner kan inte undvika det. Den södra bron har ingen fälla.
- ♦ **Svängande stenar:** När fällan på västra bron aktiveras svingas tre bastanta stenblock över gångbron i tunga järnkedjor. Alla som står på bron måste slå mot UNDIVIKA. Ett misslyckat slag ger 2T8 i skada, och offret slungas ner i det iskalla vattnet nedanför. Lösningen på fällan är att krypa över bron – den som gör det riskerar inte att träffas av stenarna.
- ♦ **Iskallt vatten:** Den som faller ner i hålet landar i isande kallt vatten, tio meter ner. Fallet ger T6 i krosskada. Väl ner i det strida vattnet måste en rollperson slå mot SIMMA varje runda (ej handling) för att inte börja drunkna, samt ett slag mot VILDMARKSVANA varje kvart för att motstå kyla. Att klättra upp ur schaktet längs de hala väggarna kräver två lyckade slag mot HOPPA & KLÄTTTRA med nackdel. Andra kan hjälpa till.
- ♦ **Passage till vattenfällan:** Nere i vattnet finns en passage till vattenfällan (#14). Rollpersonerna hittar den om de letar, men det krävs ett slag mot SIMMA för att ta sig igenom.
- ♦ **Skatten:** På plattformen ligger skatter från både Sathmogs rike och Eledains imperium, totalt motsvarande sju skattkort. Minst ett kort måste vara guldmynt, så fortsatt dra kort tills ett kort med guldmynt är draget. Alla vapen som hittas här är mästersmidda. Ta bort korten ”rostig spik” och ”råtta” innan ni drar, sådant finns inte här.
- ♦ **Magiska drycker:** Utöver skatterna finns på plattformen ett litet podium med små glasflaskor som innehåller röd och blå dryck, tre av varje. Den röda drycken är ett läkande elixir som direkt återställer 2T6 KP, medan den blå drycken skänker vigör och återställer 2T6 förbrukade VP. En rollperson kan lista ut effekten med ett slag mot LÄKEKONST – annars får rollpersonerna chansa.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T8+2 på tabellen på sidan 103 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **VÄSTER:** Dörr till spegelkammaren (#17).
- ♦ **SÖDER:** Dörr till statyettrummet (#19).

19. STATYETTRUMMET

Det mest utmärkande draget i detta kvadratiske och vita rum är den meterhöga, demoniska statyetten mitt i rummet. Dess ögon utgörs av ädelstenar, en röd och en grön. En mäktig port av ärgad koppar med en stor demonisk symbol i dess mitt finns i öster. Tvärs över rummet finns en mindre dörr.

- ♦ **Märken på golvet:** Framför statyetten, som är vänd mot öster, syns märken i golvet som rollpersonerna noterar om de letar specifikt där eller undersöker rummet generellt och klarar ett slag mot FINNA DOLDA TING. Det ser ut som frätmärken, men också sot.
- ♦ **Juvelögonen:** Statyettens ögon är en rubin och en smaragd. Om en rollperson trycker på båda ädelstenarna samtidigt öppnas dörren in till mausoleet (#20), och de ställs inför sin ärkefiende Azrahel Koth. Om enbart rubinen trycks in, eller lirkas ut, utlöses en eldsflamma ur statyettens ögon som gör 3T8 i skada. Om enbart smaragden trycks in eller lirkas ut sprutar frätande syra ur statyettens mun. Den gör 2T8 i skada men fräter också sönder offrets rustning om skadan tränger igenom. Det går inte att duka eller parera attackerna, men bara personer som står rakt framför statyetten drabbas. Juvelögonen är värda 20 guldmynt var, men om de tas bort kan dörren till mausoleet inte öppnas utifrån.
- ♦ **Slumphändelse:** Slå T8+2 på tabellen på sidan 103 för varje hel kvart rollpersonerna tillbringar här.
- ♦ **NORR:** Koppardörr till korridor som slutar i skattkammaren (#18).
- ♦ **ÖSTER:** Stor kopparport till mausoleet (#20).
- ♦ **SÖDER:** Koppardörr till korridor som slutar i biblioteket (#15).

20. MAUSOLEET

Luften ligger tung i denna uråldriga krypa. Tjocka sjok av dimma svävar över golvet och kring en massiv brits av sten i rummets mitt, försedd med grova bojor för armar och ben. Framför den står en fruktansvärd behornad skepnad, omsvept av gröna demoniska energier och en svärm av demoniska fladdermöss. Hans ansikte är förvridet till en grinande dödska, men han är i allra högsta grad levande, trots hundratals år som fånge här i djupet. Ni står inför Azrahel Koth, demonfursten Sathmogs härold och förkämpe. ”Så, ni är äntligen här”, ekar hans väsande, skärande röst. ”Låt mig ta den där tandpetaren ifrån er”, fortsätter han och pekar mot svärdet Um-Durman.

- ♦ **Azrahel Koth:** Demonmagikern går omedelbart till anfall. Detta är slutstriden i Drakkejsarens hemlighet, så låt den bli spännande och minnesvärd!
- ♦ **Vampyrfladdermöss:** Denna svärm har speldata enligt sidan 99 i Regelboken. De agerar samtidigt som Azrahel

AZRAHEL KOTH

Demonmagikern Azrahel Koth är Sathmogs främste tjänare i Dimmornas dal, och har återuppväckts av sin mästare för att sprida demonernas kult i världen.

Handlingskraft: Antal RP **Storlek:** Normal

Förflyttning: 12 **Skydd:** — **KP:** 64

Bunden till labyrinten: Azrahel Koth är bunden till labyrinten så länge han inte själv bär svärdet Um-Durman.

Resistens: All skada från icke-magiska vapen halveras mot Azrahel Koth. Bara magiska vapen och magi gör full skada.

Teleportering: Vid strid på annan plats än i mausoleet (plats #20) kan han som en handling

teleportera sig dit. Han gör det snarast möjligt (i stället för en monsterattack) om han tar skada.

Regenerering: I sitt mausoleum läker Azrahel Koth all skada på en kvart.

Um-Durman: Azrahel Koth dör om svärdet Um-Durman utdelar ett hugg som sänker honom till noll KP. Hans kropp sugs då ihop som en tom blåsbälg tills bara ett skruppet skal återstår. Om han sänks till noll KP av något annat vapen vaknar han efter en kvart med full KP. Det går att ge Azrahel Koth en nådastöt med Um-Durman även om han nedgjorts av annan skada. Observera att Azrahel Koth inte själv är demon, så han påverkas inte av Um-Durmans specialeffekt mot drakar och demoner (sid 27). Däremot räknas svärdet som magiskt.

MONSTERATTACKER

T8 ATTACK

- 1 **Klolik hand!** Azrahel Koth klöser en rollperson och ger 2T6 i huggskada. Attacken kan pareras.
- 2 **Dömande ord!** Azrahel Koth öser demoniska förbannelser över en rollperson, som måste slå ett slag mot PSY med nackdel för att motstå skräck.
- 3 **Gravkyla!** Azrahel Koth utsöndrar isande kyla. Alla rollpersoner inom 10 meter förlorar T6 KP och T6 VP (rustning ger inget skydd) och blir nerkylda – de kan inte läka KP eller VP naturligt förrän de blivit uppvärmda. Alla offer blir även fastfrusna och kan varken förflytta sig eller utföra handlingar (inte ens reaktiva). På varje tur får offren slå mot STY (ej handling) för att bryta sig loss.
- 4 **Livsuttömning!** Azrahel Koth stirrar på en rollperson inom 10 meter med sina glödande ögon, vilket ger T10 i skada (rustning skyddar ej). Han läker själv lika mycket skada. Attacken går inte att ducka. En rollperson som bär Um-Durman är immun mot denna attack.
- 5 **Sathmogs svarta flammor!** Azrahel Koth gläntar på dörren till Sathmogs rike, och rummet fylls av svart eld. Alla rollpersoner inom 10 meter tar T8 i skada och måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 6 **Betvingande blick!** Azrahel Koth spänner ögonen i en rollperson, som måste slå mot PSY (ej handling). Vid misslyckande måste offret omedelbart utföra en attack mot en annan rollperson och förlorar sin tur i rundan (om offret inte redan haft den). Det går inte att ducka undan attacken, men en rollperson som bär Um-Durman är immun.
- 7–8 **Kamp om Um-Durman!** Om Azrahel Koth inte har Um-Durman stormar han fram till bäraren av svärdet och försöker slita vapnet ur händerna på rollpersonen. Offret måste slå mot SVÄRD med nackdel (ej handling) – vid misslyckande tar Azrahel Koth svärdet! Det går inte att ducka för denna attack. Om Um-Durman ligger på marken tar Azrahel Koth helt enkelt upp vapnet. Om Azrahel Koth får tag i Um-Durman går det att avväpna honom (sid 48 i Regelboken) med ett slag mot valfri vapenfärdighet med nackdel.
Attack med Um-Durman! Om Azrahel Koth redan har Um-Durman i sin hand angriper han i stället en rollperson med svärdet. Attacken gör 3T10 i huggskada, men kan pareras.

Koths första två handlingar. Slå först för fladdermössens monsterattack, sedan demonmagikerns.

- ♦ **Skelett i dimman:** Om striden går enkelt för rollpersonerna – exempelvis om Azrahel Koth förlorar halva sina KP med alla rollpersoner fortfarande kvar på fötterna – lösgör sig en patrull odöda vakter (sid 108) ur skuggorna för att skydda honom. De är lika många som rollpersonerna och agerar på en gemensam tur i rundan (dra bara ett initiativkort).
- ♦ **Räddare i nöden:** Om striden går illa för rollpersonerna kan någon lämplig SLP komma till undsättning

och ge dem en chans att lyckas – Kretscha eller Emrys är givna alternativ, men du kan även låta Alfilia Skuggenlöv eller Maladük själv dyka upp.

- ♦ **VÄSTER:** Kopparport till statyettrummet (#19).
- ♦ **ÖSTER:** Mycket smal öppning som via naturliga grottgångar leder ut till en klippa på Dimöns norra sida, utanför den frätande dimmans räckvidd. Via denna öppning skickar Azrahel Koth sina fladdermöss över Dimmornas dal. En rollperson med hjälteförmågan Ormmänniska kan ta sig igenom passagen.



AVSLUTNING

Om Azrahel Koth dräps skingras den frätande dimman över Dimön, då dess existens var bunden till hans mörka själ. Demonmagikern må vara besegrad, och rollpersonerna belönas med varsin valfri hjälteförmåga, men många frågor är ännu obesvarade då de lämnar labyrinten under Spegelsjön.

Vilka planer har Sathmog, vad ska svärdet Um-Durman används till – och vem var drakkejsaren Eledain, egentligen? Har drakarna något med saken att göra? Om du vill antyda svar på dessa episka frågor kan du läsa upp eller dramatisera texten i rutan till höger då rollpersonerna åter kommer upp i dagsljuset efter avslutad slutstrid.

Vissa av dessa trådar kommer att utforskas vidare i framtida expansioner till *Drakar och Demoner*.

VAD HÄNDER NU?

Genom att besegra Azrahel Koth har rollpersonerna undanröjt ett påtagligt hot mot Utkante. Rollpersonerna har troligen byggt upp ett ganska gediget renommé i såväl byn som de mer avlägsna delarna av dalen. Förmodligen har de fått en status som lokala hjältar och börjar uppsökas av folk från när och fjärran som behöver hjälp med olika typer av problem. Kanske utses de till jarlar av dalen och sätts att medla mellan orcher, människor och andra släkten? Detta kan ni själva utveckla till egna äventyr.

En joker i leken är naturligtvis Sathmog, som fortfarande ruvar på hämnd i sin ovärld. Hans tjänare är legio och de slickar sina sår under oheliga eder om revansch, mot Eledain likaväl som rollpersonerna personligen.

Eledains riddare är ett annat orosmoment, och hur är det egentligen med Draktandsmassivets drakar? Har rollpersonerna oavsiktligt lyckats rubba den känsliga balansen mellan drakar och demoner?

MÖTET MED DRAKEN

Det första ni märker när ni kommer ut i dagsljuset är att de demoniska dimmorna har drivits bort från området. Ni blickar ut över en dyster och naken klippö, omgiven av Spegelsjöns svarta vatten och fläckvis beströdd av förvridna kroppar.

Då ser ni draken – en majestätisk best med grönskimrande fjällpansar och enorma vingar. Den sitter uppflugen på en klippa, ett tjugotal meter framför er, och stirrar på er med iskalla reptilögon. Ni känner er små och obetydliga, och översköljs av en stark impuls att buga inför det bevingade odjuret.

"Jag tackar er, fränder", mullrar draken med en betvingande tordönsstämma: "Ni har räddat ljuset och den renande elden. Den tretungade hejdades vid ovärldens tröskel och Um-Durman är åter i säkra händer."

Draken breder ut sina väldiga vingar och lyfter från klippan med några snabba slag. Den sänder er en sista hälsning innan den försvinner utom synhåll – ett telepatiskt väsande som tycks uppfylla era själar och kräva att ni böjer er för en högre vilja:

"Det är snart tid för den stora reningen. Eledain väntar på sin klinga. Han väntar på sina trogna tjänare. Han kommer att kalla på er när tiden är inne."

Draken försvinner så upp i himlavalvet innan rollpersonerna hinner reagera.

REGISTER

A

Acha Benknäckare 59
Agra 66
Alfilia Skuggenlöv 22–23
Annabella 15, 21
Antelia 96
Apelsborg 17, 79–85
Avgrundsgapet 3
Azrahel Koth 6–10, 115

B

Badinor 24
Banéret 59
Baryton Plufsplyte 25
Basiliken 78
Benflöjten 99
Benmasken 50
Beväpnade bybor 19
Bothilds bryte 17, 39–46
Bothilds spöke 44

C

Cadals ring 106
Cadals spöke 107
Canutus Boetii 88

D

De döda ögonens grotta 17, 74–78
Dekokter 71
Demonen Akrae 105
Demonen Ix 94
Demoniska fladdermöss 22
Demoniska omen 10
Demonkronan 38
Demonkultisterna 7, 15
Demonkultister (SLP) 48, 76
Den Rena Flammans Väktare 8
Dimmornas dal 3–5
Dimön 10, 17, 102–116
Dockan 99
Drakkejsarens hemlighet 3, 9
Drakmarpasset 9, 11–12
Drakriddarna 84
Drakstatyetten 7–8, 13, 38, 45,
54, 59, 65, 73, 78, 85, 93
Draktandsmassivet 3
Draktemplet 15, 25
Drigel Väderman 11–13

E

Edda 96, 99
Elddemonen Khaa 112
Eledain 6–9
Eledains bägare 27
Eledains bönebok 26
Emrys 110

F

Formelbok 53, 71, 93, 113
Frukterna 82
Frätande dimma 103
Förvridna kultister 54

G

Gammelhonan Saak'shal 65
Gastmarsken 3
Gorm 91
Grunn 96, 99
Gunhill 77
Gårdagens by 17, 86–94

H

Hafarmal 50
Hammaren Stangenrist 37
Harga 70
Hasande rangel 96
Helemi 96
Hildi 74
Huggormen 76
Hårde 19

I

Iliel 83
Isadelia 84

J

Jore 23
Jätten Glamglam 58

K

Kato den Nyfikne 92
Kretscha 110
Kummelgasten 38
Kummerbergen 3, 7, 11
Kummerfloden 3
Kvasimund 21
Kvasimunds drägg 22

L

Leanara 15, 21
Lärda skrifter 113

M

Magiska drycker 114
Maladük 8, 46
Mantikoran 53
Maske 36
Medaljongen 104
Mordiskt nyponsnår 49
Mäster Ulvar 23

N

Niklion 84

O

Odöda förkämpar 73
Odöda vakter 108
Okald 24
Orakelgrottan 17, 60–66
Orcherna 8, 17
Orchkrigarna 66
Orchunderbefäl 46
Ornamenterad dolk 97
Ossiar 80

P

Paddan Ambrosius 69

R

Rabindranath 15, 26
Riddarfrun 37
Ridders rös 17, 33–38
Ringbrynjan 37
Ringen 97
Rorik 65
Rotlaug 85
Rykten i Utkante 16–17
Rövare 57

S

Sathmog 6–9
Sathmogs rike 54
Sathmogs svarta märke 7
Semolina Plufsplyte 25
Skelett 53
Slumphändelser i Apelsborg 80
Slumphändelser i Bothilds
bryte 40
Slumphändelser i De döda
ögonens grotta 75
Slumphändelser i Dimön 103
Slumphändelser i
Orakelgrottan 61
Slumphändelser i Ridders rös 34
Slumphändelser i Templet
Purpurbrand 48
Slumphändelser i Trolletinn 68
Slumphändelser i Utkante 16
Slumphändelser i Vägs ändes
värdshus 95
Slumpmöten 29
Slumpmöten i Gastmarsken 31
Slumpmöten i Järnskogen 30
Slumpmöten i Magnaveden 29
Slumpmöten kring Utkante 28
Slumpmöten vid bergens fot 32
Spegelsjön 102
Spindelynglen 64
Startscen 9, 11–13
Stig Stenfäste 96

Stirr 100

Suckarnas torn 17, 55–59
Svartalfsspejare 13, 43
Sången om Um-Durman 9

T

Templet Purpurbrand 17, 47–54
Thorendil 90
Tidscykeln 87
Tistel, Tagg och Törne 72
Tre hjortar 20
Trolletinn 17, 67–73
Trollet Okvid 107
Tuviel 111

U

Ukka 90
Ulvarna 43
Ulvryttaren 13
Um-Durman 6–10, 27
Um-Durmans krypta 26–27
Ursik Enöra 57
Utfärder 28–32
Utkante 7, 9, 14–27

V

Vagnhild 20
Verkons spöke 105
Vita döden 41
Vitterhund 101
Vägs ändes värdshus 17, 95–101

Å

Ålbesten 63

Ä

Äventyrarna 83
Äventyrskort 3, 9, 16
Äventyrsplatserna 29

