

FRIA LIGAN

Drakar och Demoner



ÄRANS VÄG



Gravkummel

Bergsån

Vindarna
Tempel

Lillsjön



Grottravinen

öda Skogen

Djupa
Träsket

Värdshuset
Vättens Vila

Drakar och Demoner

ORIGINALTEXTER

Roger Undhagen (*Döda skogen, Maktens portar*)

NYSKRIVNA TEXTER

Tomas Härenstam (*Döda skogen*), Svante Landgraf (*Maktens portar*),
Roger Undhagen (*Mörkrets hjärta*), Mattias Johnsson Haake (*Mörkrets hjärta*)

REDAKTÖR & PROJEKTLEDARE

Tomas Härenstam

OMSLAGSBILD

Johan Egerkrans

KARTOR

Francesca Baerald, Niklas Brandt

INLAGEBILDER

David Brasgalla, Johan Egerkrans

GRAFISK FORM

Niklas Brandt, Christian Granath, Dan Algstrand

LAYOUT

Dan Algstrand

KORREKTUR

Svante Landgraf

DIGITALA PLATTFORMAR

Martin Takaichi

EVENT-ANSVARIG

Anna Westerling

SPELTESTARE

Marco Behrmann, Nils Karlén,
Kosta Kostulas, Anna Westerling,
Tomas Härenstam

PR-ANSVARIG

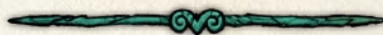
Boel Bermann

KUNDSUPPORT

Daniel Lehto

INNEHÅLL

Inledning.....	4
Förhistoria.....	5
Översikt.....	7
De tre makterna.....	9



KAPITEL 1

DÖDA SKOGEN

Äventyrets början.....	11
De tre nycklarna.....	12
Värdshuset Vättens Vila.....	13
Utfärder.....	17
Natur.....	17
Slumphändelser.....	20
Vindarnas tempel.....	26
Elusias hus.....	28
Platser.....	29
Gravkumlet.....	30
Platser.....	30
Vindhands lya.....	34
Platser.....	37
Grottravinen.....	40
Skattgömmen.....	43
Trollgrottan.....	44
Vättegrottan.....	46
Djupa träsket.....	50
Eremitens tält.....	51
Avslutning.....	52

KAPITEL 2

MAKTENS PORTAR

Äventyrets början.....	55
Läget nu.....	57
Viktiga motståndare.....	58
Översikt.....	63
Råd till spelledaren.....	64
Dvärgariket.....	66
Ankomstsalarna.....	66
Rådssalarna.....	72
Staden.....	81
Smedjan.....	87
Gruvan.....	90
Avslutning.....	91

FÖRORD

KAPITEL 3

MÖRKRETS HJÄRTA

Äventyrets början.....	93
Läget i Österlandet.....	94
Resor i Österlandet	98
Natur.....	98
Slumphändelser.....	98
Bergamund	102
Platser.....	105
Demonologi.....	112
Slaget om Bergamund.....	113
Otag	115
Platser.....	116
Godvindels sista ord.....	123
Is-Hel	124
Färden över sjön.....	126
Platser.....	128
Kalins kullar	134
Platser.....	135
Demontornet	137
Fang-Forren.....	138
Platser.....	141
Uppgörelsen.....	146
Ljusbringare	152



INLEDNING




Sathmog mös.

Dakoth rös.

Sathmog mös som den infernaliska demonfurste han var, i skändligt majestät som nefarisk härskare över sin egen djävulusiska region, när han nu såg möjligheten att låta världsöden rämna och världen slukas in i hans evigt besudlande gemak.

Dakoth rös, av den iskallt dödsfyllda tanken att en ärkemagiker, dödsmagiker och nekromantiker som han själv, av absolut högsta världsliga rang, ens kunde rysa, framför allt bland alla odöda han själv frammanat.

Ärkepräst Godvindel hade väntat förgäves på duvbrev från sin ordensmunk Tefalas, och hans herre och gud Eledain hade förvägrat honom varje försök att varsebli såväl Tefalas nuvarande tillstånd som dennes närvaro i världen, varför Godvindel nu var förvissad om att Tefalas lämnat sin själ i Eledains hand och vandrat vidare till livet efter detta.



Välkommen till *Ärans väg*, en klassisk kampanj till *Drakar och Demoner* som i sin första utgåva publicerades redan 1985. *Ärans väg* består av tre deläventyr – *Döda skogen*, *Maktens portar* och *Mörkrets hjärta*, som alla ingår i denna bok. De tre deläventyren måste spelas i ordningsföljd.

Ärans väg utspelar sig i trakterna kring den mäktiga bergskedjan Himmelsrand i världens karga nord. Väster om bergen breder den mytomspunna Döda skogen ut sig, och på andra sidan öppnar sig Österlandets slättlandskap mot skogen Fang-Forren, sjön Is-Anor och det skummande Drömmarnas hav.

Dessa områden visas på den stora karta som medföljer boken. Den ena sidan av kartan visar Döda skogen och kan visas upp för spelarna vid kampanjens början. Den andra sidan visar Österlandet och ska hållas dold för spelarna tills deras rollpersoner hittar kartan under det tredje deläventyret *Mörkrets hjärta*. Kartorna finns även tryckta på pärmarnas insida.

Vi skaffa ära!

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.

SPELARKARTOR

Samtliga kartor i denna bok finns även i spelarversioner (utan hemlig information) för gratis nerladdning på Fria Ligans hemsida. Där finns även versioner av kartorna i hög upplösning för användning med pappfigurer eller miniatyrer.



FÖRMISTORIA

För tusen år sedan kom demonfursten Sathmog till *Drakar och Demoners* värld. Med sin härold Azrahel Koth (se kampanjen *Drakkejsarens hemlighet* i *Drakar och Demoners* grundspel) 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 förstfödda folken dvärgar, alver, orcher och halvlingar.

Motståndet växte och en dag lyckades den unge hjälten Eledain åkalla de uråldriga drakar som var satta att vakta världen mot demoniskt inflytande. Ridande på drakrygg och i allians med de gamla folken lyckades Eledain till slut besegra Sathmog. På en kulle i skogens djup förintades demonens fysiska inkarnation i vår värld, men som sin sista handling lade han en förbannelse som han sade skulle sprida en sjuka över världen och en dag förinta den.

En av Sathmogs dolda tjänare, dvärgprinsen Kalin som drivits in i demonens sold av avund och agg mot sin syster, drottning Gwinna, lyckades rädda Sathmogs mörka hjärta undan förstörelse. Så länge Mörkrets hjärta förblev intakt kunde Döda skogens förbannelse inte brytas.

DE FÖRSTFÖDDAS RÅDSLAG

Sathmog var besegrad men människans framfart fortsatte. Tillsammans bevittnade de förstfödda folken hur världen förändrades där människorna drog fram. I sin iver att överrösta varandra blev människorna blinda för vad de trampade ned, bröt sönder, skövlade och lade i ruiner.

Dvärgar, alver, orcher och halvlingar samlades en sista gång för att hålla rådslag, där de beslutade att bryta upp och bege sig hem till sina forna riken. Vissa individer från de gamla folken såg dock den nya tiden an med tillförsikt och stannade för att bilda sig ett hem i människornas nya civilisation.

Dvärgarnas drottning Gwinna beslöt att föra sitt folk tillbaka till sitt underjordiska rike och stänga dess portar för omvärlden. Dessa Maktens portar försågs med tre magiska nycklar – ett horn av snäckskal och två stora pärlor, en svart och en vit – som gavs åt de hemvändande alverna, orcherna och halvlingarna.

Alverna smidde en berlock med en dikt som förklarade hur nycklarna fungerar. Om nöden någon gång så krävde skulle de fyra förstfödda folken samlas igen. Med samtliga tre nycklar kunde Maktens portar öppnas på nytt.

Portarna stängdes och åren gick. En efter en föll dock de tre nyckelbärarna offer för ondsinta människor som fruktade de gamla folken. Nycklarna som skulle återföre

de förstfödda hamnade i människornas händer och kunskapen om deras syfte gick förlorad. Möjligen var det ett ödets nyck som gjorde att de nycklar som spridits för vinden med tiden fann sin väg tillbaka till området kring Maktens portar.

DVÄRGAPRINSENS SVEK

Dvärgarnas rike bakom Maktens portar blev inte långlivat, då de hade tagit med sig Sathmogs ondska ner i bergets djup. Prins Kalin, drottning Gwinnas bror, hade fört med sig demonens mörka hjärta i en ask och dess ondska spreds snart i de djupa salarna.

Allt fler dvärgars sinnen förmörkades av de demoniska energierna och Kalins skara av upprorsmakare växte. Konflikten eskalerade snart till ett hänsynslöst inbördeskrig mellan Gwinnas styrkor och Kalins skaror. Kampen slutade med katastrof, när Kalin i desperation raserade stora delar av den underjordiska staden och dess försörjningsmöjligheter.

Dvärgariket bakom Maktens portar gick under och de få som överlevde katastrofen flydde, däribland Kalin själv. Med Mörkrets hjärta i sin ägo nådde Kalin landet öster om Himmelsrand, där han spred Sathmogs lära bland byarna. Vid sin död många år senare lades han att vila tillsammans med Mörkrets hjärta i ett tempeltorn på Ulvaberget i den mörka skogen Fang-Forrens djup. Trollhäxan Morgasa svor att vaka över den i evinnerlig tid.

DE TRE MAGIKERNA

Åtta hundra år passerade och historierna om Döda skogen, Maktens portar och Mörkrets hjärta blev till saga och legend, näst intill bortglömda – tills den dag då tre magikerlärningar i den sydliga staden Arkand råkade finna en uråldrig skrift om berättelsen.

De tre unga magikerna – elementalisten Vindhand och de två syskonen Doriath och Dakoth, mentalist respektive nekromantiker – insåg vilka rikedomar som fortfarande kunde ruva bakom Maktens portar och vilken kraft en artefakt som Mörkrets hjärta kunde ha.

Trion gjorde dock misstaget att tro att Mörkrets hjärta fortfarande fanns kvar i det gamla dvärgariket och blev som besatta av att finna vägen dit – som de kom att prata om som ”vägen till ära och rikedom”, eller kort: Ärans väg.

I stället för samarbete uppstod en djup rivalitet mellan de tre, en kamp om att visa vem som kunde hitta Ärans väg först. Detta slet sönder deras vänskap och efter avslutade studier fortsatte de att söka på varsitt håll.

DIMMORNAS DAL?

Årans väg utspelar sig i samma värld som kampanjen *Drakkejsarens hemlighet* som ingår i *Drakar och Demoners* grundspel. Området Dimmornas dal som beskrivs där ligger några dagars vandring från Döda skogen – exakt hur långt spelar ingen roll för kampanjen och är upp till er grupp att bestämma. De båda kampanjerna delar delvis samma bakgrund, men de är helt fristående från varandra och kan spelas i valfri ordning.

VINDHANDS VANDRINGAR

Till en början hade Vindhand störst framgång. Han bosatte sig i trakten kring Döda skogen, då legenden sade att det var här Sathmog hade fördrivits, och använde sin magi till att skapa en underjordisk boning från vilken han gjorde utfärder i skogen.

I Djupa träsket mötte han eremiten Ulat-Aar, som berättade var Maktens portar fanns och om de tre nycklar som krävdes för att öppna dem. Eremiten hade även alvernans berlock som avslöjade nycklarnas användning i sin ägo, men höll den hemlig då han tvivlade på Vindhands avsikter.

Många år senare, när Vindhand nästan hade gett upp sökandet, fann han av en slump en av nycklarna – hornet av snäckskal. Han återupptog nu sin jakt efter de två pärlorna, men gjorde också misstaget att skryta om sitt fynd. Efter en tid nådde nyheten både Doriath och Dakoth, som också hade lagt sökandet efter Årans väg åt sidan. Doriath begav sig snart även hon mot Döda skogen för att utmana Vindhand.

DAKOTHS UPPTÄCKT


Dakoth hade under åren blivit alltmer maktfullkomlig och uppfylld av sina nekromantiska krafter. I Österlandet lät han sina odöda tjänare plundra flera byar, vilket väckte motstånd från Den Rena Flammans Väktare – en orden av munkar och riddare som dyrkade Eledain och de drakar han stod i förbund med.

Dakoth behövde mer resurser för att kunna besegra drakorden och erövra dess bergstempel Otag. När Dakoth fick höra att Vindhand funnit en av nycklarna till Maktens portar kom han åter att tänka på Årans väg, och blev besatt av att finna det gamla dvärgariket – för att finna Mörkrets hjärta men också lägga beslag på alla vapen och rikedomar som sades ruva där.

I stället för att söka efter nycklar i Döda skogen, som Vindhand och Doriath, skickade Dakoth sina tjänare att söka efter en passage in i berget österifrån. Till slut fann de vägen till Maktens portar via en underjordisk flod. Dakoth



Dakoth



skickade sin främste tjänare, dödsgasten Mogdath, att leda en styrka av odöda och förslavade orcher in i berget, där de plundrade de gamla dvärgasalarna och åter satte gruvor och smedjor i drift.

NULÄGET

För att hindra att någon ska störa hans planer har Dakoth skickat en mäktig krigare, Riddaren i Svart, till Döda skogen för att sprida skräck och nedgöra alla som skulle kunna tänkas söka Maktens portar.

Med hjälp av rikedomar bärgade från dvärgariket har Dakoth utrustat sin växande armé av odöda och nattfolk, som plundrar byar i Österlandet och tvingar dem till lydnad. Den Rena Flammans Väktare är hårt pressade och kämpar för sin överlevnad. Deras överhuvud Godvindel har skickat munken Tefalas till Döda skogen i ett desperat försök att söka hjälp där.

En sak gäcker fortfarande Dakoth – Mörkrets hjärta. Att Kalin förde med sig Sathmogs hjärta ut från Maktens portar känner han inte till. Dakoth tror att det ännu finns någonstans i bergets djup, och piskar sina underhuggare att söka vidare och gräva djupare efter den mäktiga artefakten.

DRAKRIKET IMMER-DRAK

Vad ingen i Österlandet känner till är att händelserna där har väckt uppmärksamhet långt borta, på andra sidan det dimhöljda Drömmarnas hav. Där ligger Immer-Drak – den halva av Eledains forna drakdyrkande rike som inte gått under utan fortsatt frodas i fjärran.

När nyheten om belägringen av Otag och Dakoths jakt på Mörkrets hjärta nådde Immer-Draks drottning beslöt hon att bryta sin månghundraåriga isolering och skicka den mäktige drakriddaren Karlak Sol-Tar till undsättning – och för att förintä Mörkrets hjärta.

Även Immer-Drak är dock härjat av inre konflikter, där drakdyrkarna utmanas av det lika fruktade som beryktade lönnmördargillet Ank-Tar. Dess ledare fick också höra talas om Mörkrets hjärta och skickade sin skickligaste agent Ankh-Tah-Leh för att säkra artefakten åt de mor-diska ankorna.

TIDIGARE ERFARENHET

Årans väg är en utmanande kampanj och inte lämplig för helt nybakade rollpersoner. Vi rekommenderar att rollpersoner som ger sig i kast med denna kampanj har minst 10–15 spelpass under bältet, minst tre hjälteförmågor var och FV 16 eller mer i sina bästa färdigheter. Gruppen bör också ha ett eller flera magiska vapen i sin ägo.

Om rollpersonerna har spelat hela kampanjen *Drakkejsarens hemlighet i Drakar och Demons* grundspel bör de vara redo för *Årans väg*. Om de är oerfarna rekommenderar vi att de får ett antal extra förbättringsslag och hjälteförmågor på samma sätt som när en dödad rollperson ska ersättas i gruppen (sid 112 i Regelboken).

ÖVERSIKT

Nedan följer en översikt av vad som kan ske i de tre deläventyren *Döda skogen*, *Maktens portar* och *Mörkrets hjärta*. Självfallet beror händelseförloppet till stor del på rollpersonernas handlingar.

DÖDA SKOGEN

Rollpersonerna är äventyrare och lycksökare som anländer till Döda skogen, lockade av rykten om de rikedomar som ska finnas bakom Maktens portar – ingången till ett uräldrigt och förlorat dvärgarrike i området.

Sagorna säger också att nyckeln till att häva förbannelsen som Sathmog lagt över Döda skogen finns bakom Maktens portar, men för att öppna dem krävs tre andra nycklar, som gått förlorade i forntidens töcken.

På jakt efter nycklarna kan rollpersonerna utforska allt från gamla tempel och gravkummel till lortiga vättegrottor och djupa träsk. Längs vägen möter de både vänner och fiender, som minotaurbröderna Grim & Grum, vättehövdingen Blodhand och hans rövarband, häxmästarinnan Doriath, magikern Vindhand, munken Tefalas och den livsfarliga Riddaren i Svart. Tefalas kan berätta om den fruktansvärde nekromantikern Dakoth som härjar i Österlandet bortom bergen.

Om rollpersonerna lyckas övervinna alla faror och finna de tre nycklarna kan den märklige eremiten Ulat-Aar i Djupa träsket visa dem vägen till Maktens portar och förklara hur de tre nycklarna ska användas – om han finner dem värdiga, vill säga.



Karlak Sol-Tar

MAKTENS PORTAR

Väl framme vid Maktens portar möter rollpersonerna åter munken Tefalas av Den Rena Flammans Vaktare. Han berättar att Dakoth har skickat sin främste hantlangare, dödsgasten Mogdath, till det gamla dvärgariket för att finna demonfursten Sathmogs mörka hjärta och föra det till sin mästare.

Med en så kraftfull artefakt som Mörkrets hjärta i sin ägo skulle Dakoth bli oövervinnerlig. Tefalas ber rollpersonerna om hjälp att förgöra Mogdath och binda hans svarta själ till en magisk dolk som sedan ska föras till Tefalas ordensmästare Godvindel i Österlandet bortom bergen.

Bakom Maktens portar öppnar sig uråldriga katakomber, grävda av dvärgar djupt in i berget. Rollpersonerna märker snart att de inte är ensamma i detta underjordiska rike – de stöter på orcher och levande skelett, och anar än värre faser i djupet.

Under utforskningen av det till stora delar raserade riket kan de även finna värdefulla skatter och utröna dvärgariket sorgliga öde – och inse att Sathmogs mörka hjärta inte längre finns kvar här.

Förr eller senare ställs rollpersonerna ansikte mot ansikte med den fruktade Mogdath och hans hantlangare, nattulven Sharch och mörkgastarna Daz och Gozer. Om de lyckas besegra dessa dödliga fiender kan de lämna Maktens portar via en underjordisk ström som leder ut genom berget till Österlandet.

MÖRKRETS HJÄRTA

Rollpersonerna inser snart att hårda tider råder i det vackra Österlandet. I byn Bergamund möter de Dakoths brutala armé av odöda som hotar att krossa invånarna under sina järnskodda hälar. De kan även rädda den mystiska lönnmördarankan Ankh-Tah-Leh från fångenskap, varpå hon slår följe med dem om hon får.

Färden leder sannolikt vidare till bergstemplett Otag, som visar sig vara erövrat av Dakoths skaror. Godvindel är tillfångatagen och för att möta honom måste rollpersonerna smyga eller slå sig in i fästningen.

Om detta lyckas avslöjar en döende Godvindel sanningen bakom uppdraget han gav Tefalas – Döda skogens förbannelse bara kan hävas om Mörkrets hjärta förintas av ett magiskt vapen till vilket en mäktig odöd själ har bundits på samma plats där förbannelsen lades, i Döda skogens mitt. Men, varnar ärkeprästen, den som förintar Mörkrets hjärta löper stor risk att dödas av energierna som frigörs.

Godvindel bedömer att Mörkrets hjärta bara kan finnas på tre platser i Österlandet: en dvärgisk gravplats nära byn Ankvarn, den alviska gravön Is-Hel i sjön Is-Anor och ett tempeltorn på Ulvaberget i skogen Fang-Forren.

Den vidare färden sker under ständigt hot från Dakoths styrkor, men rollpersonerna stöter även på märkliga spår av nekromantikerns tjänare förbrända till intighet.



Dvärgagraven och gravön Is-Hel är villospår men kan ge rollpersonerna kunskap och värdefull utrustning inför slutuppgörelsen, som sker i Sathmog-tornet i Fang-Forren.

För att ta sig dit måste äventyrarna övervinna Ur-Fang, de förvridna urträd som härskar i skogens djup, och väl framme ställs de inför trollhäxan Morgasa, Mörkrets hjärtas eviga väktare. Även om hon besegras och hjärtat säkras är segern inte vunnen – ingen mindre än Dakoth själv visar sig, då han följt rollpersonerna hit. En desperat kamp mot – eller förhandling med – nekromantikern stundar.

I slutskedet kommer nästa överraskning – drakriddaren Karlak Sol-Tar anländer, i syfte att omedelbart förintä Mörkrets hjärta. Detta skulle utplåna allt hopp om att häva Döda skogens förbannelse, så rollpersonerna kan försöka stoppa Karlak Sol-Tar medelst våld eller övertalning.

Om lönnmördarankan Ankh-Tah-Leh är på platsen kommer hon att göra ett försök att stjäla hjärtat för sin ordens räkning och försvinna. Uppgörelsen kan sluta på otaliga sätt.

EPILOG

Om rollpersonerna har säkrat Mörkrets hjärta kommer det sannolikt vilja återvända till Döda skogen för att där förstöra hjärtat och häva förbannelsen. Om de lyckats övertala Karlak Sol-Tar om saken får de rida dit på hans drake Ash-Ark-Afar.

Väl på plats vid Vindarnas tempel möter rollpersonerna en sista utmaning i form av ingen mindre än demonfursten Sathmog själv, som gör ett desperat försök att bryta sig in i världen. En modig rollperson kan stoppa demonen genom att förstöra hjärtat, kanske till priset av sitt eget liv.

DE TRE MAKTERNA

Denna kampanj handlar om en kamp mellan tre olika makter – demonfursten Sathmog och hans anhängare, den drakdyrkande Eledain-orden Den Rena Flammans Väktare och nekromantikern Dakoth. De två första figurerade redan i *Drakkejsarens hemlighet* i *Drakar och Demoners* grundspel, medan Dakoth introduceras här. Det är viktigt att de tre makterna blir distinkta och olika för spelarna.



SATHMOG

Demonfursten symboliserar mörkret, natten, smuts, lögn, svek, egenkärlek, korruption och förfall, men också förändring och personlig frihet. Sathmog har sitt ursprung i en annan värld, och vill återkomma

till människornas för att fördärva dess folk – eller befria, enligt furstens sätt att se på saken.

Sathmog har lägre demoner, monster, kultister och fördärvade varelser, främst människor och nattfolk, till sitt förfogande. Demonens tjänare bär hans svarta märke inbränt någonstans på kroppen, oftast på underarmen dolt under kläderna. Märket är ett stiliserat demonhuvud med två vassa horn.

Sathmog hatar Eledains orden som många gånger i historien har stoppat demonens planer.



DEN RENA FLAMMANS VÄKTARE

Denna religiösa orden av munkar och riddare dyrkar den forna drakkejsaren Eledain. Orden står för elden, ljuset, dagen, renhet, sanning, plikttrogenhet, gemenskap och traditioner, men också stillestånd och konformitet.

Den Rena Flammans Väktare betraktar sig som arvtogare till forntidens drakriddare och strävar efter att återupprätta Eledains imperium, uppbyggt kring den renande eldens princip. De hatar demoner, i synnerhet Sathmog som enligt ordens urkunder är roten till all ondska. Eledains symbol är en stiliserad drake.



DAKOTH

En nekromantiker av betydligt färskare ursprung än Sathmog och Eledain. Dakoth symboliserar kyla, död, meningslöshet, uppgivenhet och alltings förgänglighet. Han är fiende till allt levande.


Dakoth har sitt fäste i Österlandet och har nyligen lagt stora områden under sig med sin armé av odöda och förslavade orcher. Dakoths frammarsch har lett till väpnad konflikt med Den Rena Flammans Väktare och retar gallfeber på Sathmog, som fortfarande dyrkas i Österlandet och ser nekromantikern som en rival.






DÖDA SKOGEN





*Här såg de förstfödda folken sin grynings stigande sol.
De såg den sakta vandra över himlavalvet under synbarligen
evinnerlig tid, för att slutligen sjunka mot skogen i väster.
De såg sin skymning tätna och hur människorna erövrade
landet under sin ljusnande himmel.*

*Här vittnar nu tempelruiner och gravar om svunna civilisa-
tioner. Här vittnar döende träd om förbannelsen som lagts
över den djupa skogen. Dock finns här också marker som
aldrig beträffats, berg som aldrig bestigits, forsar som aldrig
korsats och portar som aldrig öppnats.*



Döda skogen är det första deläventyret i trilogin *Ärans väg*. Äventyret är relativt öppet till sin struktur och låter rollpersonerna färdas kors och tvärs genom Döda skogen på jakt efter ära, rikedom och de tre nycklar som enligt legenderna ska öppna Maktens portar.

Till sin hjälp har de kartan som medföljer denna bok och allehanda rykten och ledtrådar de kan snappa upp längs vägen. De kommer dock snart bli varse att de inte är ensamma om sitt mål, och Döda skogen ruvar på både uråldriga och mer nytillkomna fasor ...



FLYTTA PÅ NYCKLARNÄ?

Om dina spelare har spelat originalutgåvan av *Döda skogen* från 1985 och minns var de tre nycklarna är placerade kan du välja att flytta på dem. Någon nyckel kanske till exempel finns i Gravkumlet (sid XX) eller hos eremiten Ulat-A'ar i Djupa träsket (sid XX).

ÄVENTYRETS BÖRJAN

Döda skogen kan läggas in i en pågående kampanj eller spelas separat. Ett förslag är att helt enkelt börja äventyret med att rollpersonerna anländer till Döda skogen, vandrande längs vägen från söder. Lägg kartan över Döda skogen som medföljer denna bok på bordet och läs eller spela upp följande text:

Efter flera dagars vandring närmar ni er den mytomspunna Döda skogens mörka lundar. Ni har färdats hit i jakt på ära och rikedom, men också lockade av att lösa gåtan om varför hjärtat av denna mäktiga skog sakta dör och förtvinar.

Förvittringen sprider sig långsamt men obevekligt utåt från den kulle i Döda skogens hjärta där sagorna säger att demonfurstén Sathmog döddes och fördrevs från världen för 800 år sedan av drakriddaren Eledain. De lärda säger att Döda skogens förbannelse till slut kommer att omsluta hela världen om ingen lyckas häva den.

Vidare påstås det att lösningen på förbannelsens gåta finns bakom Maktens Portar, ett mäktigt dvärgarrike under bergen, som även döljer enorma rikedomar för modiga äventyrare att skörda. Sagorna säger att tre magiska nycklar krävs för öppna portarna. Frågan är bara var Maktens portar – och de tre nycklarna – finns.

Dessa ödesmättade ting fyller era sinnen medan era trötta fötter trampar vägen fram. Mörkret faller och ni börjar tappa hoppet om mat och vila denna dag när ni plötsligt ser ljuset från ett korsvirkeshus mellan trädstammarna. Snart hörs sorlet från glada röster och doften av vällagad mat när era näsborrar. En enkel skylt förkunnar att detta är värdshuset Vättens Vila.

Visa spelarna bilden på värdshuset på sidan XX och låt sedan spelarna agera. Sannolikt går de in i värdshuset, men vill de göra något annat så står det dem fritt. Från och med denna punkt styr rollpersonerna sina egna öden i Döda skogen.

DE TRE NYCKLARNA

Det finns mycket för rollpersonerna att göra i Döda skogen, men deras övergripande mål är att hitta Maktens portar och de tre nycklar som krävs för att öppna dem. Få är de som känner till Maktens portar och ännu färre är de som känner till de tre nycklarna. Men allra fåtaligast är de som har kännedom om dikten som förtäljer om nycklarnas användning:

*På hjärtats sida månens sken
ebenholts för ögat len
årstider i snäckan ljuder
dvärgasalar er inbjuder*

Dikten finns ingraverad på en berlock som smiddes av alverna åt nyckelbärarna som skydd mot faror under deras färd och för att påminna dem om hur nycklarna ska användas. Den har genom åren passerat många händer för att till slut hamna hos eremiten i Djupa träsket (sid XX).

De tre nycklarna utgörs av två knytnävsstora pärlor, den ena vit som "månens sken" och den andra svart som "ebenholts", samt ett horn tillverkat av ett tre decimeter långt snäckskal. Dikten ovan avslöjar hur nycklarna ska användas för att öppna Maktens portar, och därmed vägen till kampanjens andra deläventyr. Läs mer om detta på sidan XX.

SÖKA INFORMATION

Var de tre nycklarna finns, och vem som känner till det, framgår under beskrivningarna av platser och SLP i äventyret. För att underlätta för dig som SL har informationen samlats i tabellen nedan.

Tänk på att bara för att en SLP vet var en nyckel finns är det inte säkert att personen är villig att avslöja det utan något i utbyte. Det är också möjligt att en SLP känner till var en nyckel finns utan att veta att det är en nyckel.

Det står dig som SL fritt att göra det enklare eller svårare för rollpersonerna att hitta nycklarna och informationen om dem. Låt spelarna kämpa för kunskapen, men undvik också att spelet går i stå för att spelarna helt tappat spåret.

VINDARNAS TEMPEL

En ytterligare källa till information för rollpersonerna är Vindarnas tempel i Döda skogens mitt (sid XX) placerat på kullen där demonfursten Sathmog fördrevs en gång i tiden. Här kan de få svar på nästan vilken fråga som helst, men oftast kryptiskt formulerat. Du kan som SL använda Vindarnas tempel till att hjälpa spelarna på traven om de har svårt att hitta informationen de söker på annat håll.

VEM VET VAD?

FRÅGA	SVAR	VEM VET?
Vilka är de tre nycklarna?	En svart och en vit pärla samt ett snäckhorn.	Doriath (sid XX), Elusia (sid XX), Vindhand (sid XX), Tefalas (sid XX), Ulat-A'ar (sid XX), Vindjungfrun (sid XX).
Var finns den svarta pärlan?	Hos vättehövdingen Blodhand i Grottravinen (sid XX).	Dregil (sid XX), Blodhand (sid XX), Vindjungfrun (sid XX). Endast Vindjungfrun vet att pärlan är en nyckel till Maktens portar.
Var finns den vita pärlan?	I animisten Elusias hus vid Lillsjön (sid XX).	Elusia (sid XX), Ketolus (sid XX), Vindjungfrun (sid XX).
Var finns snäckhornet?	I magikern Vindhands ägo (sid XX).	Doriath (sid XX), Vindhand (sid XX), Vindjungfrun (sid XX).
Vem skulle kunna veta var Maktens portar finns?	Eremiten Ulat-A'ar i Djupa träsket (sid XX).	Elusia (sid XX), Ketolus (sid XX), Tefalas (sid XX), Vindhand (sid XX), Vindjungfrun (sid XX).
Var finns Maktens portar?	Vid bergets fot öster om Djupa träsket.	Ulat-A'ar (sid XX), Vindjungfrun (sid XX), dvärgarna i Grottravinen (sid XX).
Hur öppnas Maktens portar?	Se sidan XX.	Ulat-A'ar (sid XX), dvärgarna i Grottravinen (sid XX).



VÄRDSHUSET VÄTTENS VILA



Värdshuset Vättens Vila, beläget i södra utkanten av Döda skogen, är tänkt som en samlingspunkt för äventyren i området och en plats dit rollpersonerna kan återvända mellan sina utfärder för att återhämta sig och proviantera. Se kartan på sidan XX.

Värdshusvärden är en mager man vid namn Assar, oftast med ett finurligt leende på läpparna. Han berättar gärna historier om vad som rör sig i Döda skogen, men tolererar inga våldsamheter i sitt hus. Bakom disken har han ett tungt armborst som han inte tvekar att använda mot bråkstakar (FV 15).

Rollpersonerna kan få plats i en sovsal (1 silver per natt) eller eget rum (5 silver, och rymmer upp till fyra personer). Iorstugan erbjuder mat och dryck enligt sidan

80 i Regelboken. Utöver kost och logi finns vid värdshuset ett stall och en mindre handelsbod kan erbjuda de flesta Vanliga varor i utrustningslistorna i kapitel 6 i Regelboken.

Inne i orstugan samlas gästerna intill eldstaden om kvällarna medan vinden viner eller dimmorna skockas utanför. Här kan rollpersonerna och SLP:er äta, dricka och utbyta rykten. När rollpersonerna anländer finns flera intressanta personer i salen: köpmannen Dregil, stigfinnarna Ivil och Filundrus samt barden Tuvinel (egentligen häxmästarinnan Doriath).

Beskriv dessa SLP:er för spelarna och visa bilderna. Låt rollpersonerna, åtminstone till en början, själva initiera kontakt. Om rollpersonerna inte intresserar sig för dem kan du låta SLP:erna komma fram till dem och be om hjälp.

RYKTEN PÅ VÄRDHUSET

Följande rykten kan rollpersonerna få höra på värds-
huset Vättens Vila, av Assar eller någon annan SLP.
Slå på tabellen nedan eller välj själv. Det är inte nöd-
vändigt att rollpersonerna får höra alla dessa rykten,
men det är bra om de får höra talas om eremiten (rykte
#1) förr eller senare. Dessa rykten kan även användas
som svar på frågor som rollpersonerna kan ställa till
kunniga SLP:er.

TIO RYKTE

- 1 "I Djupa träsket bor en märklig eremit. Han vet
allt som finns att veta om svunna tider i dessa
trakter."
- 2 "Vid Lillsjöns västra strand står animisten Elu-
sias hus. Hon kan bota ont, läka sår och hjälpa
den som är i nöd."
- 3 "I skogen härjar de två ondsinta minotaurerna
Grim och Grum som slår ihjäl alla de ser."
- 4 "Kentauren Ketolus hittar bättre än någon annan
i denna vilda skog. Han finns ofta i trakten kring
Lillsjön."
- 5 "Se upp för rövarbandet som leds av vännen
Blodhand. De överfaller vandrare och tar
deras ägodelar. Det sägs att de har sitt fäste i
Grottravinen."
- 6 "Djupt inne i skogen i nordväst finns grav-
kummel som innehåller skatter från forna
riddersmän. Men de lär också vara tillhåll för
kummelgastar."
- 7 "Döda skogen hyser andar från sedan länge döda
alver, och i Vindarnas tempel kan man höra dem
tala."
- 8 "Långt åt öster i skogen finns det en magisk
bassäng med vatten som ger livskraft."
- 9 "En magiker vid namn Vindhand har kommit till
Döda skogen för att finna nycklarna till Maktens
portar. Det sägs att han redan har hittat en av
dem."
- 10 "En grym riddare i svart härjar i Döda skogen och
angriper alla han möter. Det sägs att han tjänar
nekromantikern Dakoth, härskare i Österlandet
bortom bergen."

KÖPMANNEN DREGIL

På värds huset sitter en bitter man i trasig vinröd klädnad
och dränker sina sorger i vin. Den röda näsan förtäljer om
hans vanor, och hans väderbitna ansikte om många resor.
För den som är intresserad (och även för andra) berättar
han följande:

"... (snyft) ... för fyra dagar sedan ... (snyft) ... reste jag
genom skogen och ... (snyft, snyft) ... med min last av ypper-
ligt vin ... och min kärlek ... (host, snyft) ... då det plötsligt
från skogen kom fram dussintals vättar ... (bhhuuuuuuuu,
snyft) ... hela min last tog de ... av finaste vin ... och min
kärlek ... men de ska få igen ... (snyft) ..."

Dregil är en resande vinhandlare. Om rollpersonerna
undrar vad hans "kärlek" är berättar han att det är en oer-
hört vacker och dyrbar svart pärla, stor som en knytnäve,
som han påstår att han arvt av sin mor. Detta är en lögn,
vilket hjälteförmågan Insikt kan avslöja. Blir Dregil pressad
om detta medger han att han faktiskt hittade pärlan i en
bäck här i Döda skogen.

Dregil erbjuder rollpersonerna en tunna vin och 50
guldmünt om de spårar upp vättarna och återbördar vinet
och pärlan till honom. Han ber dem även rädda hans två
vakter som vättarna förde bort. Han säger att vättarna
håller till i Grottravinen i nordöstra Döda skogen. Dregil



DREGIL

Förflyttning: 8 SB: — KP: 9

Rustning: —

Färdigheter: Köpslå 15

Vapen: Kniv (FV 12, skada T8)

vågar inte själva följa med på utfärden, men skyller på sin onda rygg.

Den svarta pärlan är en av de tre nycklarna till Maktens portar, men det har Dregil ingen aning om. Han är bara intresserad av pengar och vet inget om Döda skogens historia. Om rollpersonerna återbördar pärlan till Dregil betalar han som utlovat – men sannolikt kommer de att behöva pärlan till annat, vilket gör köpmannen mycket vred.

STIGFINNARNA

Ivil och Filundrus är värdshusets båda filurer. Vid ett av hörnborden sitter de ensamma med varsin bägare vin och verkar rysligt intresserade av den karta de har utbredd på bordet mellan sig. De talar lågt och viskande med ord som "... guld! ... grav ... ädelsilver ... magiskt ... rubinögon ..."



IVIL OCH FILUNDRUS

Ivil och Filundrus är båda drygt 30 år gamla och tvättakta skurkar. Filundrus är lång och finlemmad med ett trevligt yttre som döljer hans för-rädiska karaktär. Ivil är kort och muskulös vilket ger intrycket av en liten robust krigare.

Förfl: 12 **SB SMI:** +T4 **KP:** 13 **VP:** 12

Rustning: –

Färdigheter: Undvika 14

Förmågor: Hal som en ål

Vapen: Kniv (FV 15, skada T8)

De två männen sitter nu på värdshuset i väntan på att någon ska nappa på deras erbjudande. Om rollpersonerna samtalar med dem påstår de sig veta var en dyrbar skatt finns begravd, i närheten av Gravkumlen i nordväst. De säger att de är för få för att utforska platsen själva, men om de kan få sällskap agerar de gärna stigfinnare. De tycker att skatterna kan delas 60/40 till deras fördel eftersom de har kartan, men kan förhandlas ner till 50/50 med ett lyckat slag mot KÖPSLÅ.

Nappar rollpersonerna på deras erbjudande kommer de att leda dem mot Gravkumlet (sid XX). När tillfälle yppar sig (under natten till exempel) kommer de att stjäla allt vad de kan komma åt och sedan fly med sitt byte in i skogen för att leda eventuella förföljare på villovägar. Bli de upptäckta flyr de snabbast möjligt. Under inga omständigheter vill de bli inblandade i strid.

INTE SKURKAR?

Om dina spelare har spelat originalutgåvan av *Döda skogen* och minns att Ivil och Filundrus är skurkar, eller om de ändå direkt fattar misstan-
kar mot duon, kan du låta dem i stället ha ärligt uppsåt och till och med visa hjältemod under färden till Gravkumlet.

TUVINEL

Bland allt stim och støj på värdshuset sitter det vid ett litet bord en mörkhårig kvinna som verkar helt oberörd av det som sker omkring henne. Hennes vinröda silkeskappa med svart sammetskrage tyder på rikedom. Hon blickar då och då upp från sin mat för att se sig om bland folket på värdshuset.

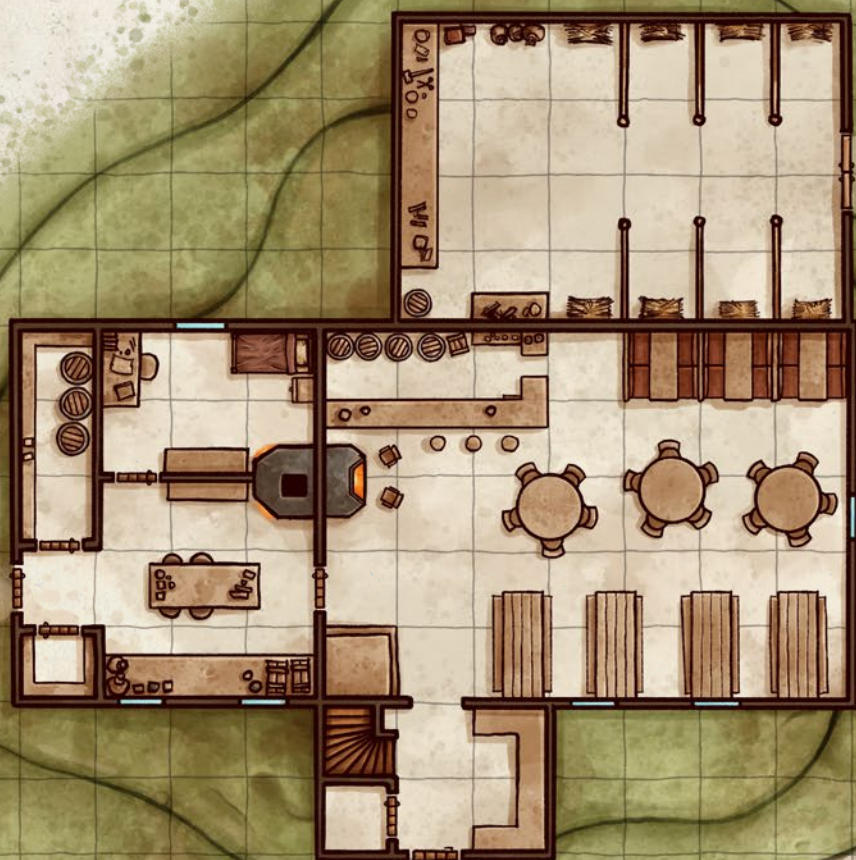
Om rollpersonerna samtalar med kvinnan presenterar hon sig som Tuvinel, bard från staden Arkand i söder. Hon berättar att hon kommit hit för att hitta den onde magikern Vindhand som kommer från samma stad. Han har stulit hennes hemgift – ett magiskt blåshorn av gjort av ett stort snäckskal.

Tuvinel berättar att Vindhand bor en i grotta nära en damm i östra Döda skogen, och kan peka ut platsen på kartan. Hon erbjuder rollpersonerna 30 guldmynt och alla värdesaker de kan hitta i Vindhands grotta – han sägs vara mycket förmögen. Allt hon vill ha är sitt snäckhorn.

Hela historien är en lögn – Tuvinel heter egentligen Doriath och är svartkonstnär. Hon söker nycklarna till Maktens portar och vet att hennes före detta vän Vindhand har en av dem: snäckhornet. Förmågan Insikt kan avslöja att Tuvinel inte säger sanningen. Hon kommer dock inte att medge detta nu.



VÄRDHUSET VÄTTENS VILA





Om rollpersonerna besöker Vindhands lya, oavsett om det är på uppdrag av Doriath eller inte, kommer hon att dyka upp där vid lämpligt tillfälle. Läs mer på sid XX.



TUVINEL/DORIATH

Förfl: 12 **SB SMI:** +T4 **KP:** 34 **VP:** 38

Rustning: —

Färdigheter: Undvika 14, Uppträda 11, Mentalism 16

Trolleritrick: Hämta, Knäpp, Känna magi, Ljus, Öppna/Stänga, Bromsa fall, Låsa/Låsa upp

Besvärjelser: Antimagi, Kraftöverföring, Kraftnäve, Lyft, Långstige, Stenhud, Kraftstöt, Tankeöverföring, Dominera, Flyga

Förmågor: Blixtsnabb, Fokuserad × 10, Tålig × 10, Hal som en ål, Mästerbesvärjare

Vapen: Dolk (FV 13, skada T8)



UTFÄRDER



Rollpersonernas utfärder i Döda skogen följer de vanliga reseregler i kapitel 8 i Regelboken. Låt rollpersonerna använda den stora kartan för att planera sina resor. På SL-kartan på sidan XX finns alla

viktiga platser i äventyret utsatta. Kartan är inte exakt, så du kan behöva göra bedömningar av avstånd och hur lång tid en vandring faktiskt tar.

NATUR

Området som kallas Döda skogen består av två olika delar – den yttre skogen utanför Bergsån, som är relativt normal urskog, och den inre skogen innanför Bergsån, som är död och livlös.

Den yttre skogen är en djup och trolsk urskog med mest lövträd men inslag av barrträd, ängsglänor och träskmarker. Vegetationen är mestadels lättframkomlig

och den yttre skogen hyser mycket vilt i form av hare, rådjur, hjort, räv, vildsvin, fågel, ekorre och varg.

Den inre skogen är karg och skräckinjagande. Starka ekar och granar med friska gröna blad och barr har förvandlats till spretiga, döda träd. Här lever inga djur utom insekter och illasinnade korpar som vakar i träden. I den inre skogen går det inte att jaga eller samla växter (sid 103 i Regelboken).





GRAVKUMLET

ELUSIAS HUS

Lillsjön

Bergsån

VINDARNAS



GROTTRAVINEN

Höda Skogen

TEMPEL

VINDHANDS LYA

EREMITENS TÄLT

Djupa
Träsket

VÄRDHUSET VÄTTENS VILA

MAKTENS PORTAR

SLUMPHÄNDELSE

Nedan finns en tabell för slumphändelser. Som regel bör du låta en slumphändelse inträffa varje skift under utfärder, men det kan ske oftare eller mer sällan om du vill. Vissa av slumphändelserna beskrivs i mer detalj på följande sidor.

Slå T12 för händelser i den yttre (levande) delen av skogen. I den inre (döda) delen av skogen slår du i stället T8+4. Kom ihåg att det alltid står dig fritt som SL att välja en slumphändelse i stället för att låta tärningen avgöra.

Viktiga händelser: Notera att några av dessa händelser är viktiga för berättelsen, och bör inträffa förr eller senare under äventyret. Det gäller särskilt mötet med Tefalas (#10).

Upprepade händelser: Varje händelse bör som regel bara inträffa en gång – slå om eller välj ett annat om du slår en händelse som redan inträffat. Händelse #10 (Tefalas) och #12 (Riddaren i Svart) är undantag, dessa kan påträffas flera gånger. Vissa andra SLP:er – som kentauren Ketolus, alvföljet och Eledains riddare – kan också påträffas döda efter det första mötet, offer för Riddaren i Svart.

SLUMPHÄNDELSE

Slå T12 i den yttre skogen och T8+4 i den inre skogen.

SLAG HÄNDELSE

- 1 En familj skogskaniner skuttar fram längs stigen. En kanin kan fällas med en välriktad pil (slag mot PILBÅGE) och ger T3 ransoner mat, men bör tillagas först (sid 103 i Regelboken).
- 2 En mäktig hjort rör sig plötsligt över stigen, och kan fällas med en välriktad pil (ett slag mot PILBÅGE räcker, bara ett försök tillåts). Hjorten ger 2T8 ransoner mat, men bör tillagas först.
- 3 En fågel lagt ägg längs stigen. Dessa ger T6 ransoner mat, och behöver inte tillagas (men det blir godare så).
- 4 Grymtningar och fnysningar hörs från skogskanten varpå ett vildsvin rusar fram och anfaller (sid 99 i Regelboken). Om vildsvinet nedkämpas kan det ge 2T6 ransoner mat, men bör tillagas först.
- 5 En bit in bland träden står en kentaur och bevakar nykomlingarna. Se Kentauren Ketolus på sidan XX.
- 6 Två fruktansvärda stridstjut hörs och sedan ropen "Vi skaffa ära!" Det är minotaurbröderna Grim och Grum – se omslagsbilden på denna bok och sidan XX för mer information.
- 7 Vätterövare från Blodhands fäste i Grottravinen överfaller rollpersonerna. Se Blodhands rövare på sidan XX.

SLAG HÄNDELSE

- 8 Rollpersonerna hör ett mullrande ljud och känner marken skaka. Ett ljussken lyser upp en glänta en bit fram och en mässande röst hörs. Om de går närmare för att undersöka, se Vindhands ritual på sidan XX.
- 9 Med lätta steg, sjungande röster och vänliga skratt drar fyra alver i gråa kåpor av finaste tråd fram längs stigen. Se sidan XX.
- 10 En ljushårig åldrig man vandrar längs stigen, klädd i vinröd kåpa med Eledains draksymbol broderad på. Detta är munken Tefalas – se sidan XX. Detta möte kan ske flera gånger.
- 11 Fram genom skogens mörker stormar grotttrollet Obald från Grottravinen. Han går genast till anfall. Denna händelse kan enbart inträffa nattetid – slå annars om. Läs mer om Obald och grotttrollen på sidan XX.
- 12 Rollpersonerna hör ljudet av snabba hovslag. Den som snabbt tar skydd och klarar ett slag mot UPPTÄCKA FARA hinner gömma sig, och ser då Riddaren i Svart dundra förbi i full galopp. Rollpersoner som misslyckas, eller inte försöker gömma sig, blir direkt angripna – se sidan XX. Denna händelse kan ske flera gånger.

KENTAUREN KETOLUS

Ketolus är Döda skogens enda, och därför mycket ensamman, kentaure. Han travar omkring i skogen med pil och båge, på jakt efter något vilt att skjuta åt Elusia, som ligger honom mycket varmt om hjärtat. Varje dag i gryningen har han med sig något åt Elusia som brukar språka

ett slag med honom i utbyte. Om någon utsätter Elusia för fara ingriper han omedelbart till hennes försvar.

Ketolus är väl hemmastadd i skogen och känner till det mesta om dess natur och invånare. Han är dock misstänksam mot främlingar, så rollpersonerna behöver lyckas med ÖVERTALA eller BLUFFA för att få veta något av honom eller få honom att leda dem till Elusia.

Om detta lyckas kan Ketolus även förmedla rykten enligt tabellen på sidan XX och han känner till eremiten i Djupa träsket. Att stigen så småningom leder fram till Maktens portar vet han dock inte.

KETOLUS

Handlingskraft: 2 Storlek: Stor

Förflyttning: 20 Skydd: — KP: 28

Ölsinne: Ketolus kan dricka kopiösa mängder vin och öl utan att bli nämnvärt berusad.

Utrustning: Kortspjut, långbåge och koger med pilar.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Hästspark!** Ketolus sparkar bakut mot en motståndare. Attacken slungar offret 2T6 meter och ger lika mycket i krosskada. Offret landar liggande.
- 2 **Spjutstöt!** Ketolus stöter med sitt kortspjut mot en motståndare, som tar 2T10 i stickkada. Attacken kan pareras.
- 3 **Krossande hovar!** Ketolus stegrar sig och slår med hovarna mot två motståndare inom 2 meter från varandra. Offren tar 2T6 i krosskada var.
- 4 **Snabbt skott!** Ketolus använder sin långbåge och avlossar snabbt en pil mot en motståndare inom 30 meter, företrädesvis en magiker eller en annan bågskytt. Offret tar T12 i stickkada.
- 5 **Ramning!** Ketolus tar spjörn och kastar sig med all sin tyngd mot en fiende. Attacken ger 2T10 i krosskada och slår omkull offret.
- 6 **Hånfullt skrott!** Ketolus brister ut i ett öronbedövande och hånfullt gapskratt. Alla fiender inom 10 meter måste slå mot PSY för att inte bli Arga. Den som redan är Arg måste ta ett annat valfritt tillstånd.



MINOTAURERNA GRIM OCH GRUM

Bröderna Grim och Grum är Döda skogens värsta busar. De är bara ute efter en sak: att slåss. "Vi skaffa ära!" som de brukar säga. Så fort de får syn på någon eller några individer som kan erbjuda det allra minsta lilla motstånd höjer de sina tjurhuvuden mot skyarna och utstöter de hemskaste stridstjut.



Ingen brukar kunna stoppa dessa båda i deras framfart. Enda möjligheten att bli skonad från att bli angripen är att förklara hur betydelselös och ynklig man är, så att de förstår att det inte finns någon "ära" i att slå ner en. Detta kräver ett lyckat slag mot ÖVERTALA.

GRIM OCH GRUM

Handlingskraft: 2 Storlek: Stor

Förflyttning: 16 Skydd: — KP: 32

Utrustning: Tvåhandsyx

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Tjurnäve!** En pälsklädd näve träffar en rollperson med full kraft. Attacken ger 2T6 i krosskada och gör offret Omtöcknad även om rustning stoppar skadan.
- 2 **Klövspark!** Med sina kraftfulla ben utdelar minotauren en spark med hårda klövar. Den fruktansvärda kraften slungar offret 2T6 meter, och ger lika mycket i krosskada. Offret landar liggande.
- 3 **Hornrusning!** Minotauren fäller sitt huvud och rusar frustande mot två äventyrare inom 2 meter från varandra för att spetsa dem på sina vassa horn. Båda offren tar 2T8 i stickskada och stängas omkull.
- 4 **Klyvande hugg!** Besten svingar sitt vapen över huvudet och låter det falla med full kraft. Skadan slås med 3T10. Attacken går att parera.
- 5 **Svepande attack!** Med ett vrål låter minotauren sitt vapen löpa i en båge runt sig och träffar alla inom 2 meter, som alla tar 2T10 i skada.
- 6 **Stampning!** Minotauren gör ett högt språng upp i luften och landar hårt på en äventyrare som tar 2T10 i skada (krosskada) och slås omkull.

BLODHANDS RÖVARE

En grupp skumma gestalter, skuggade av trädskronorna, dyker fram ur skogens djup. Några av dem håller pilbågar riktade mot rollpersonerna medan de andra håller sina spjut redo för strid. Deras yttre är dolt av skuggor men när deras ledare väser fram sina ord råder det ingen tvekan om att de är vättar, några av skogens nattfolk:

"Inte så vana att färdas i vildmarken va? Nåväl, det är ert problem. Seså! Ro hit med pengarna och andra värdesaker. Alla vapen på marken! Inget fuffens! Tack för allt! (hehe!)"

Vättarna är två fler än rollpersonerna, hälften spejare och hälften krigare. För speldata, se sidan XX. Om rollpersonerna ger med sig försvinner rövarena snabbt in i skogen igen med sitt byte. Om strid utbryter flyr de om hälften av dem blir utslagna. Vättarna kan förföljas till Grottravinen (sid XX). Du kan läsa mer om vättar i Monsterboken.

VINDHANDS RITUAL

I en glänta i skogen frammanar magikern Vindhand en gnom (jordelementar) för att fråga själva marken om den har sett till den svarta eller vita pärlan. Om rollpersonerna kommer närmare får de se magikern, klädd i mörkröd särk och med ett horn av snäckskal hängande över axeln, i färd med att mana fram en jordvarelse ur skogens mylla. Se bilden på sidan XX. Om de lyckas hålla sig dolda (slå mot SMYGA) kan de höra följande ordväxling:

"Säg mig, jordens ande, har du sett en svart eller en vit pärla i dina domäner, stora som äpplen på trädens grenar?"

"Besvärjare, den vita pärlan finner du vid vattnets rand i sydväst, den svarta i bergets djup i nordöst."

Gnomen har effektgrad 3 (sid 68 i Regelboken) och försvarar Vindhand om han blir angripen.

Om rollpersonerna blir upptäckta eller ger sig tillkänna är Vindhand misstänksam mot dem, men inte fientlig. Han uppger sitt namn och kan slå följe en bit på vägen. Han kan även förmedla rykten. Om rollpersonerna antyder att de söker nycklar till Maktens portar blir han mycket nyfiken och försöker få ur dem allt de vet. Han kan till och med tänka sig en (tillfällig) allians.

Vindhand är mycket beskyddande mot snäckhornet – särskilt om han inser att rollpersonerna vet vad det är. Om han blir angripen låter han gnomen försvara honom, och om striden går honom emot använder han TELEPORTERA för att fly, och återvänder sedan till sin grotta. Vindhands speldata finns på sidan XX.

Pärlorna: Efter mötet med rollpersonerna beger sig Vindhand hem till sin lya för att slicka sina sår, och finns där om rollpersonerna kommer dit. Vid lämpligt tillfälle söker han dock upp den vita och svarta pärlan baserat på gnomens råd, och han kan därför dyka upp både vid Elusias hus (sid XX) och i Grottravinen (sid XX).



ALVFÖLJET

Alverna Eldur, Giljath, Fenor och Tirinar är på väg till Vindarnas tempel (sid XX). En sista gång vill de se sina fränders verk innan de drar vidare. De slår gärna följe med andra på vägen och vill gärna veta mer om rollpersonerna. De kan även förmedla rykten och berätta om Vindarnas tempel och Vindjungfrun som kan ge svar på alla frågor.

Glada miner och skinande ögon tyder på att alverna är väl till mods (vilket är nog så sällsynt i dessa tider). Efter en stunds samtal med alverna (en kvart eller mer) läker samtliga rollpersoner valfritt tillstånd. Samtliga alver är krigare utom Tirinar som är magiker.

ALVERNA

Förfl: 12 **SB SMI:** +T4 **KP:** 13 **VP:** 15

Rustning: —

Färdigheter: Undvika 14, Animism 15 (endast Tirinar)

Besvärjelser (endast Tirinar): Fördriva, Ljungeld, Läka, Snärja

Vapen (ej Tirinar): Bredsvärd (FV 14, skada 2T6), långbåge (FV 16, skada 1T2)

MUNKEN TEFALAS

Munken Tefalas är klädd i en vinröd kåpa med Eledains draksymbol broderad på. Rollpersonerna kan känna igen den om de spelat *Drakkejsarens hemlighet* eller om de klarar ett slag mot MYTER & LEGENDER. Han bär sandaler och stöder sig på en stav som når honom över huvudet.

Tefalas är vänlig och ber att få slå följe med rollpersonerna. Munken frågar om rollpersonernas bakgrund och ärende i skogen. Om någon av dem är skadad kan han sköta om deras sår. Om rollpersonerna verkar vänligt inställda riktar Tefalas följande varning till dem vid lämpligt tillfälle:

"Det finns en farlig fiende i dessa skogar. Han kallas Riddaren i Svart och han tjänar nekromantikern Dakoth i Österlandet bortom bergen. Jag vet inte varför Dakoth har skickat honom hit, men Riddaren i Svart angriper alla resande i Döda skogen. Se upp för honom om livet är er kärt!"

Tefalas kan även hjälpa till i sökandet efter Makens portar, som han känner till. Han vet vilka de tre



TEFALAS

Eledain-munkens uppsyn är lågmäld men hans ögon förtäljer om en visdom utöver det vanliga.

Förflyttning: 8 **SB:** — **KP:** 8

Rustning: —

Färdigheter: Bestiologi 15, Främmande språk 16, Läkekunst 15, Myter & Legender 17

Utrustning: Trästav (FV 12, skada T8), sov-fäll, förband (10 st)

nycklarna är (men inte var de finns), och han känner till eremiten i Djupa träsket "som vet allt som finns att veta om dessa trakter".

Efter ett skift eller två tar Tefalas avsked, men säger att "vi ses snart igen". Om du slår fram mötet med Tefalas igen träffar rollpersonerna på honom just som Riddaren i Svart (nästa sida) är på väg att angripa honom! I annat fall kommer rollpersonerna att träffa Tefalas igen i början av nästa deläventyr. Undvik därför att Tefalas dödas under detta äventyr.



RIDDAREN I SVART

Genom skogen stormar en svart jättelik stridshingst i full galopp, med en högre st riddare i svart rustning i sadeln. Hans svarta mantel fladdrar för vinddraget liksom vimpeln i toppen på lansen, som han fäller mot alla han möter. Han talar sällan och verkar ej heller höra – allra minst klagorop.

Riddaren i Svart är nekromantikern Dakoths tjänare. Hans uppdrag i Döda skogen är att döda alla som kan tänkas vara kapabla nog att finna Maktens portar och sättet att öppna dem.

Om rollpersonerna inte lyckas gömma sig för Riddaren i Svart angriper han dem utan att tveka. Om rollpersonerna blir utslagna lämnar han dem på marken för att dö. Om striden går honom emot försöker han fly om han förlorar hälften av sina KP. Om Riddaren i Svart överlever mötet kan rollpersonerna träffa honom igen, med alla KP återställda.

RIDDAREN I SVART

Riddaren i Svart var en gång drakriddare i Eledains tjänst, men hans sinne förvreds av Dakoths mörka krafter. Speltekniskt hanteras han som ett monster och han lämnar aldrig sin häst. Hans första monsterattack blir alltid #1 i listan, sedan slås de slumpmässigt.

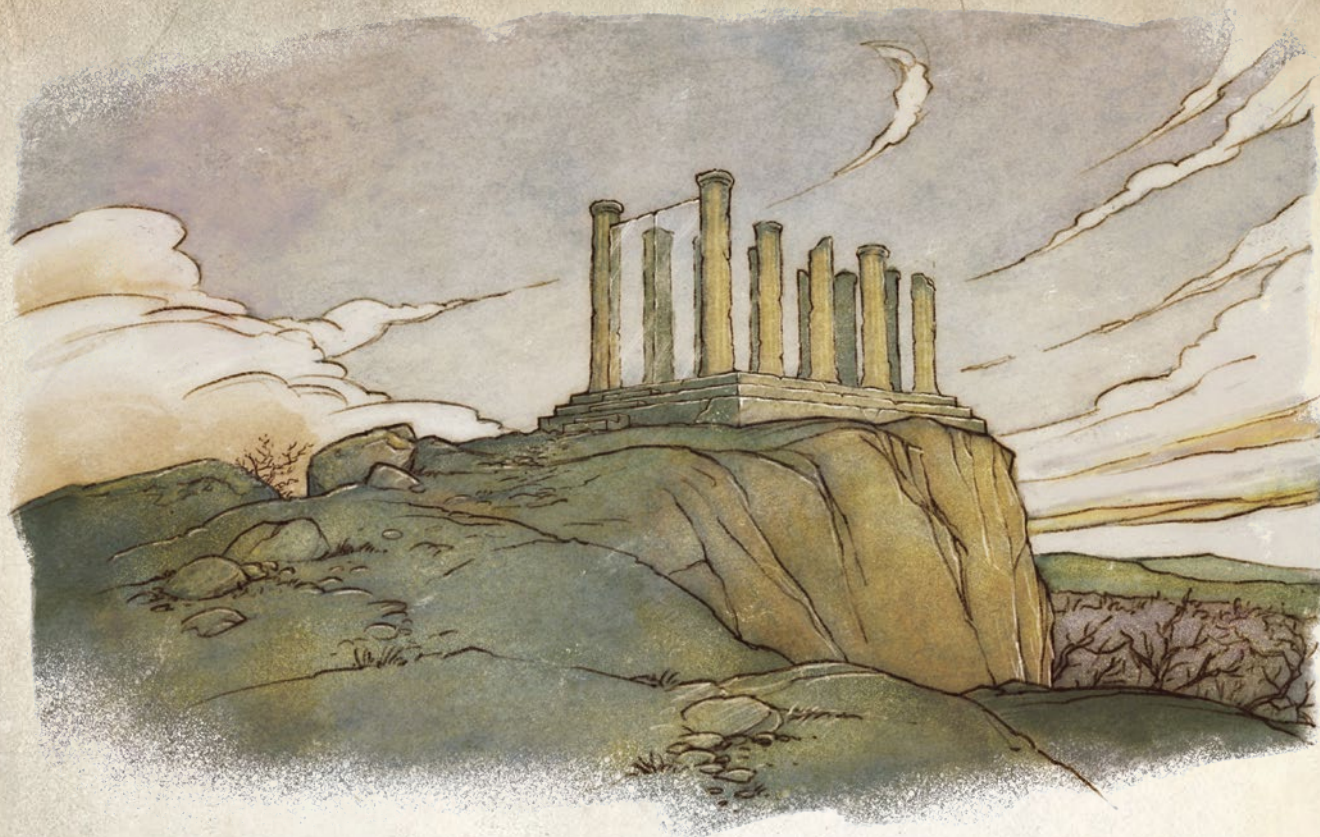
Handlingskraft: 2 **Storlek:** Stor

Förflyttning: 24 **Skydd:** 6 **KP:** 42

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Lansstöt!** Riddaren stormar fram i full galopp mot en rollperson och spetsar offret på sin lans. Attacken gör 3T10 i sticksskada. Attacken går att parera med sköld, men inte med vapen.
- 2 **Väsande hot!** Riddaren stannar upp och åkallar det Yttre Mörkrets fador på ett märkligt och omänskligt språk. Alla rollpersoner inom 10 meter måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 3 **Slag från ovan!** Riddaren stormar fram mot en rollperson och måttar ett slag från ovan med sin tunga morgonstjärna, som ger 3T8 i krosskada. Attacken går att parera.
- 4 **Hästspark!** Riddarens kraftfulla hingst sparkar med sina hovar mot två rollpersoner inom 2 meter från varandra. De tar T10 i skada och slungas omkull.
- 5 **Järngrepp!** Riddaren greppar tag i en stackars rollperson och släpar offret med sig 2T10 meter. Attacken gör lika mycket i krosskada som antalet meter, och offret landar liggande.
- 6 **Flykt!** Riddaren stannar upp som om han vädrat något i vinden. Sedan rycker han i hästens betsel och sätter iväg i hög hastighet och lämnar rollpersonerna bakom sig. Striden är över.



VINDARNAS TEMPEL



Vindarnas tempel uppfördes av alverna efter fördrivningen av demonfursten Sathmog, till minne av händelsen och förbundet mellan människorna och de förstfödda folken. Det var avsett som en plats för att stilla sinnet men blev så småningom hemvist åt Vindjungfrun.

Kanske var det de människor som först kom till skogen som fick alverna att lägga den besvärjelse som kallar på Vindjungfrun, för de oupplysta och framfusiga människorna sökte ivrigt svaren på livets alla mysterium utan att kunna stilla sinnet. Alverna drog så småningom vidare och människorna som kände till templets hemligheter blev färre och färre.

Rollpersonerna kan hitta hit efter att ha hört ett rykte om platsen (sid XX) eller bara lockas hit av markeringen på kartan över Döda skogen.

TEMPLET

Över alla skogens träd reser sig en märklig tempelbyggnad på en kulle. Från ett stort podium av vit sten sträcker sig höga pelare upp i skyn. En trappa leder från templets ena ände upp till två portar av glasklar kristall, flankerad av två höga pelare. Mitt på podiet står ett altare av sten. Det finns inga väggar eller tak.

♦ **Inskriptionen:** Kristallporten går att dra upp med hjälp av två ringar som fungerar som dörrhandtag. Svårare att se (kräver ett lyckat FINNA DOLDA TING) är de ytterst fina inskriptionerna som är ristade på dörrarna. På alviska står texten i rutan på nästa sida. Att förstå texten kräver ett lyckat slag mot FRÄMMANDE SPRÅK för icke-alver.

- ♦ **Vindjungfrun:** Den som passerar genom kristallporten utlöser besvärjelsen som kallar på Vindjungfrun, en sylf (sid 68 i Regelboken) som är bunden till platsen för evig tid. Hon susar fram och tillbaka mellan pelarna och viskar till besökarna:

*Allt jag hör
mig intet berör
säg mig vad efter du leta
och du av mig må veta*

Den rollperson som efter detta nämner något den önskar veta förlorar T6 VP men blir hörsam-
mad och svarad. Därefter försvinner Vin-
djungfrun likt en virvelvind upp i skyarna
och återkommer tidigast efter ett skift.

Ju vagare formulerad frågan är, desto
vagare blir svaret. "Var finns det stora
skatter" kan exempelvis besvaras med
"Sök i öst, och du finner tröst" och
"Var hittar jag ett magiskt vapen" som
besvaras av "I gravens mörker, finns det
du söker". Ett precist uttalande som
"Jag söker det horn av snäckskal som
tillsammans med den vita och svarta
pärlan öppnar Maktens portar" kan
besvaras med "I magikers hand, vid
träskets sida, under land han sin
tid bida".

INSKRPTIONEN

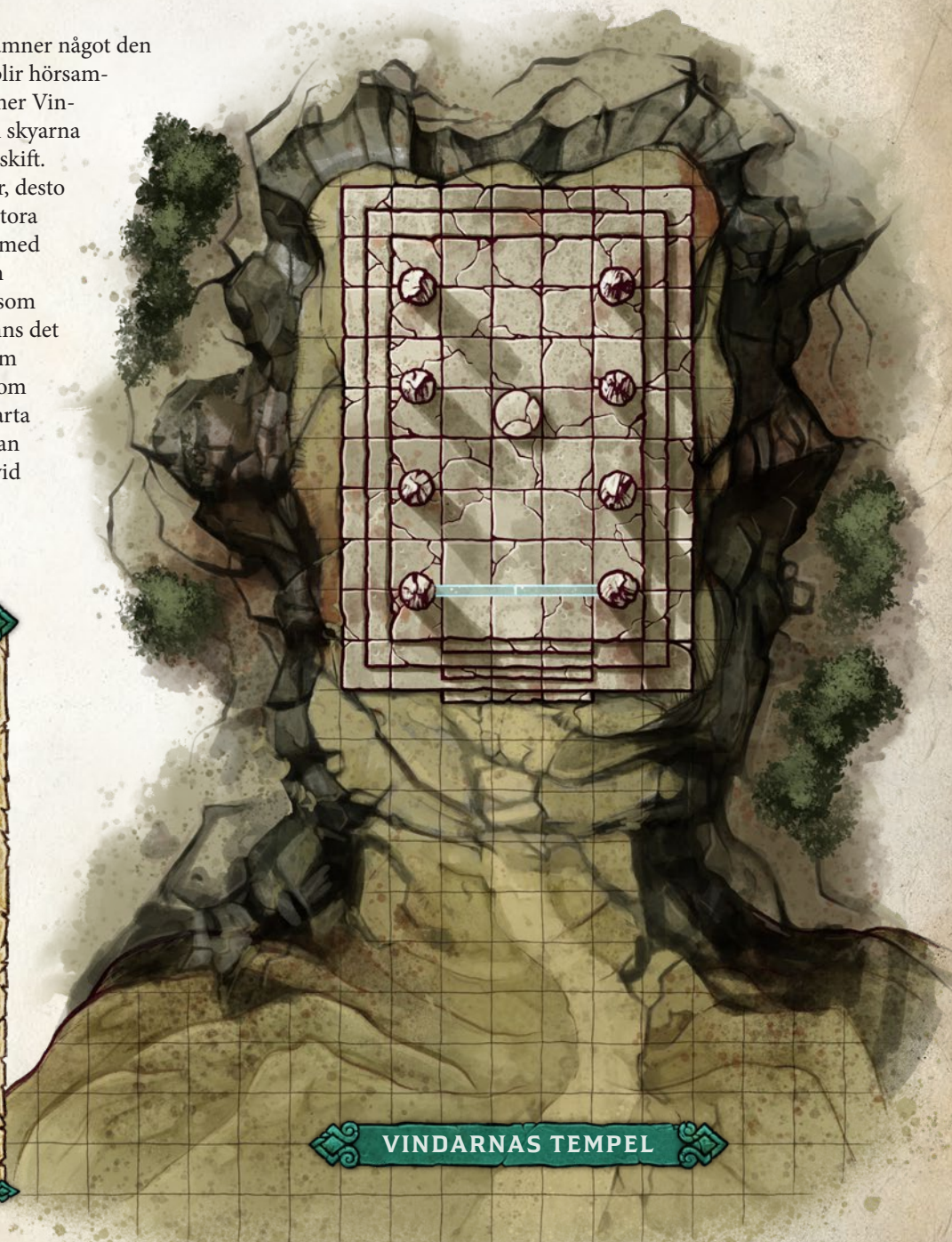
*Vår som höst
hör min röst
sommar som vinter
alltid slinter
– och får min tröst*

*Dag som natt
aldrig i mig får fatt
ty kommer de hit
finner de en nit
– jag en annan kurs satt*

*Vän som fiende
sur som leende
träd här in
hör rösten min
– och bliv seende!*

Svaret bör alltid vara öppet för tolkning oavsett hur
exakt frågan är, och inte heller för långt. Det bör, även
om det inte är ett krav, rimma någorlunda (ty så är
Vindjungfruns sinne skapat).

- ♦ **Altaret** är gjort av solid vit sten, av enkelt utförande
och slitet av tidens tand. Altaret har ingen funktion nu,
men rollpersonerna kan återkomma hit vid kampan-
jens slut (sid XX).



VINDARNAS TEMPEL

ELUSIAS HUS

Elusias hus ligger lugnt och fridfullt vid Lillsjön i skogens sydvästra ände. Rollpersonerna kan hitta hit via ett rykte (sid XX), ett besök vid Vindarnas tempel (sid XX) eller efter ett möte med kentauren Ketolus.

Här lever animisten Elusia avskilt och ostört. Hon umgås helst med djur och växter och träffar inte gärna folk, men hon hjälper alltid den som kommer till henne i nöd. Under inga omständigheter kan hon tänka sig att lämna sin bostad för något äventyr.

Elusia äger den vita pärlan som är en av nycklarna till Maktens portar, och hon har fått veta av Vindjungfrun vilka de andra två nycklarna är. Hon tycker dock inte att tiden är inne att söka efter de andra nycklarna och dessutom anser hon inte att det är hennes uppgift.

Hon skulle kanske kunna tänka sig att skänka pärlan till någon hon tror gott om – kanske rollpersonerna, om de gör ett gott intryck – i hopp om att rätt person då skulle vara först med att sätta sina fötter innanför Maktens portar.

Ketolus, skogens kentaur (sid XX), har fallit för Elusia och han är den ende som vanligen hälsar på. Det är tveksamt om kärleken är besvarad, men Elusia ser i alla fall Ketolus som en kär vän. Om strid utbryter här kommer Ketolus galopperande i vredesmod efter några rundor.



ELUSIA

VINDHAND & DORIATH

Under slumphändelsen "Vindhands ritual" kan magikern Vindhand (sid XX) få veta att den vita pärlan finns "vid vattnets rand i sydväst" och han listar snart ut att det kan vara hos Elusia. Om han får chansen beger sig Vindhand senare till Elusias hus och kräver att få pärlan.

Hon vägrar, eller avslöjar att hon har lämnat pärlan till rollpersonerna om så är fallet. Vindhand vredgas och angriper Elusia för att leta igenom hennes hus, och han hittar till slut pärlan om den finns här. Elusia dödas om ingen kommer till hennes undsättning, varpå Ketolus kommer att göra allt för att hämnas på Vindhand.

Om häxmästarinnan Doriath (sid XX) är Vindhand på spåren kan hon också dyka upp här i jakt på pärlan. Rollpersonerna kan dras in i detta händelseförlopp om de besöker Elusia efter slumphändelsen med Vindhand, eller genom att Ketolus ber dem om hjälp.

Den ljushyllta Elusia klär sig i enkla ljusgröna kläder. Den enda utsmyckning hon bär är guldringen på höger ringfinger med en gnistrande blå sten infattad.

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 13 **VP:** 17

Rustning: —

Färdigheter: Animism 18, Läkekonst 17, Undvika 12

Besvärjelser: Skingra, Antimagi, Kraftöverföring, Laddning, Permanens, Tala med djur, Snårskog, Söva, Kurera, Återuppväcka

Utrustning: Örtbrygd, förband (10 st), försilvrad dolk (FV 13, skada T8), guldring med blå ädelsten som är laddad med 20 VP via LADDNING och PERMANENS

PLATSER

HUSET

Bergsån mynnar här ut i en liten sjö, ett hundratal meter tvärs över, som ligger blank och återspeglar trädens gröna lövkronor i det himmelsblå vattnet. Invid sjöns västra strand ligger ett litet stockhus ur vars skorsten det pyr lite rök. Köksdörren flankeras av två fönster med öppna fönsterluckor. Runt huset växer allehanda växter och örter. Bland dem står en kvinna och påtar i jorden. Hela platsen ger ett lugnt och harmoniskt intryck.

- ♦ **Elusia:** Kvinnan vid huset är Elusia själv. Om rollpersonerna betar sig vänligt erbjuder hon dem en stunds vila och en skål nyponsoppa inne iorstugan (räknas som en dagsranson mat).

I. STORSTUGAN

I mitten av orstugan reser sig en murad skorsten från eldstaden över vilken det hänger en liten puttrande kittel. Det luktar angenämt från kokande nyponsoppa. I ena hörnet står arbetsbänkar med husgeråd. Vid eldstaden är två trästolar placerade och i andra hörnet står ett matbord med ett hörnsåp bakom. Bortre väggen upptas av en bokhylla fylld med böcker i alla storlekar och intill den finns en trädörr.

- ♦ **Vita pärlan:** Den knytnävsstora gnistrande vita pärla som är en av nycklarna till Maktens portar är dold under en lös sten i eldstaden. Om inte rollpersonerna letar exakt där krävs det ett lyckat slag mot FINNA DOLDA TING med nackdel för att hitta pärlan om rummet genomsöks.
- ♦ **Hörnsåpet:** I hörnsåpet finns fyra flaskor med magisk dryck: tre läkedrycker enligt sidan 79 i Regelboken samt en som ger brukaren effekten av besvärjelsen TALA MED DJUR. Elusia kan tänka sig att sälja dessa för 50 guldmynt styck.

- ♦ **Böcker:** Böckerna i hyllan avhandlar läkekonst, djur och natur och ger en fördel på färdighetsslag som berör dessa ämnen. Om rollpersonerna studerar bokhyllan i minst en kvart och klarar ett slag mot FRÄMMANDE SPRÅK hittar de en uråldrig bok om kampen mot Sathmog och Maktens portar. Den beskriver bland annat hur de tre nycklarna ser ut.
- ♦ **Dörren:** Dörren leder in till sovrummet och är vanligen låst men kan dyrkas upp med fördel på slaget.

2. SOVRUMMET

Ett kvadratisk rum med ett litet fönster. En säng och ett litet nattduksbord med en kristallvas på är det enda möblemanget.

- ♦ **Träkista:** Under sängen finns en låst trækista inskjuten. Den kan dyrkas upp eller slås sönder (10 KP, skyddsvärde 6) och innehåller värdesaker motsvarande tre skattkort.

ELUSIAS HUS



GRAVKUMLET



Gravkumlen i nordväst härstammar från den forna tid då riddersmän av ädel börd begravdes tillsammans med sina närmaste och sina ägodelar. Detta kummel har helt nyligen redan skändats en gång av en

grupp äventyrare som dock for illa av en kummelgast. De överlevande flydde och försökte försegla öppningen för att slippa förföljelse. Rollpersonerna kan lockas hit av Ivil och Filundrus eller ett rykte om platsen (sid XX).

PLATSER

UTSIDAN

Skogen öppnar sig i en äng, ett hundratal meter tvärs över, i vars mitt en liten kulle reser sig. På kullen står en ring av resta stenar, avlånga och människohöga.

♦ **Öppningen:** I mitten av stenringen finns en rund stensliva, cirka två meter bred och nu dold av jord och gräs. Genom skivan löper en järnaxel men den hindras från att rotera av två träsprintar. Rollpersonerna kan hitta öppningen genom att leta exakt på rätt ställe eller undersöka kullen och klara ett slag mot FINNA DOLDA TING.

- ♦ **Inskriptionen:** Om rollpersonerna borstar bort jorden på skivan kan de se en inskription i stenen. Att tyda den kräver ett lyckat slag mot FRÄMMANDE SPRÅK:

Vår med knoppar och blomsterprakt,
Sommar med sol och ljumma natt.
Höstens löv i färgernas glöd,
Vinter med snö och isens död.

I. NEDGÅNGEN

Ett runt hål leder ner i underjorden. Längs väggen hänger en gammal repstege som försvinner ner i mörkret. Vindpusten ur djupet är kall och fuktig. Spindlar och maskar kravlar på sidorna.

- ♦ **Repstegen** är i dåligt skick och de murkna trästegen ger snart efter om en rollperson klättrar på den. Ett slag mot HOPPA & KLÄTTTRA krävs då för att få tag i en repstump, annars faller den stackars äventyraren till botten, fem meter ner. Ett slag mot HOPPA & KLÄTTTRA krävs även för att klättra ner längs väggen. Ett rep ger fördel på slaget.

2. KUMMELGÅNGEN

En trång griftgång med stampat jordgolv och öppningar som leder iväg i flera riktningar. Det är mörkt och ni hör något som rasslar i skuggorna. Ni ser en mörk skugga på golvet några meter åt väster.

- ♦ **Insekter:** Stora insekter som strax börjar kravla över den rollperson som går först – denna måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- ♦ **Död äventyrare:** Skuggan på marken utanför dörren till rum #6 är resterna av en död äventyrare. Ett slag mot LÄKEKONST avslöjar att han har dödats av ett svärdshugg i ryggen, för högst några veckor sedan. Hans ringbrynja, bredsärd och ryggsäck är i hyfsat skick, men provianten däri har insekterna mumsat i sig.
- ♦ **ÖSTER:** En järnbeslagen ekdörr leder till fornriddarens gemål (#3) och bär en symbol av en blomma. Dörren är låst men kan dyrkas upp (med nackdel) eller brytas upp (20 KP, skyddsvärde 8).
- ♦ **SÖDER:** En uppbruten dörr leder till fornriddarens vapnare (#4). Den som undersöker dörren ser att den bär en symbol av en sol. En rostig kofot ligger över tröskeln.
- ♦ **VÄSTER:** En järnbeslagen ekdörr leder till fornriddarens tjänare (#5) och bär en symbol av ett löv. Dörren är låst enligt ovan.
- ♦ **NORR:** Två järnbeslagna ekdörrar leder in till fornriddarens gravkammare (#6). Båda dörrarna bär en symbol av en snöflinga. Dörrarna är låsta enligt ovan.

- ♦ **Spår i marken:** Om rollpersonerna undersöker marken utanför dörrarna, eller undersöker rummet och klarar ett slag mot FINNA DOLDA TING, noterar de spår i marken som om dörrarna till rum #3, #5 och #6 nyligen öppnats.
- ♦ **Fällan:** Dörrarna i gravkumlet måste öppnas i rätt ordning: öster (blomma, symboliserar vår) – söder (sol, symboliserar sommar) – väster (löv, symboliserar höst) – norr (snöflinga, symboliserar vinter). Om dörrarna öppnas i en annan ordning, eller om en annan dörr än den östra öppnas först, vaknar samtliga odöda i alla fyra gravkammarna, dörrarna slår upp och de går till anfall. Rollpersonerna får då sannolikt en väldigt tuff strid på halsen. Notera att dörren i söder redan är uppbruten av den tidigare gruppen äventyrare som inte lyckades klura ut fällan.

3. FORNRIDDARENS GEMÅL

En liten, fyrkantig jordhåla med en järnbeslagen kista i mitten. Träet verkar genomruttet.

- ♦ **Kistan** är oförseglad och locket är inte svårt att få bort. I dess inre ligger ett kvinnoskelett i trasiga och ruttnade kläder med ett pannband i silver runt huvudet. Runt henne ligger spridda mynt och smycken motsvarande två skattkort. Silverpannbandet har alviska inskriptioner och är magiskt med BESKYDDARE, SIGILL och PERMANENS, alla med effektgrad 2. Varje användning drar alltså 4 VP av användaren.
- ♦ **Spöket:** Om en rollperson vidrör skelettet eller någon av värdesakerna materialiserar ett illasinnat spöke av fornriddarens hustru, som begravdes tillsammans med sin make. Hon anfaller direkt och går inte att resonera med. Se speldata i rutan nedan.



GEMÅLEN

Fornriddarens gemål är ett spöke med monsterattacker enligt sidan 96 i Regelboken.

Handlingskraft: 2	Storlek: Normal
Förflyttning: 12	Skydd: — KP: 27

Immunitet: Fornriddarens gemål är som alla spöken immun mot all skada utom magi och eld. Även om hon besegras fördrivs hon bara under ett skift och återvänder sedan. Enda sättet att slutgiltigt fördriva henne är genom besvärjelsen FÖRINTA.

4. FORNRIDDARENS VÄPNARE

En liten, fyrkantig jordhåla med en uppbruten träkista mitt i rummet. Vid sidan av kistan ligger resterna av en människa i ringbrynja.

- ♦ **Död äventyrare:** Denna stackars äventyrare har en ringbrynja och en handyxa som ännu är användbara. Ett slag mot LÄKEKONST avslöjar att han dödats av ett yxhugg i bröstet, för högst några veckor sedan.
- ♦ **Kistan:** I kistan ligger skelettet av en storvuxen krigare i en sönderrostad ringbrynja. Över hans bröst ligger en mästerns dubbelyxa som han håller med båda händerna. Kring hans midjebälte hänger en börs, annars är graven tom. Börsen innehåller värdesaker motsvarande ett skattkort.
- ♦ **Väpnaren:** Om en rollperson vidrör skelettet eller någon av hans ägodelar reser han sig plötsligt upp och går till anfall. Se speldata i rutan intill.

VÄPNAREN

Förfl: 10 SB STY: +T6 KP: 28 VP: 15

Rustning: Ringbrynja (4)

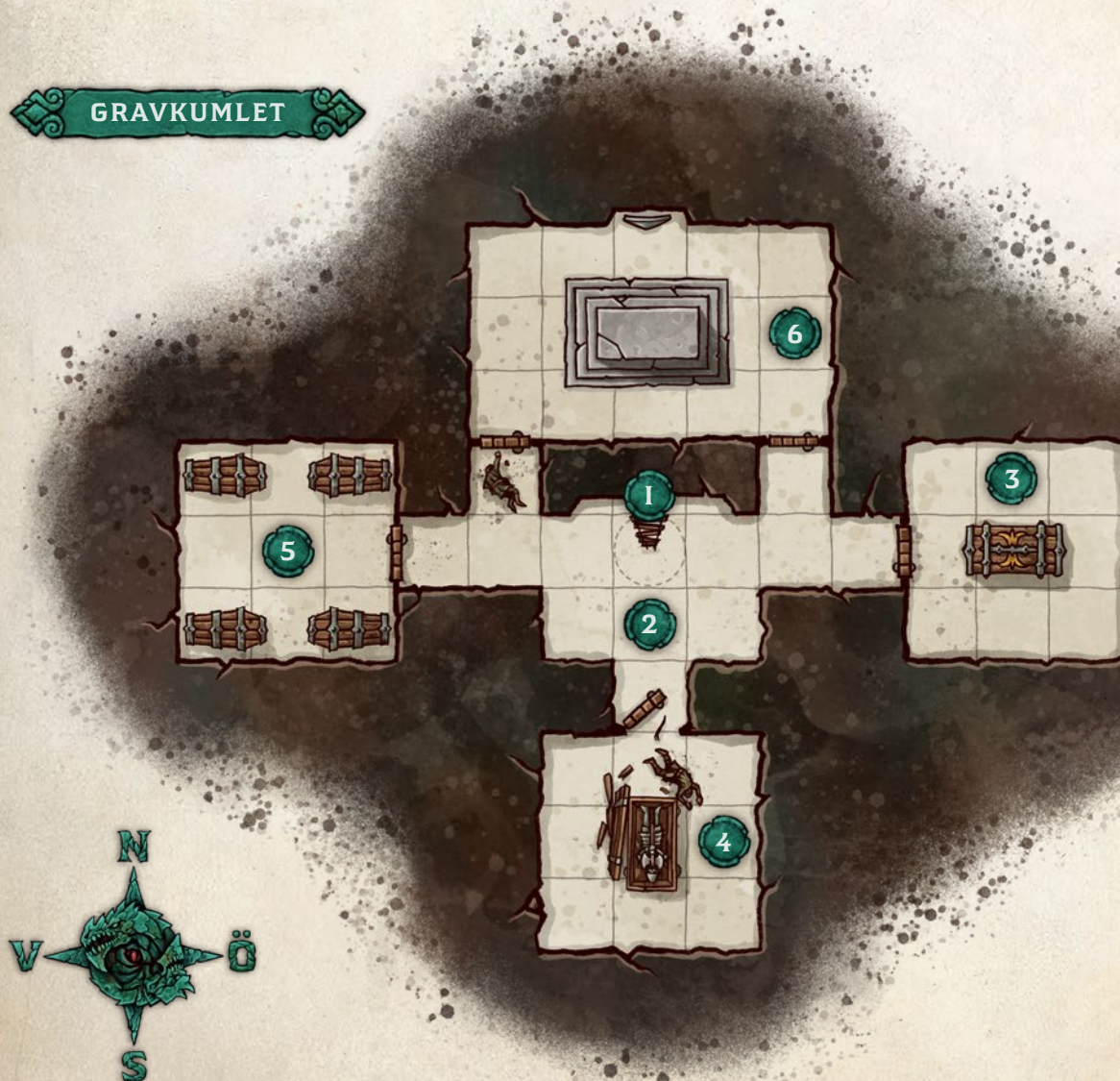
Färdigheter: Undvika 8, Upptäcka fara 12

Förmågor: Stridsvana, Defensiv, Dubbelhugg, Tålig × 6

Vapen: Tvåhandsyxa (FV 16, skada 2T10, mästernsmede)

Resistens: All stickkada halveras (avrunda uppåt).

GRAVKUMLET



5. FORNRIDDARENS TJÄNARE

En liten, fyrkantig jordhåla med fyra små järnbeslagna kistor, en i varje hörn.

- ♦ **Kistorna** är låsta och måste dyrkas eller brytas upp (10 KP, skyddsvärde 6). I varje kista ligger ett litet skelett i ruttnande sidenkläder och ett kortsvärd (mästersmide).
- ♦ **Skeletten:** Om en rollperson vidrör något av skeletten eller dess svärd reser sig samtliga fyra skelett plötsligt upp och går till anfall. Se speldata i rutan intill.

6. FORNRIDDARENS GRAVKAMMARE

En rektangulär jordhåla i vars mitt ett podium av sten bär upp en stor gravkista i sten med lock. I mitten av den borte väggen sitter en vapensköld som glimrar till i fackelskenet.

- ♦ **Vapenskölden** är förgylld och magisk, med SKINGRA, ANTIMAGI, SIGILL och PERMANENS, alla med effektgrad 3. Varje användning drar alltså 6 VP av användaren. Skölden kan även användas som en liten sköld i strid.
- ♦ **Gravkistan:** Stenlocket är tungt och kräver ett slag mot STY för att lyftas av (rollpersonerna kan hjälpas åt). Om slaget misslyckas får rollpersonen ändå av locket, men blir Utmattad.



TJÄNARNA

Förflyttning: 8 **SB:** — **KP:** 8

Rustning: —

Färdigheter: —

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

Resistens: All sticksskada halveras (avrunda uppåt).

- ♦ **Fornriddaren:** Inuti kistan ligger ett uråldrigt skelett med en sönderrostad ringbrynja omkring sitt bröst. Vid hans sida ligger ett slagsvärd i en multnad läderskida. Av hans kranium att döma ser det ut som om han föll offer för ett hugg rakt genom huvudsvålen. Runt hans huvud sitter ett pannband i gediget guld med infattade stenar som håller ihop hans skalle. Strött omkring honom, på kistans botten ligger diverse mynt, smycken och ädla stenar (motsvarande tre skattkort). Om en rollperson vidrör skelettet eller någon av hans ägodelar reser han sig plötsligt upp och går till anfall. Se speldata i rutan nedan.
- ♦ **Svärdet:** Gastens slagsvärd är magiskt med FÖRTROLLA VAPEN och PERMANENS effektgrad 1, vilket innebär att resultatet 1–2 räknas som dragslag vid attacker och parader med vapnet. Detta påverkar inte gastens monsterattacker.
- ♦ **Pannbandet** är magiskt med FJÄRRSYN, FORNSYN, VARSEBLIVNING, SIGILL och PERMANENS, alla med effektgrad 2. Varje användning drar alltså 4 VP av användaren.

FORNRIDDAREN

Fornriddaren är en gast med monsterattacker enligt sidan 87 i Regelboken.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Normal

Förfl: 10 **Skydd:** Ringbrynja (4) **KP:** 38

Resistent: Tar halv skada av icke-magiska vapen, förutom eld som ger normal skada.

Utrustning: Slagsvärd



VINDHANDS LYA



Magiker Vindhand är inte alltigenom god, oftast inte alls, men ändå inte direkt ond eller illasinnad. Som beskrivits i kampanjens inledning (sid XX) fann han och två andra margikerlärlingar, Dakoth och Doriath, för många år sedan en uråldrig skrift om Maktens portar. De tre var länge som besatta av att finna vägen dit, och nu har besattheten vaknat igen.

Han reste till Döda skogen och mötte av en slump eremiten Ulat-Aar, som berättade var Maktens portar fanns och om de tre nycklarna som krävdes för att öppna dem. Han beslöt sig för att stanna i närheten, för att söka efter nycklarna och ledtrådar om deras användning, och med sina elementarer till hjälp byggde han sitt underjordiska komplex för att därifrån kunna bevaka nejden.

Allt eftersom åren gick svalnade hans intresse för Maktens portar och han hängav sig helt åt sina studier av magi.

När han av en slump en dag fann snäckhornet inbäddat i Bergsåns lerbotten väcktes hans gamla minnen om nycklarna till liv och han bestämde sig för att återuppta sökandet. Därför ses han ofta vandra i skogen med en sökande blick.

ATT MÖTA VINDHAND

Rollpersonerna kan träffa Vindhand genom en slump händelse (sid XX) eller genom att de söker upp hans underjordiska lya.

Av undinen i dammen (sid XX) får Vindhand veta om rollpersonerna närmar sig. Han tar sig då en bit in bland träden (genom att **TELEPORTERA** sig dit) för att kunna spana på dem. Om han inte träffat dem tidigare går han fram till dem och presenterar sig som en vandarmunk och varnar dem för magikern Vindhand som dväls där

nere i underjorden. Genom att konversera försöker han sedan göra sig en uppfattning om gruppens styrka och mål.

Om rollpersonerna bestämmer sig för att undersöka platsen vidare tar han farväl av dem och går mot skogen. Därifrån kommer han att TELEPORTERA sig ned till sitt grottkomplex för att ta upp kampen mot inkräktarna (samma sak sker direkt om Vindhand har mött rollpersonerna tidigare). Han frammanar en elementar (GNOM eller SALAMANDER) för att bistå honom i striden.

Vindhand är redo att kämpa för att försvara sig själv, snäckhornet och sitt underjordiska hem. Han är dock inte självmordsbenägen, utan kan fly för att senare återkomma, eller försöka förhandla, om oddsen är emot honom. Han

VINDHAND

Kanske är det för att han far fram så fort som han gör som håren lämnat hans hjässa bar för vinden. Magikern Vindhand är en kort och spenslig gestalt med ett kufiskt leende och små pliriga ögon. När han talar är det med en ljus stämma och han gestikulerar gärna med händerna.

Han går klädd i en röd kåpa med ett vinrött midjebälte. Över höger skuldra hänger Snäckhornet i en bit snöre som han själv satt dit. Han bär sandaler och sin kala hjässa döljer han med en stor grön slokhatt med en röd fjäder i. Vindhand avbildas på sidan XX.

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 32 **VP:** 37

Rustning: —

Färdigheter: Undvika 14, Elementalism 17, Mentalism 16

Trolleritrick: Hämta, Knäpp, Känna magi, Ljus, Öppna/stänga, Rökpuff, Tända, Värma/kyla

Besvärjelser: Skingra, Antimagi, Kraftöverföring, Sigill, Laddning, Permanens, Vindpust, Flodvåg, Stensköld, Stenvägg, Virvelvind, Eldfågel, Eldvirvel, Gnom, Salamander, Sylf, Undin, Fjällrsyn, Lyft, Teleportera

Förmågor: Blixtsnabb, Fokuserad × 10, Hal som en ål, Magisk talang, Mästerbesvärjare, Tålig × 10

Utrustning: Stav (FV 13, skada T8), snäckhornet, nyckel till fångcellerna (rum #5)

kan föreslå en allians, som han dock kommer att svika vid första bästa tillfälle efter att sällskapet öppnat Maktens portar. Vindhand är endast intresserad av att finna Mörkrets hjärta för sin egen vinnings skull.

DORIATH

Under rollpersonernas besök hos Vindhand kommer häxmästarinnan Doriath att dyka upp vid lämpligt tillfälle, oavsett om de är här på hennes uppdrag eller inte (sid XX). Hon kommer för att stjäla snäckhornet, en av de tre nycklarna till Maktens portar, och helst ta död på Vindhand därtill.

Doriath ger sig tillkänna och utmanar Vindhand. Hon kräver att få snäckhornet, vilket Vindhand vägrar. Hon uppmanar rollpersonerna att inte lägga sig i, och säger att de kan få ta alla värdesaker de hittar i Vindhands gömmor – hon vill bara ha snäckhornet. Samtalet mellan Doriath och Vindhand kan utspela sig enligt rutan nedan.

Om rollpersonerna inte redan insett att "Tuvinel" inte är en oskyldig bard gör de det sannolikt nu. Om de vägrar låta Doriath få snäckhornet kan hon föreslå en allians – de kan öppna Maktens portar tillsammans. Denna allians sviker dock Doriath så fort tillfälle ges. Om rollpersonerna har hittat fler nycklar försöker hon också stjäla dessa, med våld om så behövs.

DORIATH & VINDHAND

Vindhand: *"Doriath! Jag borde anat att du skulle lockas hit av nyheten att jag hittat en av nycklarna till Maktens portar. Försvinn från dessa skogar. Du och din bror har aldrig förstått den sanna kraften i Mörkrets hjärta. Ni söker bara hjärtat för egen vinnings skull. Jag å andra sidan söker svaret på tillvarons största mysterier."*

Doriath: *"Vindhand, du har alltid varit en dåre och du lurar ingen med ditt pladder. Du vet likaväl som jag att hjärtats makt inte kan delas. Ge mig snäckhornet nu eller bered dig på att dö."*

Om rollpersonerna får chansen att fråga Doriath eller Vindhand om Doriaths bror kan de avslöja att han är en nekromantiker vid namn Dakoth och att de alla tre var magikerlärningar i staden Arkand för många år sedan.

VINDHANDS LYA



PLATSER

I. DAMMEN I GLÄNTAN

Träden ger vika för en liten glänta i vars mitt ni ser en rund damm, ett tiotal meter bred. Vattnet är kristallklart och ni ser en trappa som leder ner mot bassängens botten. Vattenytan är spegelblank och det råder ett nästan magiskt lugn på platsen.

- ♦ **Undinfälla:** Vindhand har placerat ett SIGILL med LADDNING och UNDIN (samtliga med effektgrad 3) på dammen. Om någon rör vid vattenytan framkallas elementaren och går omedelbart till anfall.
- ♦ **Öppning:** Under vattnet, två meter under ytan, finns en öppning in i berget till en grotta som leder uppåt, till tunnelgången (#2). För att ta sig dit krävs att man dyker och klarar ett slag mot SIMMA. Den som misslyckas börjar drunkna (sid 53 i Regelboken).
- ♦ **Lönngång:** En liten öppning in i berget som det krävs aktivt letande och ett lyckat slag mot FINNA DOLDA TING för att hitta. Att SIMMA in denna väg ger nackdel på slaget. Lönngången leder direkt till Vindhands sov-kammare (#9).

UNDIN

Förflyttning: 12 KP: 15

Rustning: —

Vapen: Blöt omfamning. Träffar automatiskt i närkamp (men kan duckas) och gör 3T6 i skada. Rustning ger inget skydd.

Flodvåg: Undinen kan kasta besvärjelsen FLODVÅG med effektgrad 3. Den har 6 VP till detta och kan därmed bara göra det en gång.

Resistent: Stickkada halveras.

2. TUNNELGÅNG

Väggarna i dessa grottgångar är grovt tillhuggna och känns svala. Det är fuktigt och en vattenpöl har bildats på golvet. På regelbundna avstånd brinner facklor placerade på väggarna och det luktar lite bränt. Det finns trädörrar i flera riktningar.

- ♦ **Elementarfällor:** Vindhand har på tre ställen placerat ett SIGILL med LADDNING med elementarformlerna GNOM, SALAMANDER respektive UNDIN (samtliga med effektgrad 3). Dessa utlöses, varpå elementaren framkallas och omedelbart går till anfall, om någon annan än Vindhand själv passerar över dem.

De tre sigillen är utmärkta på kartan men syns inte för blotta ögat. Dock finns det en vattenpöl vid sigill A (undinen), en sotfläck vid sigill B (salamandern) och lite grus på golvet vid sigill C (gnomen). Dessa kan rollpersonerna upptäcka om de aktivt granskar golvet eller genomsöker korridorerna med FINNA DOLDA TING. Sigillen kan också upptäckas genom aktiv användning av trolleritricket Känna magi eller VARSEBLIVNING.

- ♦ **ÖSTER:** Låst dörr till förrådsrummet (#4). Den kan dyrkas eller slås eller brytas upp (20 KP, skyddsvärde 8).
- ♦ **SÖDER:** Järndörr till fängcellerna (#5) och två trädörrar till pentagramsalen (#6). Järndörren är låst men kan dyrkas upp (med nackdel) eller brytas upp (50 KP, skyddsvärde 15).
- ♦ **VÄSTER:** Låst dubbeldörr till laboratoriet (#7). Den kan dyrkas upp eller slås eller brytas upp (20 KP, skyddsvärde 8).
- ♦ **NORR:** Trädörrar till matkällaren (#3) och sov-kammaren (#9). Den senare är låst men kan dyrkas upp eller brytas upp (15 KP, skyddsvärde 8).

3. MATKÄLLARE

Ett litet kvadratisk rum med en nisch i ena väggen i vilken det står ett träskåp inskjutet. Längs en annan väg står det tre tunnor, och vid den tredje väggen hänger ett tygdraperi.

- ♦ **Skåpet** innehåller torkat kött och frukt, mandlar, gryn och kryddor. Maten motsvarar 20 fältransoner.
- ♦ **Tunnorna** är alla fyllda av välsmakande vin. De väger 5 viktenheter vardera och innehåller motsvarande cirka 50 bägare vin.
- ♦ **ÖSTER:** Bakom tygdraperiet fortsätter en kort grottgång till ytterligare ett draperi som leder till förrådsrummet (#4).
- ♦ **SÖDER:** Dörr till tunnelgången (#2).

4. FÖRRÅDSRUM

Ett litet rum med två kistor vid ena väggen och en trave med diverse verktyg och andra bruksföremål vid den andra. Ett draperi hänger vid ena sidan.

- ♦ **Kistorna** innehåller enkla kläder, en mantel, en päls, ett par stövlar, en filt, en dolk och en hatt med en röd fjäder i.
- ♦ **Traven** innehåller en hacka, en hammare, en kofot, en spade och ett rep (hampa).
- ♦ **VÄSTER:** Dörr till tunnelgången (#2).
- ♦ **NORR:** Bakom tygdraperiet fortsätter en kort grottgång till ytterligare ett draperi som leder till matkällaren (#3).

5. FÅNGCELLERNA

Ett rektangulärt rum med en gång från hörn till hörn, flankerad på bägge sidor av järngaller, vilket ger upphov till två triangelformade celler. I den ena cellen finns en svan.

- ♦ **Cellerna** används för fångar som Vindhand behöver för sina magiska studier. Nycklarna till dem har han

SVANMÖN LAURINDE

Svanmö är benämningen på en kvinnlig alv som har förmågan att förvandla sig till en ståtlig vit svan. Bland alverna betraktas företeelsen som en gudagåva. Du kan läsa mer om svanmöer i Monsterboken till *Drakar och Demoner*. Om Laurinde slåss vid rollpersonernas sida i svanform används inte hennes tabell för monsterattacker – i stället utför hon alltid attack #1 eller #2 mot sällskapets fiender.

Handlingskraft: I **Storlek:** Normal

Förflyttning: 14 **Skydd:** — **KP:** 16

Hamnskiftare: Laurinde kan när som helst skifta form till en vit svan, och tvärtom. Förändringen är en handling. I alvform hanteras Laurinde som en vanlig SLP. I svanform hanteras hon som ett monster, men behåller förmågan att tala. Kläder och utrustning förändras med Laurinde om de inte väger mer än hälften av hennes bärförmåga eller är tillverkade i metall.

Vingar: I svanform bär Laurindes vingar henne obehindrat genom luften.

i en kedja om halsen. Om rollpersonerna besegras av Vindhand spärras de in här. Dörrarna är låsta men kan dyrkas upp (med nackdel) eller brytas upp (20 KP, skyddsvärde 12).

- ♦ **Svanen** är egentligen Laurinde, en svanmö i djurform (se rutan nedan), som Vindhand tillfångatagit för att studera. Hon litar inte på rollpersonerna och behåller sin svanform tills hon försäkrat sig om att de inte är magikerns hantlangare. Om så sker byter hon form och kräver att bli frisläppt. Hon har ingen belöning att erbjuda men svär att hjälpa rollpersonerna när de

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Vingslag!** Laurinde slår med sina vingar och framkallar en vindpust som drabbar alla inom 4 meter. Alla varelser upp till människostorlek kastas T8 meter bort, tar lika mycket i krosskada och landar liggande.
- 2 **Näbbhugg!** Laurinde hugger upprepade gånger med sin näbb mot en motståndare. Attacken ger 2T8 i huggskada och offret måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 3 **Svanesång!** Laurinde sjunger en vacker klagosång för de som fallit i strid. Alla inom 10 meter drabbas av en djup sorg över dödens grymhet och får tillståndet Uppgiven, eller ett annat valfritt tillstånd för den som redan är Uppgiven.
- 4 **Svanflock!** Laurinde tillkallar en flock vita svanar som frenetiskt angriper alla dess fiender. Alla motståndare inom 10 meter tar 2T4 i huggskada och måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 5 **Bedjande blick!** Laurinde fäster sin blick i ett offer inom 10 meter och ber det att hejda sina attacker. Offret måste slå mot PSY eller omedelbart utföra en förflyttning och en handling (som inte kräver VP) som Laurinde (SL) bestämmer. Offret förlorar även sin tur i rundan, om den inte redan har passerat.
- 6 **Gudarnas gåva!** Laurinde uttalar en förbannelse över en motståndare inom 10 meter. Offret drabbas av kaotiska visioner från den äldsta tiden och måste slå mot PSY med nackdel för att motstå skräck.

hamnar i nöd. Det kan vara redan här i grottkomplexet i strid mot Vindhand, eller vid något senare tillfälle i Döda skogen. Om rollpersonerna gör upp med Vindhand blir Laurinde i stället en svuren fiende till dem.

- ♦ **NORR & SÖDER:** Järndörrar till tunnelgången (#2). De är låsta men kan dyrkas upp (med nackdel) eller brytas upp (50 KP, skyddsvärde 15).

6. PENTAGRAMSALEN

En stor sal med högt i tak och ett stort pentagram som är inristat i stengolvet. Längs ena väggen hänger ett vinrött draperi. Salen är annars helt tom.

- ♦ **Pentagrammet** är försett med PERMANENS och LADDNING, och är laddat med 30 VP. Hit kan Vindhand retirera för att fylla på VP om han behöver. Hit brukar han också TELEPORTERA sig när han vill ta sig in i komplexet.
- ♦ **ÖSTER:** Olåst trädörr till tunnelgången (#2).
- ♦ **NORR:** Bakom tygdraperiet fortsätter en grottgång till en olåst trädörr till tunnelgången (#2).

7. LABORATORIET

En liten hall med två dörrar leder via ett draperi in till ett avlångt rum med en arbetsbänk fylld med flaskor, skålar, byttor, kolvar och burkar. På andra sidan står en bokhylla med läsbord och en pall. Ett skåp är inskjutet i ena hörnet och ett stort skrivbord i mitten av rummet är uppfyllt av pergament, fjäderpennor, bläckhorn och uppslagna böcker.

- ♦ **Hörnskåpet:** Här förvarar Vindhand alla magiska brygder i små glasflaskor. Det finns här tre läkedrycker enligt sidan 79 i Regelboken, två som ger brukaren effekten av besvärjelsen LYFT, samt tre doser sövande gift (giftstyrka 15).
- ♦ **Bokhyllan** innehåller ett dussintal böcker om växter, örter, blad, frukt, djurliv och lite om människans anatomi. De ger fördel på färdighetsslag som berör dessa ämnen.
- ♦ **Skrivbordet:** På bordet ligger ett pergament med besvärjelsen KRAFTÖVERFÖRING nedtecknad. En magiker kan lära sig denna enligt reglerna på sidan 61 i Regelboken.
- ♦ **ÖSTER:** Låst dubbeldörr till tunnelgången (#2). Den kan dyrkas eller brytas upp (20 KP, skyddsvärde 8).
- ♦ **NORR:** Järnbeslagen trädörr till Vindhands sovkammare (#9). Den är låst men kan dyrkas upp eller slås eller brytas upp (30 KP, skyddsvärde 12).
- ♦ **NORR:** I norra väggen, intill draperiet, finns även en dold skjutdörr till bokkammaren (#8). För att hitta den måste rollpersonerna leta exakt där eller söka igenom rummet allmänt och klara ett slag mot FINNA DOLDA TING.

8. BOKKAMMAREN

En ytterst trång kammare ger här bara plats för en piedestal i sten. Överdelen är formad som ett staffli på vilket det ligger en uppslagen bok. Ett bläckhorn med fjäderpenna är placerat på staffliets högra hörn och ett vaxljus sitter i en ljusstake i det vänstra hörnet. Luften i rummet är laddad och tung.

- ♦ **Boken** på staffliet är Vindhands personliga formelsamling och innehåller samtliga besvärjelser han behärskar (sid XX). Formelsamlingen är honom mycket kär och han försvarar dem med sitt liv.
- ♦ **SÖDER:** Liten dörr till laboratoriet (#7).
- ♦ **NORR:** Liten dörr till Vindhands sovkammare (#9).

9. VINDHANDS SOVKAMMARE

Ett avlångt rum med kök i ena änden och sovgemak i den andra. Köksdelen har en öppen spis och en pall, ett bord och ett skåp. I eldstaden hänger en bytta med en slev i och på bordet finns tallrik, sked, mugg och en skärbräda med en kniv och lite brödsmlur på. Sovgemaket har en säng med nattduksbord och en liten bokhylla. Mitt emot står en staty föreställande Vindhand själv. På en vägg hänger en matta med motivet av en fasan. Rummet ger ett trevligt och mysigt intryck.

- ♦ **Bokhyllan:** I hyllan finns en bok med titeln *Alltings enhet* som behandlar balansen och harmonin i kosmos. En magiker som studerar den i minst ett skift och klarar ett slag mot FRÄMMANDE SPRÅK får hjälteförmågan Fokuserad (+2 VP). Övriga böcker är skrivna av Vindhand själv och innehåller mest anteckningar om hans experiment.
- ♦ **Nattduksbordet** innehåller värdesaker motsvarande två skattkort.
- ♦ **Statyn** är försedd med PERMANENS och LADDNING, och är laddad med 20 VP. Hit kan Vindhand retirera för att fylla på VP om han behöver.
- ♦ **SÖDER:** Låst trädörr till tunnelgången (#2). Den kan dyrkas eller brytas upp (15 KP, skyddsvärde 8).
- ♦ **SÖDER:** Järnbeslagen trädörr till laboratoriet (#7). Den är låst men kan dyrkas eller brytas upp (30 KP, skyddsvärde 12).
- ♦ **SÖDER:** I södra väggen, intill statyn, finns även en dold skjutdörr till bokkammaren (#8). För att hitta den måste rollpersonerna leta exakt där eller söka igenom rummet allmänt och klara ett slag mot FINNA DOLDA TING.
- ♦ **NORR:** I norra väggen, intill bokhyllan, finns en dold skjutdörr till en trång gång som leder till dammen (#1). Den kan hittas enligt ovan. Den dolda gången är Vindhands absolut sista flyktväg. Om han får slut på VP försöker han fly den vägen.



GROTTTRAVINEN



Skogen tar här abrupt slut i en cirka 200 meter lång ravin. Själva ravinen är cirka tio meter djup, och i branten finns ingångar till grottor som är befolkade av skogens vättar och troll. Rollpersonerna kan hitta hit via köpmannen Dregils uppdrag (sid XX) eller ledtrådar från Vindjungfrun (sid XX) att den svarta pärlan kan finnas här.

Det finns tre olika grottsystem i ravinen, kallade skattgömmen, trollgrottan och vättegrottan, och ett läger utanför. Se översiktsskissen på nästa sida. Skattgömmen och trollgrottan har varsin ingång (markerade A respektive B). Vättegrottan har fyra ingångar, markerade C1–C4, varav de första tre är synliga medan C4 är dold bakom ett tätt buskage och bara kan upptäckas av den som letar exakt där.

Läget i ravinen beror på om det är dag eller natt när rollpersonerna anländer.

DAGTID

Ravinen är lugn och ur fyra eldstäder pyr det lite rök. På två resta stockar hänger två sargade kroppar, blodiga och fulla med skärsår. Den ena ser ut att vara en alv. De enda synliga invånarna är tre vättar (två spejare och en krigare) som sitter vid eldarna och häver ur sig ett slags hemska oljud, troligen dryckesvisor. De verkar fullt upptagna med att dricka ur vintunnor, skråla och då och då bita ett stycke ur en grillad köttbit.

De tre vättarna är berusade av Dregils viner och får därför nackdel på alla färdighetsslag. Rollpersonerna får även fördel på försök att SMYGA förbi dem. Ett nytt slag måste göras när rollpersonerna kommer ut ur en grottöppning igen.

STRID I GROTTONA

Hela skattgömman och vättegrottan (men inte trollgrottan) räknas som trång terräng (sid 44 i Regelboken) om inget annat anges. Detta ger nackdel på alla närstridsvapen utom stickande och smidiga sådana (såsom vättarnas spjut och dolkar). Det gör även att det inte går att SMYGA förbi en vaken fiende i samma rum.

Det begränsade utrymmet kan också göra det också svårt för stridande att komma åt sina fiender. Detta kan simuleras genom användning av stridskartor och pappfigurer (eller miniatyrer). Kom ihåg att en rollperson (eller vätte) kan blockera en ruta (2×2 meter).

Tänk även på att vättarna känner sina grottor väl och exempelvis kan gå runt genom en annan grottgång för att anfalla rollpersonerna i ryggen.

NATTETID

Ett tjugotal vättar skrålar och skränar medan de äter av det kött som grillas vid eldarna och dricker vin ur tunnor. Ett par är i färd med att pröva sina vapen på de två sargade kroppar som hänger på ett par resta stockar. Alla verkar fullt upptagna av sig själva, vinet, det grillade köttet och av att föra ett allmänt oljud.

VINDHAND & DORIATH

Under slumphändelsen "Vindhands ritual" kan magikern Vindhand (sid XX) få veta att den svarta pärlan finns "i bergets djup i nordöst" och han listar snart ut att det kan vara i Grottravinen. Om han får chansen beger sig Vindhand senare hit för att hitta pärlan.

Han vågar inte angripa lägret själv, men kan passa på att utnyttja tillfället om rollpersonerna kommer hit. Han kan till och med hjälpa dem om de ligger pyrt till – bara för att försöka stjäla pärlan vid första tillfälle som ges. Om häxmästarinnan Doriath (sid XX) är Vindhand på spåren kan hon också dyka upp här i jakt på pärlan.

Vättarna är 23 till antalet – tio spejare, tio krigare, två livvakter samt hövdingen Blodhand – om inte rollpersonerna redan har dödat några av vättarna under en slupphändelse (sid XX), då får du minska antalet lika mycket. Nattetid är samtliga vättar utom Blodhand berusade enligt ovan. Att SMYGA förbi dem sker dock med nackdel då Blodhand själv är skärpt och vättarna är så många.

FÅNGARNA

De två upphängda fångarna är köpmannen Dregils vakter (sid XX). De är båda döda men för att inse detta krävs en närmare titt. Ytterligare tre av Dregils vakter sitter insparade i vättegrottan (rum #6).



GROTTRAVINEN

INTRÅNG I LÄGRET

Rumsbeskrivningarna som följer utgår från att det är dagtid, om inget annat sägs. Inne i grottorna finns både vaktposter och vättar som sover ruset av sig. Strider riskerar att höras av vättar i närliggande rum, som då ansluter sig till striden i påföljande runda. Natttid är alla vättar utom tre ute i lägret och fester.

Sovande vättar: I grottrum där vättar sover kan rollpersonerna slå mot SMYGA för att genomsöka rummet utan att väcka dem eller utföra en smygattack. Om slaget misslyckas går vättarna till anfall och ropar på hjälp. De är dock inte särskilt modiga, och ger sig om de är i uppenbart underläge. Att passera ett rum med sovande vättar utan att gå in kräver inget slag.

Antal: Totalt finns det 26 vättar i Grottravinen, inklusive Blodhand och hans två livvakter (minus det antal vättar som rollpersonerna kan ha dödat under slumphändelsen på sid XX), samt två grottröll.

Vila: Det är möjligt för rollpersonerna att ta en kort vila (sid 52 i Regelboken) inne i grottorna så länge de inte är upptäckta. Om de försöker ta en lång vila blir de automatiskt upptäckta efter en kvart eller två.

BLODHAND

Blodhand är vättarnas hövding och ägare av den svarta pärlan. Den hamnade i hans händer efter ett överfall på köpmannen Dregils karavan (sid XX). Han känner inte till något om dess funktion eller historia, utan är bara kär i den som värdeföremål.

Förfl: 12 **SB STY:** +T4 **KP:** 17 **VP:** 14

Rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Smyga 10, Undvika 15, Upptäcka fara 14

Förmågor: Defensiv, Dubbelhugg, Hal som en ål, Två vapen

Utrustning: Två kroksablar (FV 17, skada 2T6), nyckel till skrinet i rum #15

VÄTTAR

Vättar är ett nattfolk som företrädesvis lever i skogar och träsk, där de plockar bär, avverkar skog, skördar myrmalm och letar efter skatter som begravts i sjunkna ruiner. Vissa vättehövdingar har gjort sig kända för att värdesätta guld och ädelstenar över allt annat, vilket föranlett dem att skicka sina undersåtar på rövarstråt bland människor, dvärgar och alver. Du kan läsa mer om vättar i Monsterboken till *Drakar och Demoner*.

SPEJARE

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 9

Rustning: Läder (1)

Färdigheter: Smyga 14, Undvika 12, Upptäcka fara 12

Vapen: Kortbåge (FV 10, skada T10), koger med pilar, dolk (FV 8, skada T8)

KRIGARE

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 12

Rustning: Läder (1)

Färdigheter: Smyga 10, Undvika 10, Upptäcka fara 10

Vapen: Kortspjut (FV 10, skada T10), liten sköld

LIVVAKT

Förflyttning: 10 **SB STY:** +T4 **KP:** 16

Rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Smyga 10, Undvika 12, Upptäcka fara 10

Vapen: Långspjut (FV 13, skada 2T8)

Nattfolk: I direkt solljus får vättar nackdel på alla slag och tar T6 i skada per kvart. Dagtid bär de heltäckande kläder som skydd.

SKATTGÖMMAN

En låg öppning leder in till denna grotta som helt består av naturliga sprickor i berget. Det är lågt i tak och hela grottan räknas som trång terräng (sid 44 i Regelboken). Grottan används av de tre vättar som vaktar lägret på dagtid för att gömma byte och skatter som de vill hålla för sig själva. Det är beckmörkt i grottan så rollpersonerna behöver någon form av ljuskälla.

I. INGÅNG

Ett avlångt grottrum med en stor sten vid ena väggen. Väggarna är kalla och fuktiga vilket resulterar i små vattenpölar här och var. Rakt fram fortsätter en trång grottgång in i berget.

- ♦ **Stenen** döljer öppningen till gömman (rum #4). Att knuffa undan den kräver ett slag mot STY.
- ♦ **Grottgången** leder till rum #2 och #3.

2. NEDRE GROTTTRUM

Ett runt grottrum som är helt tomt sånär som på lite skelettresten från något dött djur.

3. ÖVRE GROTTTRUM

Ett litet grottrum med en nisch i väggen som upptas av en hög med halm, strån och löv.

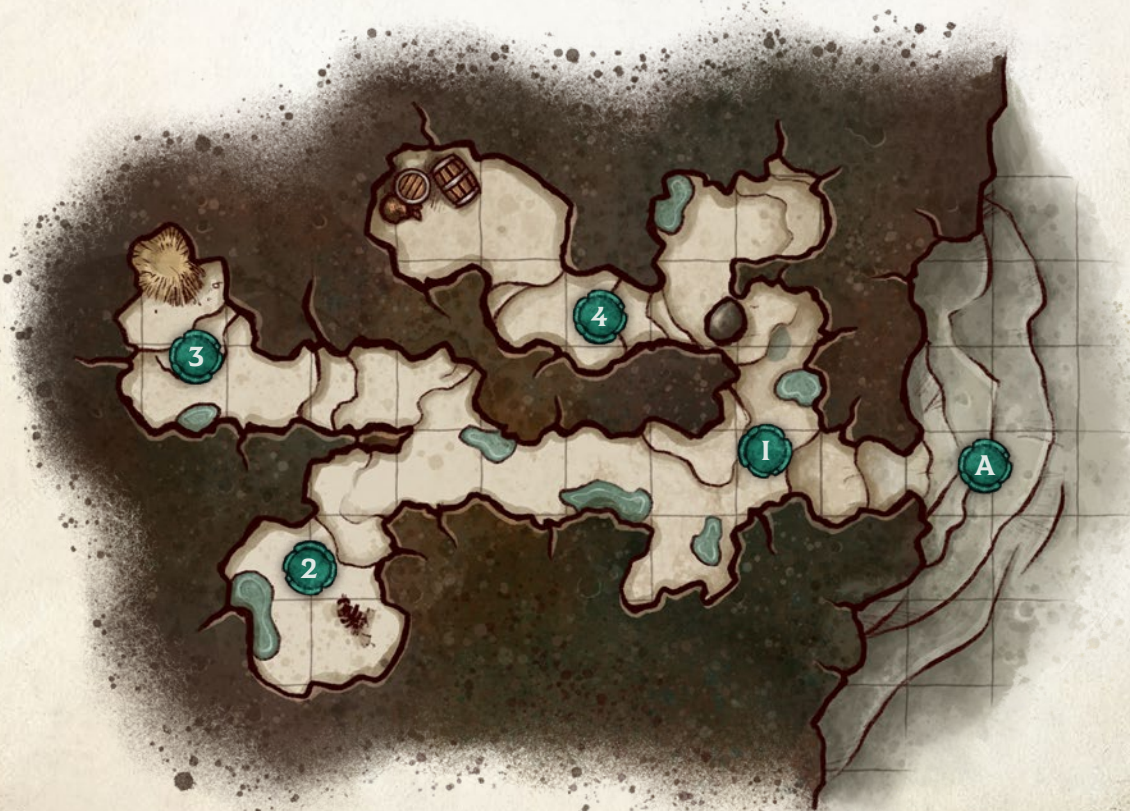
- ♦ **Lövhögen** är boplatz för en vildkattsmamma och hennes tre ungar, vilka nu är en månad gamla. Om rollpersonerna närmar sig går hon till angrepp (6 KP, bett med FV 12 och skada T6).

4. GÖMMAN

Ett krökt avlångt grottrum vars ena ände hyser en större och en mindre tunna samt en liten säck.

- ♦ **Tunnorna:** Den större tunnans är halvfull med illasmakande vin medan den mindre tunnans nästan är tom. Bara några få droppar brännvin återstår.
- ♦ **Säcken** innehåller värdesaker motsvarande tre skattkort.

SKATTGÖMMAN



TROLLGROTTAN

En bred och hög öppning leder in till denna grotta vars naturliga sprickor endast på vissa ställen hackats till av trollen för att göra gångarna framkomliga. Väggarna är kalla och fuktiga, och på vissa ställen sipprar det fram vatten. Det är beckmörkt så rollpersonerna behöver en ljuskälla. I luften ligger en stank så kväljande att rollpersonerna måste klara ett slag mot FYS eller bli Omtöcknade.

Här bor skogens två grotttroll Obald och Stoka, båda mäktiga slagskämpar. De lever avskilt från vätternas och bebländar sig sällan med andra. Om dagarna sover de i den innersta kammaren och om nätterna beger de sig ut för att leta efter villebråd. Om rollpersonerna redan mött och besegrat Obald under en slumphändelse (sid XX) finns bara Stoka kvar här.

I. TROLLFÄLLAN

En rund grottsal i vars mitt en liten vattenpöl bildats av det droppande bergsvattnet från taket. Vid den västra väggen är en stor sten placerad.

- ♦ **Snubbeltråd:** En snubbeltråd är dragen över ingången till grottrummet. Tillåt varje rollperson ett (passivt) slag mot UPPTÄCKA FARA för att notera den. Om det misslyckas utlöses fällan och flera mindre klippblock rasar ner från taket. Alla i närheten måste slå mot UNDVIKA

för att kasta sig undan. Ett misslyckande ger 2T8 i krosskada. Om fällan utlöses dagtid vaknar även trollen i gemaket (#2). Nattetid är de ute på egna äventyr.

- ♦ **Den stora stenen** blockerar ingången till trollgemaket (#2). Att knuffa undan den kräver ett slag mot STY.

2. TROLLGEMAKET

En rund grottsal med två halmhögar och två säckar placerade längs väggen. En vämjelig stank slår emot er när ni stiger in.

- ♦ **Säckarna:** De två säckarna innehåller grotttrollens samlade tillgångar i form av mynt, smycken, ädelstenar och annat krimskrams. Mycket är värdelöst, men det finns värdesaker motsvarande fyra skattkort.
- ♦ **Trollen:** Dagtid sover Obald och Stoka här, annars är de ute och rövar. De väcks om någon utlöst fällan i rummet utanför (#1) eller om någon försöker rulla undan stenen som spärrar ingången. Trollen blir mycket vredgade på inkräktare och deras första instinkt är att äta upp dem, men de kan blidkas med ett slag mot ÖVERTALA om inkräktarna överlämnar några värdesaker.



OBALD OCH STOKA

Grottrolle lever i underjordiska lyor som de aldrig lämnar annat än om natten eller när dimman ligger tät i bergens dalgångar. De tycks se allt och alla som potentiell föda och deras hunger verkar vara omätlig, åtminstone enligt alla historier som berättar om enskilda troll som glufsats i sig hela resesällskap med dragdjur och allt. Du kan läsa mer om grottrolle i Monsterboken till *Drakar och Demoner*.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Stor

Förflyttning: 12 **Skydd:** 2 **KP:** 42

Känslig för solljus: I direkt solljus tar ett grottrolle T6 i skada per runda och kan inte regenerera. Om trollet når noll KP av denna skada blir det förstnat. Det räcker med ett tjockt molntäcke eller en heltäckande klädedräkt för att undvika effekten.

Regenerering: Ett grottrolle läker automatiskt T6 KP på varje tur i strid, förutom om trollet nått noll KP.

Skattätare: Inget är så gott som guld! Grottrolle har en fäbless för att sluka guldmynt och mindre guldföremål. I magen på ett grottrolle hittar man vanligtvis T12 guldmynt.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Tackling!** Grottrollet rullar ihop sin stora kroppshydda som en stenbumling och ränner över en fiende. Attacken ger 2T8 i krosskada och offret faller till marken.
- 2 **Fladdermöss!** Trollet retar upp en flock fladdermöss i grottan som genast angriper dess fiender. För speldata, se sidan 99 i Regelboken. Fladdermössen fortsätter angripa fienden i T3 rundor.
- 3 **Huvud mot huvud!** Trollet skallar en fiende. Offret blir Omtöcknat och tar 2T6 i krosskada. Bara hjälm skyddar mot skadan.
- 4 **Glufs!** Grottrollet öppnar sitt gap och biter en fiende. Attacken ger 2T8 i stickkada. Offret sitter sedan fast i trollets käft och måste slå ett slag mot STY (en handling) varje runda för att komma loss. Vid misslyckande tar offret ytterligare 2T8 i skada.
- 5 **Gyllene spottloska!** Grottrollet harklar sig och spottar ett guldmynt hårt på en motståndare inom 6 meter. Attacken ger T10 i krosskada och offret får ett valfritt tillstånd samt blir ett guldmynt rikare.
- 6 **Trollkast!** Med sina labbar lyfter grottrollet en fiende högt över huvudet och kastar iväg offret som en trasdocka 2T8 meter i slumpmässig riktning. Attacken gör lika mycket i krosskada och offret landar liggande.

VÄTTEGROTTAN

Grottsystemet som Blodhands vättar använder som boning är en naturlig formation som på vissa ställen bredats eller gjorts högre för att skapa framkomliga passager. Väggarna har ibland bearbetats grovt så att någorlunda raka och släta ytor uppstått, här och var med brinnande facklor uppsatta. Det är svalt i grottan och utmed väggarna sipprar det ibland vatten.

Det är lågt i tak i större delen av grottan och hela systemet räknas som trång terräng (sid 44 i Regelboken) om inget annat anges.

VÄTTEGROTTAN



I. VAKTRUM

Ett fyrkantigt grottrum med två stubbar i mitten och en hög halm och strån vid ena väggen.

- ♦ **Vakter:** Två krigare sitter vakt på varsin stubbe om de inte har kallats iväg. Det går inte att SMYGA förbi dem eller utföra en smygattack. Om inkräktarna är tre eller fler ropar vakterna på hjälp, och alla vättarna i rum #3 ansluter sig till striden i rundan efter.

2. GROTTTRUM

Ett grottrum med strån och halm längs väggarna. Tre filter och tre säckar ligger vid väggen.

- ♦ **Säckarna** innehåller tre facklor, ett elddon, en handyxa, ett hamparep, en flaska vin samt värdesaker motsvarande ett skattkort.
- ♦ **Vättar:** Nattetid sover här de tre vättar (två spejare och en krigare) som vaktar lägret under dagtid (sid XX). Dagtid är detta rum tomt.

3. GROTTTRUM

En smal passage leder till ett grottrum med två enkla halmbäddar. På golvet ligger också en säck ur vilken ett kacklande ljud kan höras.

- ♦ **Vättar:** Två krigare sover ruset av sig (sid XX) på halmbäddarna om de inte har kallats iväg. Om de vaknar ropar de på hjälp och alla vättar i rum #1 och #4 ansluter sig till striden i rundan efter.
- ♦ **Säcken** innehåller tre levande höns (räknas som kycklingar enligt sid 81 i Regelboken).

4. GROTTTRUM

Efter en trång passage öppnar sig ett runt grottrum med en stor halmhögen vid den bortre väggen. I en nisch ligger en hög med diverse verktyg.

- ♦ **Vättar:** Två spejare och en krigare sover (sid XX) i halmhögen om de inte har kallats iväg. Om de vaknar ropar de på hjälp och alla vättar i rum #3 ansluter sig till striden i rundan efter. Detta noteras även av vakterna i rum #5, som gör sig redo för strid och väcker vättarna i rum #9. Observera att vättarna i detta rum är desamma som deltar i slumphändelsen "Blodhands rövare" (sid XX), så om de redan dödats är detta rum tomt.
- ♦ **Högen** i nischen innehåller en hammare, en kniv, två facklor, ett elddon, en handyxa, tre snaror och ett fiskenät.

5. VAKTPOST

I denna trånga grottgång står tre vättar med vapen i händerna. De höjer sina vapen och gör sig redo för strid.

- ♦ **Vakterna:** En spejare och två krigare vaktar här och anfaller direkt alla objudna gäster. Det går inte att SMYGA förbi vakterna eller utföra en smygattack mot dem. Krigarna använder de trånga gångarna för att blockera inkräktarnas förflyttning, och spejaren skjuter förbi dem med sin pilbåge. Om strid utbryter ropar vakterna på hjälp, och eventuella vättar i rum #4, #9 och #13 ansluter sig till striden i rundan efter. Livvakterna i rum #11 varslas också och gör sig redo, men stannar på sin post.
- ♦ **SYDÖST:** En reglad trädörr (20 KP, skyddsvärde 12, kan ej dyrkas) leder till rum #13.
- ♦ **SÖDER:** En upphängd björnfäll täcker passagen till rum #11.

6. FÅNGHÅLA

En gallerdörr av järn blockerar ingången till denna cell. Bland halm och lort på golvet ligger tre blodiga skepnader i trasiga kläder. Det ser ut som tre illa tilltygade människor.

- ♦ **Gallerdörren** är låst men kan dyrkas upp med fördel på FINGERFÄRDIGHET eller slås in (20 KP, skyddsvärde 12), men i det senare fallet varslas samtliga vättar i rum #5, #8 och #9, som rusar dit för att undersöka.
- ♦ **Fångarna** Aulec, Sigved och Yrvid sitter fast med bojor och kedjor. Bojorna kan dyrkas upp med fördel på FINGERFÄRDIGHET eller slås upp (8 KP, skyddsvärde 6), men det senare varslar vättarna i rum #5, #8 och #9.

Fångarna ber om att bli befriade och hotar att skrika om rollpersonerna inte gör dem till viljes. De kan stå på benen men är illa därän och oförmögna att slåss. De kan berätta att de var vakter till köpmannen Dregil (sid XX) och tillfångatogs av vättarna under överfallet mot hans karavan. De har ingen belöning att erbjuda sina räddare men kan berätta att det sitter två dvärgar i en annan fånghåla.

"Dessa två kom in och satte på oss våra bojor men var samtidigt själva slagna i järn, och vättarna stod hela tiden på vakt bredvid. De verkade inte förstå vårt tal men blinkade med ögonen när de låste bojorna kring våra fötter."

Att det är så lätt att dyrka upp låsen beror på att dvärgarna har lagt in svagheter vid tillverkningen, något varken vättarna eller fångarna själva har insett.

- ♦ **Svarta pärlan:** Om rollpersonerna frågar fångarna om Dregils svarta pärla säger Yrvid att hon sett vättarnas ledare, som kallas Blodhand, ha den i sin hand. De vet inte var Blodhand finns.

7. FÅNGHÅLA

En gallerdörr av järn blockerar ingången till denna trånga fånghåla. Där inne sitter två dvärgar som är i färd med att äta lite uppskuren kyckling som ligger på en stubbe mellan dem. Två filter ligger ihoprullade på en halmhög. Runt dvärgarnas fötter sitter bojor med kedjor till två stora järnkulor.

- ♦ **Gallerdörren** är låst men kan dyrkas upp med fördel på **FINGERFÄRDIGHET** eller slås in (20 KP, skyddsvärde 12), men i det senare fallet varslas samtliga vättar i rum #5, #8 och #9, som rusar dit för att undersöka.
- ♦ **Dvärgarna:** Baldor och Lordin är två mycket gamla dvärgar som för länge sedan togs till fånga av vättarna. De blev övermannade och slagna i järn. De lovades friheten åter om de försåg vättarna med lås till dörrar, bojor och vapen. Det har de ännu inte fått, men hoppets låga lever stark inom dem.

Dvärgarna talar inte något annat tungomål än sitt eget, så om ingen rollperson är dvärg krävs det ett slag mot **FRÄMMANDE SPRÅK** för att förstå dem. Dvärgarnas bojor är fastsmidda och saknar lås. Det innebär att de måste slås upp, vilket varslar alla vättar i rum #5, #8 och #9.

- ♦ **Maktens portar:** Dvärgarna blir mycket tacksamma om rollpersonerna befriar dem, men de är för skröpliga för att hjälpa till i strid. De kan dock berätta var Maktens portar finns om rollpersonerna frågar – ”vid bergets fot bortom Djupa träsket”. De kan till och med recitera dikten som förklarar hur nycklarna ska användas (sid XX) – men bara på dvärgaspråket förstås.

8. GROTTTRUM

En trång passage leder in till ett avlångt grottrum med halmbäddar med filter längs väggarna.

- ♦ **Vättar:** En spejare och två krigare sover (sid XX) här om de inte har kallats iväg. Om de vaknar ropar de på hjälp och alla vättar i rum #9 ansluter sig till striden i rundan efter. Observera att vättarna i detta rum är desamma som kan delta i slumphändelsen ”Blodhands rövare” (sid XX), så om de redan dödsats är detta rum tomt.
- ♦ **Säckarna** innehåller ett hamparep, en hacka, en hammare, två knivar, två snaror, torra brödstycken motsvarande tre ransoner mat och värdesaker motsvarande ett skattkort.

9. VAKTRUM

En avlång grotta med öppningar i tre riktningar. Vid väggarna finns två halmbäddar och en tunna. Bredvid den hänger två grillade hönor på ett spett ovanför en liten kista.

- ♦ **Vättar:** En krigare och en spejare vilar här om de inte har kallats iväg. De är vakna och det går inte att **SMYGA** in i rummet utan att bli upptäckt. Om vättarna upptäcker inkräktarna ropar de på hjälp och alla vättar i rum #8 och #10 ansluter sig till striden i rundan efter.
- ♦ **Kistan** är låst (en av vättarna har nyckeln i en kedja runt halsen). Den går att dyrka eller bryta upp (10 KP, skyddsvärde 6) och innehåller värdesaker motsvarande två skattkort.
- ♦ **Hönorna** på spettet motsvarar två ransoner mat.

10. GROTTTRUM

Ett fyrkantigt grottrum med två öppningar. Vid två av väggarna finns halmbäddar med filter. På en stubbe ligger en grillad höna.

- ♦ **Vättar:** Två spejare sover (sid XX) här om de inte har kallats iväg. Om de vaknar ropar de på hjälp och alla vättar i rum #9 ansluter sig till striden i rundan efter.
- ♦ **Hönan** motsvarar två dagsransoner mat.

II. VAKTRUM

Ett avlångt grottrum med en stubbe i mitten och en sovfäll vid ena väggen. Vid andra väggen står en stor tunna med två krus. I ena hörnet hänger en björnfäll och i det andra hörnet finns en järnbeslagen trädörr.

- ♦ **Vättar:** Två livvakter vakar här, under strikta order att aldrig lämna sin post och döda alla inkräktare. Om strid förekommit i rum #5, #12 eller #13 är båda livvakterna vakna och redo för strid. Annars sover den ene och vaknar först efter en runda och plockar då upp sina vapen. Om strid utbryter här varslas Blodhand i rum #12.
- ♦ **Stubben** är ihålig och rymmer en säck med värdesaker motsvarande två skattkort.
- ♦ **SÖDER:** Dörren är låst men kan dyrkas eller brytas upp (20 KP, skyddsvärde 12). Om den bryts upp varslas Blodhand i rum #12.

12. BLODHANDS GEMAK

Ett större rum delat på mitten av en kort stentrappa. I två hörn hänger björnfällar. På golvet ligger en sovfäll och vid dess huvudända står en stor tunna med en tennmugg på. Två grillade hönor sitter på ett spett och i rummets lägre del står en stor kista.

- ♦ **Högt i tak:** Detta rum är inte trångt som resten av grottsystemet, vilket innebär att närstridsvapen kan användas som normalt.
- ♦ **Blodhand:** Om rollpersonerna har tagit sig hit utan strid i rum #11 och utan att bryta upp dörren dit ligger hövding Blodhand och sover (sid XX). Blir han väckt går han till anfall och ropar på hjälp av livvakterna i rum #11. Om Blodhand har varslats i förväg ligger han i bakhåll för rollpersonerna (sid 43 i Regelboken), gömd bakom en björnfäll. Han är väl förberedd så deras slag mot **UPPTÄCKA FARA** får nackdel.

Blodhand är slug och om han hamnar i underläge springer han mot rum #15 för att ta med sig den svarta pärlan och fly till skogs. Om detta inte fungerar ger han sig och försöker förhandla. Han kan till och med erbjuda dem den pärlan men kommer att försöka ta tillbaka den och döda rollpersonerna så fort han får chansen.

- ♦ **Kistan** är låst men kan dyrkas eller brytas upp (12 KP, skyddsvärde 10). Den innehåller fina kläder, en mantel, ett försilvrat kortsvärd (mästersmide), två glasflaskor med dryck (läkedryck enligt sid 79 i Regelboken) samt ett skrin med värdesaker motsvarande tre skattkort.
- ♦ **ÖSTER, NORR:** Björnfällar döljer passager till rum #11 och #15.

13. GROTTTRUM

Ett fyrkantigt grottrum med två halmbäddar med filter på golvet. Vid ena väggen står även en liten tunna med två muggar på och benresterna efter en höna ligger på golvet. I mitten av rummet står en säck. En ullfäll hänger på ena väggen.

- ♦ **Vättar:** Två spejare sover (sid XX) här om de inte har kallats iväg. En av dem har nycklarna till fånghålarna (rum #6 och #7) på sig.
- ♦ **Säcken** innehåller ett hamparep, två snaror, ett elddon samt ett smyckeskrin med värdesaker motsvarande ett skattkort.
- ♦ **Tunnan** innehåller illasmakande vin (motsvarande 50 bägare).

- ♦ **ÖSTER:** Ullfällan döljer passagen till rum #14.
- ♦ **NORR:** Dörren till detta rum är reglad från insidan (20 KP, skyddsvärde 12) så länge vättarna är kvar. Den kan inte dyrkas.

14. VÄTTEGÖMMA

Ett runt grottrum vars ena del sluttar något uppåt. Ett stort stenras har skett vid den högre delen och en liten vattenpöl har bildats vid den motsatta väggen. Luften är friskare här men grottan är kall och ogästvänlig.

- ♦ **Stenraset:** Det går att gräva sig igenom raset för att nå rum #15, men det tar ett skift och kräver ett lyckat slag mot **STY**. Lämpliga verktyg ger fördel.
- ♦ **Börs:** Bland stenarna kan man hitta en stor börs, som innehåller 3T6 guldmynt och fyra valnötsstora röda ädelstenar värda 2T6 guldmynt styck. Att hitta börsen kräver att man rotar bland stenarna och klarar ett slag mot **FINNA DOLDA TING**.

15. BLODHANDS SKATTGÖMMA

Från detta trånga runda grottrum sträcker sig tre trånga gångar vidare i olika riktningar. En av gångarna slutar i ett stenras. Ett litet järnbeslaget skrin står mitt i rummet.

- ♦ **Skrinet** är låst men kan dyrkas eller brytas upp (8 KP, skyddsvärde 6) och innehåller Blodhands käraste tingest, den svarta pärlan.
- ♦ **Stenraset:** Det går att gräva sig igenom raset för att nå rum #14, men det tar ett skift och kräver ett lyckat slag mot **STY**. Lämpliga verktyg ger fördel.

16. HEMLIG INGÅNG

En grottrum med strån och halm på golvet. Det känns fuktigt och ruggigt och det är med nöd och näppe som lite dagsljus tränger igenom de snåriga buskar som blockerar grottans ingång utifrån.

- ♦ **Fallgropar:** Under halmen på golvet finns två fallgropar, två meter djupa och med spetsiga stötar i botten. Rollpersonerna upptäcker automatiskt dessa om de undersöker halmen på golvet eller med ett lyckat slag mot **FINNA DOLDA TING** om de undersöker rummet allmänt. I annat fall måste den rollperson som först passerar en fallgrop klara ett slag mot **UNDIKA** för att inte falla ner och ta 2T8 i stickskada.



DJUPA TRÄSKET



Från bergskedjan Himmelsrands fot till Döda skogens bryn sträcker sig de vattniga och sörjiga träskmarker som på grund av sitt okända djup just fått namnet Djupa träsket. Det är ett virrvarr av sankmarker med förrädiska mossland, slingrande rötter, svampiga växter och ett evigt surrande från de myriader insekter som lever i träsket.

Genom träsket löper en slingrig stig som tycks vara den enda vägen att ta sig fram till Maktens portar. Träsket är förutom eremiten helt obefolkat och det är sällan någon besöker det. Den som inte håller sig till träskstigen riskerar att sugas ned i de djupa träskmarkerna.

EREMITENS TÄLT

Ulat-A'ar heter den uråldrige eremit som bor på en liten flotte vid sidan av träskstigen. På flotten har eremiten rest ett tält, nu överväxt med slingrande växter och mossor och med en enkel tygflik som dörr. Det ryker lite ur öppningen i toppen.

För att nå flotten måste rollpersonerna lämna stigen och gå balansgång på fyra mossbelagda stenar som leder fram till tältöppningen. Detta kräver ett slag mot **HOPPA & KLÄTTTRA** – den som misslyckas faller i träsket och blir både Uppgiven och nedkyld.

MÖTET MED ULAT-A'AR

Inne i tältet finns en liten eldstad med en puttrande kittel hängande ovanför. I snören hänger torkade växter och skinn från råttor och grodor. På marken står skålar och flaskor med märkligt luktande brygder. Mitt emot ingången sitter en gestalt med böjd rygg hukad över en pipa som han just stoppar. Den grå kåpan skymmer det mörka anletet och bara de knotiga händerna förtäljer hans höga ålder. "Jag har sett er i mina drömmar", kraxar den gamle mannen. "Du, hah, i drömmen såg din näsa betygyddigt större ut, men ... mja, man frågar sig, är ni värda att vandra ärans väg?"

Ulat-A'ar är väktare av den gyllene berlock som smiddes för många generationer sedan, och vars inskription förklarar hur de tre nycklarna används.

I en dröm har det sagts honom att det en dag skall komma en eller flera individer förbi hans bostad och söka

efter ledning i sitt letande efter Maktens portar. De skall ej vara snikna eller maktlystna. Till dessa individer kommer eremiten att skänka den gyllene berlocken i hopp om att goda själar skall vara de första som stiger in i det gamla dvärgariket.

Vindhand kom hit för flera år sedan och fick veta var Maktens portar fanns och om de tre nycklarna som krävdes för att öppna dem. Ulat-A'ar höll dock alvernas berlock hemlig då han tvivlade på Vindhands avsikter.

EREMITENS BESLUT

Mötet med Ulat-A'ar bör rollspelas. Eremiten talar med hes stämma och nästan fräser fram orden. Om rollpersonerna lägger fram sin sak väl och klarar ett slag mot **ÖVERTALA** (med fördel om de varit särskilt övertygande) överlämnar Ulat-A'ar berlocken till dem.

Om slaget misslyckas måste de bevisa sin värdighet genom att göra eremiten en tjänst innan de får försöka igen. Detta kan vara att jaga åt Ulat-A'ar – detta sker enligt reglerna på sid 103 i Regelboken men med nackdel, och enbart sork och kråka finns att hitta i träsket. Vid varje misslyckat slag måste rollpersonen även slå på tabellen för missöden på sid 102 i Regelboken.



ULAT-A'AR

Eremitens grå kåpa skänker honom ett skumt utseende och när man väl får se hans svarta ögonbryn, korpögon, kroknäsa och gula tänder är det inte svårt att tro honom vara ondsint. Så är dock inte fallet – Ulat-A'ar är en vänligt sinnad själ som gärna tar emot besökare och språkar en stund med dem.

Förflyttning: 6 **SB:** — **KP:** 7 **VP:** 36

Rustning: —

Färdigheter: Animism 18, Mentalism 18

Besvärjelser: Skingra, Antimagi, Kraftöverföring, Kurera, Återuppväcka, Fjärrsyn, Fornsyn, Varseblivning, Dominera

Förmågor: Fokuserad × 10

Vapen: —

Om rollpersonerna till slut vinner Ulat-Aars förtroende överlämnar han berlocken till dem. Se rutan nedan. Han kan även berätta var Maktens portar finns om de inte redan listat ut det.

DIKTEN I BERLOCKEN

*På hjärtats sida månens sken
ebenholts för ögat len
årstider i snäckan ljuder
dvärgasalar er inbjuder*

ANNAN HJÄLP

Ulat-Aar kan hjälpa rollpersonerna med sin magi om de är skadade. I sitt tält har han även tre flaskor läkedyck (enligt sid 79 i Regelboken), som han ger till rollpersonerna som avskedsgåva. Om rollpersonerna vill stanna ett tag kan Ulat-Aar anta någon av dem som magikerlärning (sid 61 i Regelboken).

VARNING PÅ VÄGEN

Innan rollpersonerna lämnar Ulat-Aar kraxar han fram en varning: "Ta er i akt. Det sägs att den lede demonsfursten Sathmogs mörka hjärta finns dolt bakom Maktens portar sedan den tid då hans kropp fördrevs från världen. Mörkrets hjärta har kraft att korrumpdera de ljusaste av själar – men sagorna säger att hjärtat också kan häva Döda skogens förbannelse. Döda skogens öde vilar på er, äventyrare!"

AVSLUTNING

När rollpersonerna når Maktens portar, med nycklarna och den instruerande dikten i sin ägo, närmar sig detta äventyr sitt slut. Läs eller spela upp det följande för spelarna.

Stigen genom Djupa träsket leder fram mot en nästan lodrät klippvägg vid foten av bergskedjan Himmelsrand. Ett podium reser sig i tre etapper mot en massiv stenport i klippväggen. Dubbelporten flankeras på bägge sidor av stora reliefer av stegrande enhörningar. Själva porten är utsmyckad med en relief av fyra framsträckta händer som möts i dörrarnas mittpunkt.

EN SISTA UPPGÖRELSE?

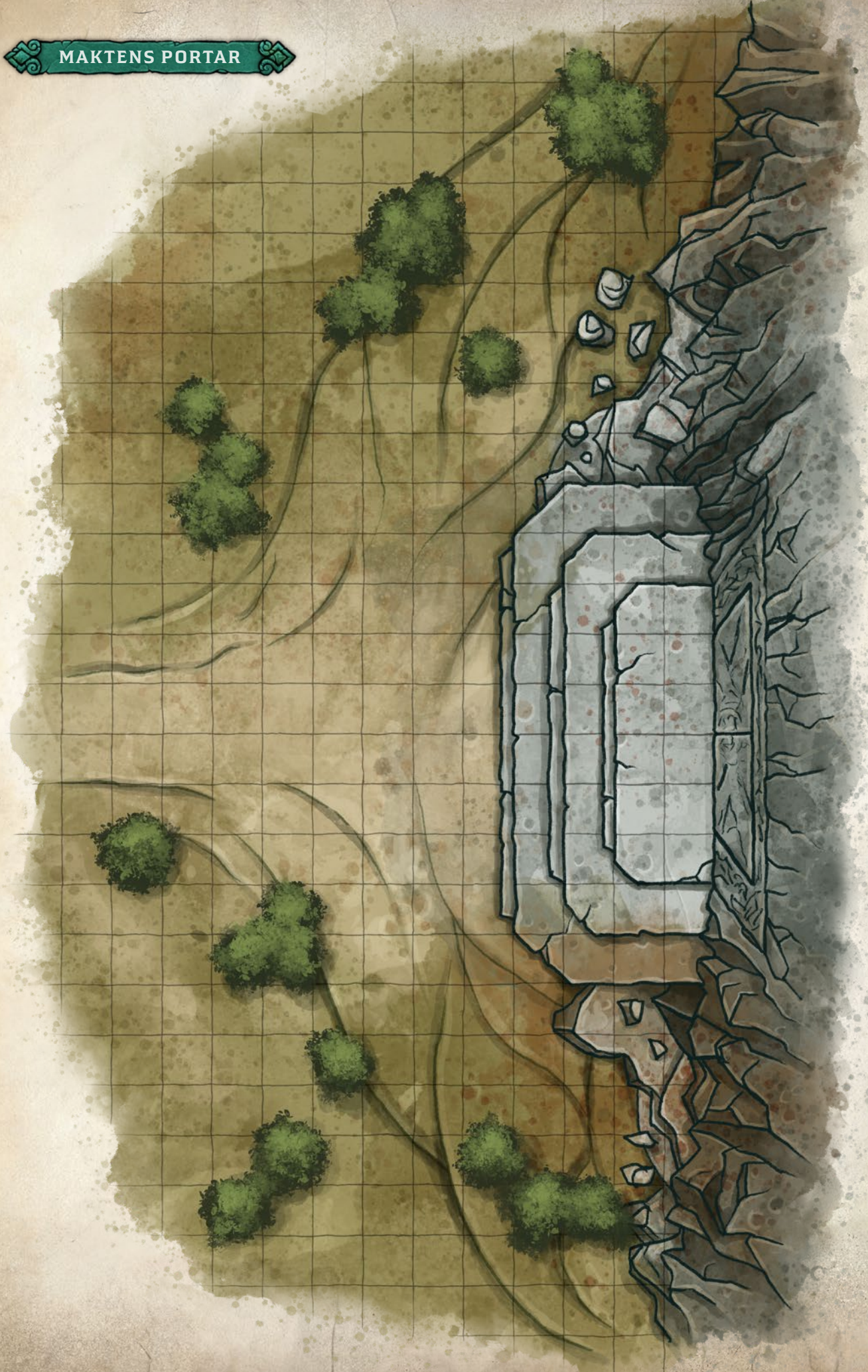
Rollpersonernas långa sökande är över, men ännu finns det tid för en sista uppgörelse innan detta äventyr är slut. Om Vindhand, Doriath eller Riddaren i Svart ännu lever

kommer någon av dem – eller allihop – att dyka upp här innan rollpersonerna hinner öppna Maktens portar. Vindhand och Doriath vill åt nycklarna, och föreslår en (tillfällig) allians om oddsen inte är på deras sida. Riddaren i Svart pratar inte – han vill inget annat än att döda rollpersonerna här och nu.

MOT MAKTENS PORTAR


Ni kliver uppför podiet, redo att öppna Maktens portar, när en skugga plötsligt lösgör sig ut buskaget bakom er. Ni är inte ensamma här ...

I och med detta är Döda skogen slut, och rollpersonerna belönas med varsin valfri hjälteförmåga (kapitel 3 i Regelboken) för att ha nått denna milstolpe. Fortsättning följer i nästa deläventyr.



MAKTENS PORTAR






Ni sätter pärlorna på plats i statyernas ögonhålor. Det klickar till, de passar perfekt, och den djärvaste av er höjer omedelbart snäckhornet och låter fyra starka stötar ljuda, ekande mot klippväggen. Allt blir tyst. Under det hörbaras gräns känner ni sedan hur en dold mekanism börjar arbeta, djupt inne i berget framför er, och långsamt börjar portarna öppnas.

Det är mörkt där inne, men någonstans längre fram skymtar ni ett svagt gyllene ljus. Damm virvlar upp i luften som kanske varit orörd i århundraden. Ni utbyter blickar innan ni lämnar den friska luften och ger er in i underjorden. Vad kommer ni att möta här? Skatter, faror, vägar till okända länder?

Med ett fast grepp om vapen och packningar tar ni de första bestämda stegen in i dunklet.



Maktens portar är det andra deläventyret i kampanjtrilogin *Ärans väg*, och tar vid direkt där *Döda skogen* slutar. Det här äventyret beskriver ett underjordiskt dvärgarrike, övergivet sedan många hundra år men nyligen upptäckt av en skara odöda och orcher i dödsmagikern Dakoths tjänst. Här finns stora skatter men kanske ännu större faror, även om många av dem kan undvikas med list och försiktighet.

Texten beskriver först början på äventyret, sedan följer en summering av bakgrunden samt några viktiga personer och varelser och översiktlig information om hur äventyret kan spelas. Därefter beskrivs grottsystemets fem delområden i detalj, rum för rum. En översikt av äventyrets handling finner du på sidan XX i kampanjens inledning.

ÄVENTYRETS BÖRJAN

Äventyret inleds när rollpersonerna står inför Maktens portar, redo att öppna dörrarna till det forna dvärgariket. De har funnit de tre nycklarna och sannolikt även dikten som beskriver hur de ska användas. Läs eller spela upp följande:

Nu står ni äntligen vid Maktens Portar, med de tre nycklarna i hand, redo att instiga i mörkret – bara ni kan lista ut hur de ska användas. De två jättelika portarna reser sig framför er, infällda i klippväggen. Portarna flankeras

av stegrande enhörningar med nedböjda huvuden och korsade horn. Själva portarna är utsmyckade med reliefer av fyra framsträckta och korsade händer, med olika form och storlek, som möts i dörrarnas mittpunkt.

Ett lyckat slag mot FINNA DOLDA TING avslöjar att enhörningarnas ögon är tomma hål med plats för pärlorna, och ett slag mot MYTER & LEGENDER ger vid handen att de fyra händerna kan tydas vara från en alv, en dvärg, en orch och en halvling.

TEFALAS VISAR SIG

Medan rollpersonerna klurar på hur de ska fortsätta träder plötsligt en gestalt fram ur ett par buskage en bit från portarna, klädd i vinröd kåpa med Eledains draksymbol. Sannolikt har rollpersonerna mött honom förr – det är munken Tefalas. Han tar till orda:

”Vi ses igen, äventyrare. Jag anade att ni skulle hitta vägen hit förr eller senare. Jag har något viktigt att säga er innan ni stiger in i Maktens portar. Innanför dessa portar väntar fasor värre än i era värsta mardrömmar. Men jag kan hjälpa er – om ni hjälper mig i gengäld.”

Låt rollpersonerna reagera innan Tefalas fortsätter.

”På andra sidan dessa höga berg ligger Österlandet, ett land som i århundraden har balanserat mellan Eledains renande eld och demonfursten Sathmogs korrumperande mörker. Men nu har en ny fiende rubbat balansen. En ondskefull nekromantiker som kallas Dakoth och hans odöda styrkor skövlar och plundrar byarna, och har snart lagt hela Österlandet under sig.

Dakoth har skickat hit sin främste hantlangare, dödsgasten Mogdath. Hans uppdrag är att finna demonfursten Sathmogs hjärta, som enligt legenden finns dolt bakom Maktens portar, och föra det till sin mästare. Med en så kraftfull artefakt som Mörkrets hjärta i sin ägo skulle Dakoth bli oövervinnerlig.

Min ordensmästare Godvindel har sänt mig hit för att förgöra Mogdath, och rädda Österlandet. Och min mästare

har sagt mig att Mörkrets hjärta kan häva förbannelsen över Döda skogen. Vi måste stoppa Mogdath och finna Mörkrets hjärta före Dakoth. Men jag klarar det inte själv. Om ni hjälper mig får ni alla skatter ni hittar i detta dvärgarrike. Och de sägs vara ansenliga.”

Tefalas låter detta sjunka in innan han fortsätter:

”Min mästare Godvindel har givit mig denna dolk, stärkt av mäktig magi, som gör det möjligt att binda en odöd. Om Mogdath träffas av ett hugg kommer hans onda ande att bindas i den. Vi måste sedan föra dolken till Godvindel i vårt ordensfäste Otag, där min mästare kan förrinta dolken och Mogdath med den. Det är det enda sättet att besegra Mogdath för gott.

Det finns en väg till Österlandet via en underjordisk ström, djupt nere i berget. Den måste vi hitta. Men jag är ingen stridsman och låter därför gärna en annan duglig och godhjärtad kämpe bruka dolken i strid.”

Om rollpersonerna är tveksamma till uppdraget ber Tefalas ändå att få följa med genom Maktens portar, för att själv förrinta Mogdath.

DAGS ATT GÅ IN ...

Dikten i berlocken som rollpersonerna sannolikt har fått av eremiten i Djupa träsket avslöjar hur de tre nycklarna ska användas:

TEFALAS DOLK

Den magiska dolk som Tefalas har fått av sin mästare Godvindel är magisk och mästersmidd, ger fördel på alla attacker mot odöda, och bäraren är immun mot skräckattacker och magiska attacker från odöda.

Första gången en attack med dolken träffar en dödsgast och gör minst 1 KP i skada förstörs de magiska fjättrar som binder gästen till världen och dess ande sugas in i dolkens klinga. Dolken kan bara användas till att fånga in en dödsgast vid ett tillfälle.

Att stänga in gästen i dolken och hålla den innesluten kräver själskraft. Bäraren förlorar direkt T6 VP när gästen fångas – saknar rollpersonen nog VP stängs gästen inte in – och sedan ytterligare 1 VP varje natt med dolken i sin ägo. Under denna tid kan rollpersonen inte återhämta VP utom på magiskt sätt.

Om bäraren skulle förlora alla VP ned dolken i sin ägo sugas dennes ande in i dolken och den fångna dödsgästen tar över bärarens kropp. Bäraren anar detta när den har 5 VP kvar. Rollpersonen börjar då känna sig svag och drabbas dessutom av drömmar om hur en skugggestalt lösgör sig från dolken och sipprar upp längs armen som inte längre känns som en del av bärarens kropp.

Om bäraren släpper ifrån sig dolken upphör effekten direkt och VP kan återhämtas normalt, men dödsgästen befrias efter ett skift. Dock kan rollpersonerna turas om att bära dolken. En ny rollperson som tar dolken förlorar direkt T6 VP och fortsätter förlora VP enligt ovan.

Dolken kan inte förstöras med några medel som rollpersonerna förfogar över. Läs mer om dolkens funktion och syfte på sidan XX i deläventyret *Mörkrets hjärta*.

*På hjärtats sida månens sken
ebenholts för ögat len
årstider i snäckan ljuder
dvärgasalar er inbjuder*

Om rollpersonerna placerar den vita pärlan ("månens sken") i ögat på den vänstra ("hjärtats sida") enhörningen och den svarta pärlan ("ebenholts") i ögat på den högra samt blåser fyra gånger ("årstiderna") i snäckhornet öppnas Maktens portar med ett mullrande ljud, och vägen ligger öppen till ingångshallen (rum#1 på sid XX).

STÄNGA PORTARNA?

När Maktens portar väl är öppnade förblir de stående på vid gavel. De kan bara stängas igen med magi som rollpersonerna inte förfogar över. Detta betyder att andra personer från Döda skogen kan inträda i dvärgariket, till exempel Vindhand eller Doriath. Dessutom märker patrullerande vaktskett eller någon av gästarna att portarna är öppna inom ett skift och rapporterar till Mogdath att det har kommit intränglingar i dvärgariket.

LÄGET NU

I åtta hundra år stod Maktens portar stängda. Inne i dvärgariket rådde länge en dödens stillhet efter att inbördeskriget mellan drottning Gwinna och hennes bror Kalin (sid XX) avslutats och de sista dvärgarna gett sig av. Nyligen har detta dock förändrats. Stensalarna där innanför är inte längre tomma.

Dödsmagikern Dakoth har hittat en väg in från öster, längs en underjordisk flod som mynnar ut i Österlandet. Han sände i väg sin främsta tjänare, dödsghasten Mogdath, i täten för en expedition bestående av odöda skelett, förslavade orcher och resar, ett par mantikoror, nattulven Sharch och de två mörkgästarna Daz och Gozer.

Deras uppdrag är att plundra dvärgariket och åter sätta gruvor och smedjor i drift för att tillverka vapen till det pågående kriget. De söker också efter Mörkrets hjärta, utan att veta att artefakten i själva verket är gömd i Österlandet (sid XX).

FÄLLOR OCH RAS

Väl inne i dvärgboningen inledde Mogdath kartläggandet av salarna. Snart stod det klart att riket gått under i inbördes stridigheter, och stora delar av staden hade också raserats genom fällor som utlösts i stridernas slutskede.

Men det visar sig också att somliga fällor fortfarande var apterade, och klumpigt klåfingriga orcher utlöste flera av dem i jakten på skatter. Åtskilliga salar och korridorer rasade in och de sista passagerarna till dvärgarikets inre delar blockerades för alltid. Många orcher förolyckades i rasen.

För att undvika framtida olyckor har gästarna förbjudit orcher och resarna att vistas på dvärgarikets övre nivåer. De sista skeletten placerades som vakter vid ingången, både för att hålla uppsikt över eventuella inkräktare och

för att hålla orcherna borta. Några av dem patrullerar också genom ödsliga korridorer. Mantikororna vaktar de sista skatterna.

GRUVBRYTNING

Resarna bryter nu gruvans järnrika malm, vilken sedan bearbetas av orcherna i dvärgarnas gamla smedja. Men Mogdaths tjänare är alltför få efter alla ras, och smedjan kan inte gå för fullt. Dakoth har sänt bud att han ska komma och inspektera smedjan inom ett månvarv, och då göra en bedömning av den framtida verksamheten. Han förväntar sig också att Mogdath ska ha funnit Mörkrets hjärta eller åtminstone hittat information om var det kan finnas.

Detta stressar Mogdath att uppnå resultat, och han driver sina underlydande hårt. Han vandrar på måfå genom korridorerna och passagerarna i underjorden och använder stundtals magi för att förvissa sig om att allting är i ordning, men han kan inte vara överallt på samma gång och han litar knappt ens på sina närmaste underhuggare, mörkgästarna Daz och Gozer.

VINDHAND & DORIATH

Om magikern Vindhand och häxmästarinnan Doriath överlevde *Döda skogen* kan de ha en roll att spela även i *Maktens portar*. De kan till och med komma hit i rollpersonernas sällskap. Båda två söker dock Mörkrets hjärta för egen vinnings skull, och kommer att svika rollpersonerna så snart det gynnar deras intressen.

VIKTIGA MOTSTÅNDARE

I detta avsnitt beskrivs de odöda som spelar en viktig roll i äventyret och som kan dyka upp på olika ställen: döds-gasten Mogdath, mörkgastarna Daz och Gozer samt nattulven Sharch. Övriga monster, varelser och personer beskrivs där de dyker upp i äventyret.

MOGDATH

Mogdath är en före detta riddare i Eledains orden. Han var dock maktlysten och snar till vrede, och sökte ständigt utöka sina krafter. Efter hand drogs han till mörka hemligheter som Eledains lära förbjudit, och tog kontakt med dödsbesvärjaren Dakoth.

Mogdath nedgjordes i sin borg av sina egna ordensfränder, och fastän Dakoth snart hittade den döende Mogdath kunde han inte göra annat än att återkalla Mogdaths ande till världen efter döden. Så uppstod den nye Mogdath som en isande döds-gast. Han greppade sitt uråldriga svärd och svor evig trohet till Dakoth.

Döds-gast är en sorts mycket kraftfull odöd som uppträder i en skepnad liknande den de hade i livet, fast fullkomligt svart med lysande, röda ögon. Döds-gastens kropp är formad av förtätat mörker och är fullt materiell.

Till skillnad från vanliga gästar (sid 87 i Regelboken) är döds-gästar inte bundna till en viss plats utan följer sin mästa-res kommando, varthelst det för dem.



MOGDATH

Mogdath uppträder i skepnaden av en reslig rid-dare i nattsvart rustning och böljande vid mantel i samma färg. Hans tunga svärd Aleth-Kheloch sitter i en sotad laderskida fäst vid hans bälte. Mogdaths ögon tycks utgöras av två glödande kol och hans blick isar i själen hos var levande vareelse. Hans kalla ande är mörk som graven och snar till vrede.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Normal

Förfl: 10 **Skydd:** Plåtrustning (6) **KP:** 64

Resistent: Tar halv skada av icke-magiska vapen. Tar full skada av eld, magi och magiska vapen.

Ljuskänslig: I direkt dagsljus tar en dödsgast T6 skada varje kvart. Ett tjockt molntäcke motverkar effekten, men Mogdath föredrar att agera nattetid när han inte är under jord.

Odödlig: Mogdath kan inte dödas permanent med vanliga attacker, inte ens magi. Om han går ner till noll KP återuppstår han med full KP efter ett skift. Det enda sättet som rollpersonerna kan undvika detta är att fånga Mogdath i Tefalas dolk (sid XX).

När Mogdath får se Tefalas dolk inser han genast dess kraft. Om han har någon tur kvar i rundan kommer han alltid att parera attacker från dolken. Slå mot FV 15.

Vapen: Tvåhandssvärdet Aleth-Kheloch, mästersmitt och med FÖRTROLLA VAPEN effektgrad I med PERMANENS. Skada 2T10. En levande bärare blir automatiskt Uppgiven i direkt solljus (och kan inte bli av med tillståndet i solljus).

Ägodelar: Mogdath bär på nycklarna till spiraltrapporna i ankomsthallen (plats #11), till de låsta dörrarna till rådshallen (#17) samt till kistan med skatter i rådsherrens rum (#29).

Fjärrsyn: Mogdath är paranoid och använder regelbundet en version av besvärjelsen FJÄRRSYN för att hålla koll på de delar av grottkomplexet där han själv för tillfället inte är. Han kan då skymtas som en spökform, en blåskimrande avbild av honom själv. Detta hanteras genom slumphändelser (sid XX).

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Gastskri!** I dödsgastens strupe ljuder ett omänskligt fasansfullt skrik som skär som en rostig kniv genom rollpersonernas själar. Alla inom 20 meter utsätts för en skräckattack med nackdel på PSY-slaget.
- 2 **Fasansfull blick!** En olycklig rollperson inom 10 meter blir förhåxad av dödsgastens rödlysande ögon. Offret blir Rädd, utsätts för en skräckattack och måste slå sitt PSY-slag med nackdel.
- 3 **Betvingande besvärjelse!** Dödsgasten tar tillfälligtvis kontroll över ett offer inom 10 meter genom en besvärjelse. Om rollpersonen misslyckas med ett slag för PSY med nackdel (ej handling) måste den direkt utföra en förflyttning och en handling som SL väljer. Offret förlorar också sin tur i rundan, om den inte redan inträffat.
- 4 **Svepande attack!** Som ett moln av mörker sveper dödsgasten sitt vapen i en dödlig attack. Alla rollpersoner inom 2 meter tar vapenskada (2T10). Attacken går att parera.
- 5 **Livsuttömning!** Dödsgasten greppar en oturlig rollperson som känner sin livskraft rinna ifrån sig. Offret förlorar T10 KP och lika många VP (rustning skyddar inte) och gästen återfår lika många KP.
- 6 **Kraftattack!** Under isande tystnad svingar dödsgasten sitt vapen i en fruktansvärd attack mot en rollperson. Attacken gör dubbel vapenskada (4T10) och offret slås omkull. Den går att parera.



DAZ OCH GOZER

Mogdaths underhuggare Daz och Gozer är mörkgastar och uppträder som förtätade skuggor, nattsvarta silhuetter helt utan anletsdrag. De är fasansväckande uppenbarelser,

halvt kroppsliga, och förflyttar sig svävande men kan inte passera genom fast materia. De påverkar fysiska föremål genom att flytta dem med sitt medvetande.

DAZ

Mörkgasten Daz är Mogdaths högra hand. Hon var en skicklig dödsmagiker i livet, och har i Dakoths tjänst fortsatt fördjupat sig i det Yttre Mörkrets hemligheter. Nu vakar hon över orcherna i smedjan och resarna i gruvan, där hon är både hatad och fruktad. Daz kräver absolut lydnad av sina underhuggare. Hon är beräknande och särskilt förtjust i att använda sina köldbесvärjelser, speciellt ur bakhåll. Hennes silhuett är högre, med en fladdrande mantel även i stilla luft.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Normal

Förflyttning: 12 **Skydd:** — **KP:** 32

Resistent: Tar halv skada av icke-magiska vapen och attacker, förutom eld som ger normal skada.

Ljuskänslig: I direkt dagsljus tar en mörkgast T6 skada varje kvart.

GOZER

Gozer var en lärjunge till Daz och gick villigt i döden som en väg till ökad magisk insikt. Först när det var för sent insåg han vilket pris han skulle tvingas betala. Med åren har hans sinne blivit allt svartare. Gozer är förblindad av hat mot alla levande varelser och låter det gå ut över orcherna om inte Mogdath eller Daz finns i närheten för att få honom att besinna sig. Han njuter av att suga livet ur sina offer så bara uttorkade kadaver återstår. Hans silhuett är låg och kompakt.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Normal

Förflyttning: 12 **Skydd:** — **KP:** 38

Resistent: Tar halv skada av icke-magiska vapen och attacker, förutom eld som ger normal skada.

Ljuskänslig: I direkt dagsljus tar en mörkgast T6 skada varje kvart.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

1 **Dödshand!** Mörkgasten kör in sin nattsvarta hand i bröstkorgen på en olycklig rollperson inom 4 meter och kramar åt runt offrets hjärta. Rollpersonen tar 2T10 i skada och blir Rädd. Rustning har ingen effekt.

2 **Gastskri!** Den svarta skepnaden tycks vibrera och utvidga sig och mörkgasten utstöter ett skri som får det att isa i själen. Samtliga rollpersoner inom 20 meter utsätts för en skräckattack.

3 **Förlamande kyla!** Mörkgasten greppar en rollperson, som känner sin kropp stelna och förlamas. Offret tar T8 i skada (rustning skyddar inte) och måste slå mot UNDVika (ej handling) vid sin kommande tur för att alls kunna agera. Om slaget misslyckas får ett nytt försök göras nästa tur. Vidare blir rollpersonen nerkyld (sid 54 i Regelboken) och kan inte läka KP eller VP förrän den har värmt upp sig.

T6 ATTACK

4 **Förfrysning!** Mörkgasten åkallar en köldbesevärjelse som sveper in två rollpersoner inom 10 meter och högst 2 m från varandra i rimfrost och istappar. Offren tar 2T6 i skada (rustning skyddar inte). Daz gör 3T6 i skada med denna attack.

5 **Livsuttömning!** Med båda händerna greppar mörkgasten en oturlig rollperson som känner sin livskraft rinna ifrån sig. Offret förlorar T8 KP och T6 VP (rustning skyddar inte), och gästen återfår lika många KP. Gozer gör T10 KP och T10 VP i skada med denna attack.

6 **Mörkermoln!** Mörkgastens djupsvarta silhuett upplöses och blir till ett mörkt moln som omsveper alla rollpersoner inom 10 meter. Under nuvarande och nästa runda befinner sig alla rollpersoner inom räckvidden i kompakt mörker (sid 52 i Regelboken) som inte kan skingras av icke-magiska ljuskällor. Mörkgasten kan fortfarande använda sina monsterattacker i denna form.

MOGDATHS REAKTIONER

När rollpersonerna anländer till Maktens portar befinner sig Mogdath på tronen i rådshallen (#17). Om han får höra om deras intrång (se rutan "Larmet går" på sidan XX) kallar han omedelbart till sig Daz och Gozer genom några skärande skrin som ekar genom hela dvärgariket. Utnyttja gärna dessa skrin för att göra spelarna nervösa.

Efter en kvart har gästarna samlats och Mogdath delat ut order. Han skickar fram mörkgästarna först för att rekognoscera och om möjligt slå ut inkräktarna, och han låter nattulven löpa fritt genom korridorerna. Detta hanteras genom slumphändelse-tabeller på de olika våningsplanen. Mogdath själv är feg och paniskt rädd för eld – han föredrar att anfalla ur bakhåll och sedan snabbt dra sig tillbaka.

Om du vill kan du frågå slumphändelse-tabellerna, speciellt i rådssalarna. Det är viktigare att skapa en krypande stämning av obehag för

spelarna. Du kan välja att lägga in möten med gästarna där det känns mest dramatiskt riktigt.

Om rollpersonerna besegrar mörkgästarna drar sig Mogdath djupare ner i berget, till Staden, där han försöker lura rollpersonerna i strid med mantikororna (sid XX). Om rollpersonerna överlever flyr Mogdath mot Smedjan och Gruvan, där han uppviglar orcher och resar mot inkräktarna. Först om även detta verkar misslyckas, eller om orcherna vänder sig emot honom, konfronterar Mogdath rollpersonerna direkt. Han inser omedelbart hotet från Tefalas dolk (sid XX) och försöker parera alla attacker från den.

Om Mogdath förintas medan mörkgästarna ännu finns kvar tar dessa över kommandot, i första hand Daz och i andra hand Gozer. Först om alla tre gästarna är förintade kollapsar motståndet – alla skelett faller samman, nattulven Sharch flyr och orcherna inser att ingen längre driver på dem.



SHARCH

Sharch är en nattulv, en odöd varelse i form av en nattsvart ulv med två huvuden och lysande blå ögon. Den skapas genom mäktig dödsmagi då ett spöke eller annan vålnad binds i två sammanfogade ulvkroppar. Trots dess två huvuden har nattulven ett enda medvetande.

Sharch fungerar som en hjälpreda till Mogdath och strövar omkring i dvärgariket. Han är enstörig och aggressiv, och missar aldrig en chans att döda levande varelser. Mogdath anser inte att Sharch är en särskilt duglig eller lydig tjänare och låter honom mest vara i fred. Han är inte särskilt intelligent.

Handlingskraft: 3 **Storlek:** Stor

Förflyttning: 16 **Skydd:** 2 **KP:** 58

Resistent: Tar halv skada av icke-magiska vapen och attacker, förutom eld som ger normal skada.

Ljuskänslig: I direkt dagsljus tar en nattulv T6 skada varje kvart.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Ylande!** Nattulven lyfter sitt ena huvud mot himlen och släpper ifrån sig ett fasansväckande ylande. Alla rollpersoner inom 20 meter måste slå för PSY för att motstå skräck.
- 2 **Smakbit!** Nattulven biter en rollperson med båda sina huvuden. Varje attack gör 2T8 i stickkada och utsätter rollpersonen för dödande gift med styrka 13.
- 3 **Dubbelbett!** Nattulven angriper två rollpersoner inom 2 meters håll från varandra med sina käftar. De utsätts för varsin attack som gör 2T8 i stickkada och ett dödande gift med styrka 13.
- 4 **Ulvkast!** En rollperson fångas i nattulvens käftar och kastas iväg som en vante. Offret tar 2T6 i krosskada och landar lika många meter bort, liggande.
- 5 **Överrumpling!** Nattulven tar ett vilt och överraskande språng mot en rollperson och angriper offret med sina klor. Offret tar 2T8 i huggskada och slås omkull.
- 6 **Dregel!** Nattulven sprutar ut sin giftiga saliv från båda sina käftar. Alla rollpersoner framför nattulven inom 4 meter blir utsatta för ett dödligt gift med styrka 13.

ÖVERSIKT

Dvärgafästet Maktens portar består av fem delområden fördelade över fyra våningsplan, sammankopplade med olika trappor och öppningar. Se ritningen nedan.

Ankomstsalarna (nivå 0): Portarna från Döda skogen öppnas mot Ankomstsalarna. De är befolkade av odöda skelettvakter. Här finns ett dvärgtempel som inhyser den sista dvärgdrottningen Gwinnas spöke, vilket kan bidra med värdefull information och även en säker viloplats. En lönntrappa och två spiraltrappor (låsta) leder ned till Smedjan. En stor huvudtrappa leder upp till Rådssalarna.

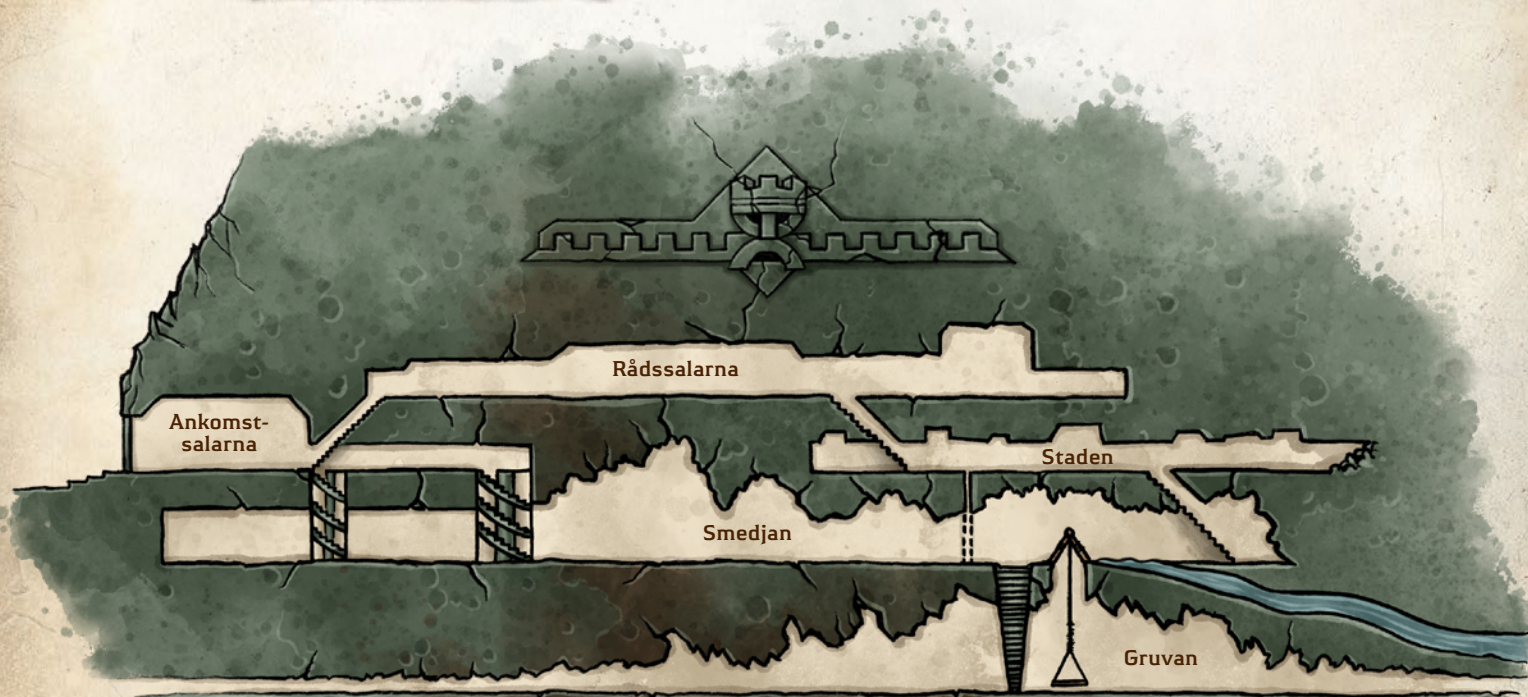
Rådssalarna (nivå +1): Detta är Mogdaths bas innan han fått kännedom om rollpersonernas intrång. De är i övrigt mestadels obefolkade, men innehåller en potentiell allierad till rollpersonerna i den lilla brännvinsdraken. Härifrån leder den stora östra trappan ned till Staden, och västra trappan till Ankomstsalarna.

Staden (nivå 0): Detta område är till stora delar raserat till följd av striderna innan dvärgariket övergavs, och senare även av de fällor som orcherna utlöst. Här bor de orcher som arbetar i smedjan, hunsade av sin ledare Svarttand som i sin tur är livrädd för gastarna. Ett par mantikoror vaktar de kvarvarande skatterna. Området är bara kopplat till Rådssalarna via östra trappan och via en annan stor trappa till Smedjan. Trots att Staden och Ankomstsalarna ligger på samma höjdnivå finns ingen direkt väg mellan dem. En stor trappa leder ned till Smedjan.

Smedjan (nivå -1): Här arbetar orcher och resar med vapensmide. Härifrån leder en lönntrappa och två spiraltrappor upp till Ankomstsalarna, och en annan trappa upp till Staden. Ned till Gruvan går en trappa och en hiss. Här finns också en hamn vid den underjordiska floden som leder ut ur dvärgariket mot Österlandet.

Gruvan (nivå -2) är mest en blindgång. Här arbetar och bor resarna. Gruvan är kopplad till Smedjan via en hiss och en trappa.

MAKTENS PORTAR



RÅD TILL SPELLEDAREN

Maktens portar är ett platsbaserat äventyr utan fastslagen handling. Rollpersonerna tar sig in i dvärgariket och vill på Tefalas uppdrag antagligen fånga Mogdaths ande i den magiska dolken, och dessutom finna en ny väg ut, men hur detta går till är upp till spelarna.

Som SL använder du främst beskrivningen av grottsystemet och dess invånare, samt tabeller för slumphändelser. Därutöver kan du sköta huvudfienderna, Mogdath och hans underhuggare, som du tycker fungerar bäst. Använd textrutan ”Mogdaths reaktioner” (sid XX) och anpassa händelseutvecklingen till spelarnas agerande.

Speciellt viktigt är utfallet av följande händelser:

- ♦ Lyckas någon av de första skelettvakterna i Ankomstsalarna slå larm till Mogdath? Om rollpersonerna stoppar detta har de mer tid på sig att utforska dvärgafästet. När Mogdath fått reda på deras intrång ökar risken att stöta på gastarna.
- ♦ Hittar rollpersonerna till tempelsalen (#13) och kapellet (#47) och samtalar med spökerna efter drottning Gwinna och prästen Kaldur? Där kan vila och få värdefull information om dvärgafästet. Av prästen kan rollpersonerna få veta att Mörkrets hjärta inte längre finns i dvärgariket, utan sannolikt i Österlandet. Detta är viktig information – försök se till att rollpersonerna får höra den.
- ♦ Kan rollpersonerna sluta en allians med orcherna mot gastarna? Det hanterar stora delar av motståndet i äventyret, men kräver ganska stor diplomatisk finger-toppskänsla (sid XX).

LARMET GÅR

Mogdath kan få reda på rollpersonernas intrång i Maktens portar på tre sätt:

- ♦ Ett skelett i Ankomstsallarna lyckas slå larm.
- ♦ Rollpersonerna stöter på Mogdath, Daz eller Gozer i en slumphändelse.
- ♦ Ett skift passerar sedan rollpersonerna öppnat Maktens portar utan att stänga dem igen.

Om larmet går påverkas Mogdaths agerande (sid XX) och slagen för slumphändelser.

SLUMPHÄNDELSE

Beskrivningarna av dvärgarikets olika delar innehåller tabeller för slumphändelser. Samma slumphändelse kan inträffa flera gånger om inget annat anges.

Slå för slumphändelser varje kvart utom i Staden. När Mogdath fått reda på rollpersonernas intrång blir farliga slumphändelser mer sannolika.

Kom ihåg att tabellerna bara är ett verktyg för dig som SL – du kan själv avgöra om ett möte ska inträffa eller inte, och välja slumphändelse i stället för att slå.

Stegrande slumphändelser: Vissa slumphändelser eskalerar för varje gång de inträffar. Detta anges med bokstäverna A, B och C – händelse A inträffar första gången, B andra gången, och C tredje gång du slår fram slumphändelsen.

TID

När rollpersonerna utforskar grottsystemet bör du räkna kvartar för att hålla reda på tiden. Som regel tar det en kvart att utforska ett rum. Efter varje kvart ska du slå för att se om facklor slocknar samt för slumphändelser, om sådana kan inträffa där rollpersonerna befinner sig.

På sidan XX (och för nerladdning på Fria Ligans hemsida) hittar du ett formulär som du kan använda för att hålla ordning på tidens gång. I rutan för varje skift kan du kryssa i varje kvart som passerar. Efter 24 kvartar börjar ett nytt skift.

Odöda vaknar: I början av varje nytt skift vaknar alla besegrade skelett i grottkomplexet på nytt – likaså Mogdath, om han inte infångats i Tefalas dolk.

VILA

Eftersom dvärgariket är stort och rollpersonerna sannolikt kommer att tillbringa lång tid där behöver de möjligheter att vila och återhämta sig. Reglerna för vila förklaras på sidan 52 i Regelboken. Tänk på att snabb vila och kort vila kan kombineras och ske samtidigt. Båda dessa kan enbart utföras en gång per skift.

Lång vila: Det finns flera platser i grottsystemet som är så skyddade att rollpersonerna kan ta en lång vila där, beroende på hur de agerar på platsen – se tabellen på nästa sida. När en lång vila har utförts på en plats är platsen ”förbrukad” och kan inte längre användas till en lång vila.

Tänk på att en lång vila tar ett skift, vilket innebär att alla besegrade skelett vaknar samt att Mogdath får en chans att omgruppera sina styrkor och planera sitt nästa drag.

PLATSER FÖR LÅNG VILA

Templet i Ankomstsalarna (#13)

Bryggeriet i Rådssalarna (#33)

Lilla matsalen i Rådssalarna (#40)

Sidokapellet i Staden (#47)

VÄGEN UT

Förutom själva Maktens portar finns bara en annan utgång från dvärgariket efter att stora delen av staden har raserats, och den går genom en underjordisk ström som kan nås via hamnen i Smedjan, en nivå under ingångsnivån.

BARRIKADERA SIG?

Även på platser där rollpersonerna inte kan ta en lång vila kan de vilja barrikadera sig för att vänta ut ett nytt skift och därmed kunna ta en ny kort (och snabb) vila. Om så sker behöver du inte slå för slumphändelser varje kvart. Bestäm i stället om du vill låta rollpersonerna få en chans till återhämtning eller om fienden försöker angripa dem och bryta ner barrikaderna. Tänk på att besegrade skelett vaknar igen i början på varje skift.

Detta kan rollpersonerna få information om genom att tala med drottning Gwinnas spöke i templet (#13).

TIDSFORMULÄR

The image shows six blank, aged, parchment-like cards for a calendar. Each card is labeled 'DAG 1' through 'DAG 6' at the top. Each card is divided into four columns: 'MORGON', 'DAG', 'KVÄLL', and 'NATT'. Each column contains a 5x5 grid of small squares for writing or drawing. The cards are arranged in a 3x2 grid.



DVÄRGARIKET



I följande avsnitt presenteras dvärgariket med alla dess salar och rum, våning för våning, enligt samma mall som platserna i Äventyrsboken i grundreglerna.

ANKOMSTSALARNA

NIVÅ 0

Våningen är svagt upplyst av ett gyllene ljus från bärnstensliknande kristaller som sitter infattade i väggarna med jämna mellanrum. Vissa av kristallernas infästningar uppvisar spår av åverkan: Mogdath har försökt förstöra dem men inte lyckats. Takhöjden är tre meter om inte annat anges.

I. INGÅNGSHALL

En sval och unken luft slår emot er innanför de väldiga portarna. Ni blickar in i en stor sal, svagt upplyst av ett gyllene ljus som reflekteras i blankpolerade stenväggar.

När ni träder in genom portarna rör ni upp damm och stoft med era steg. Dammlagret verkar tunnare längre fram och längst inne i salen ser ni en trappa försvinna upp i mörkret, flankerad av två stora statyer. En gravlik tystnad härskar.

♦ **Bakhåll:** På andra sidan den södra väggen, i vaktrummet (#5), står ett antal skelettskyttar (sid XX), lika många som rollpersonerna, och spanar genom smala springor. De avlossar sina armborst när rollpersonerna är halvvägs in i salen. Detta räknas som ett bakhåll (sid 43 i Regelboken) där rollpersonerna får nackdel på slaget mot **UPPTÄCKA FARA** då angriparna är väl förberedda. Skyttarna går bara att angripa genom springorna med



Minst ett skelett angriper Tefalas varje runda när bakhållet inleds. Om han går ner på noll KP avlider den stackars munken, utan att rollpersonerna kan förhindra det. Med sina sista ord vädjar han till rollpersonerna:

"Snälla, fullfölj mitt uppdrag ... förinta Mogdath, hitta Mörkrets hjärta ... Ta er till min mästare Godvind i bergstemplett Otag ... Han vet vad som måste göras ..."

Om Tefalas överlever den första striden kan han dödas senare under äventyret. Det tredje deläventyret, *Mörkrets hjärta*, blir mer spännande om rollpersonerna inte har Tefalas som ledsagare.

stickande vapen och då med nackdel. När skyttarna inte längre ser något levande i ingångshallen drar de sina dolkar och går dit för att nedgöra eventuella överlevande. Den som trycker sig mot södra väggen kan inte längre ses av skeletten. Det enda sättet att helt undvika bakhållet är att pressa sig mot södra väggen direkt och krypa under springorna, och klara ett slag mot SMYGA.

- ♦ **Krigare:** När bakhållet inleds rör sig lika många skelettkrigare från vaktrummet (#5) mot ingångshallen för att nedkämpa inkräktarna i närkamp. De anländer efter två rundor.
- ♦ **Larmet går:** Ett skelett försöker slå larm så fort minst två andra blivit nedgjorda. Det rör sig mot lönntrappan (#7) och fortsätter via Smedjan och Staden för att larma Mogdath i Rådssalarna. Om skelettet inte stoppas går larmet (sid XX). Skelettet tar inte vägen via huvudtrappan då Mogdath inte vill leda eventuella förföljare direkt upp till rådshallen.
- ♦ **Statyerna:** Vid sidan av huvudtrappan står två stora statyer av dvärgar, en krigare och en notarie, som nästan når upp till taket. I högerhanden håller skrivaren en stenskiva. På statyns sockel står något inristat på dvärgiska, alviska, orchernas språk och halvlingarnas språk. Om ingen rollperson tillhör dessa släkten krävs ett slag mot FRÄMMANDE SPRÅK för att läsa texten: "Var hälsad frände! Jag kan vara som en lykta för dina steg." Om en dvärg, alv, orch eller en halvling säger "Hjälp mig" till statyn börjar dess stenskiva lysa. Den visar en karta över Ankomstsalarna – visa spelarna spelarkarta A (den finns i slutet av boken samt för nerladdning på Fria Ligans hemsida). Om rollpersonerna lägger en kvart på att kopiera kartan och har lämpliga redskap för detta kan spelarna behålla kartan, annars får de lämna den ifrån sig när de lämnar rummet.
- ♦ **ÖSTER:** Bred öppning mot huvudtrappan (#2).
- ♦ **ÖSTER:** Öppning mot sydöstra korridoren (#3).
- ♦ **VÄSTER:** Maktens portar leder ut mot Döda skogen.
- ♦ **NORR:** Öppning mot en kort korridor till fontänen (#8).

Slå för slumphändelser varje kvart. Innan Mogdath blivit larmad om rollpersonernas intrång slår du T6 på följande tabell:

T6 HÄNDELSE

1–4 Inget händer.

- 5 **En patrull skelettkrigare**, lika många som rollpersonerna, marscherar rasslande runt ett hörn. De angriper omedelbart. När en av dem blivit nedgjord försöker de övriga fly till rådshallen (#17) för att larma Mogdath. För spelvärden, se sidan XX.

- 6 **Mogdaths astralform**, en blåskimrande, spöklik uppenbarelse av en mörk riddare, manifesteras på avstånd och betraktar rollpersonerna. När de närmar sig tonar skepnaden bort. Mogdath är nu medveten om rollpersonernas närvaro.

När Mogdath har fått reda på rollpersonernas ankomst (sid XX) låter han Daz och Sharch patrullera även detta våningsplan. Använd då följande tabell i stället.

T6 HÄNDELSE

1–3 Inget händer.

- 4 **En patrull skelettkrigare**, lika många som rollpersonerna, marscherar rasslande runt ett hörn. De angriper omedelbart och kämpar tills de blivit förstörda. För spelvärden, se sidan XX.

- 5 **A: Ett isande gastscri** ljuder genom salarna. Det går inte att utröna varifrån det kommer.
B: Ett fasansfullt gastscri bryter tystnaden och skär genom luften. Alla rollpersoner utsätts för en skräckattack. Därefter avlägsnar sig gästen utan att ha upptäckt rollpersonerna.
C: Daz upptäcker rollpersonerna och angriper ur ett bakhåll om möjligt. Hon slåss tills hon förlorat hälften av sina KP och försöker sedan fly. Om Daz är besegrad innebär detta resultat ett möte med Gozer i stället. Om han också är besegrad sker inget möte.

- 6 **A: Ett ylande** ekar genom salarna i fjärran. Om rollpersonerna är tysta kan de tycka sig höra ett svagt, regelbundet ljud av tunga tassar mot sten.
B: Ett ylande och gläfsande hörs från en närbelägen sal.
C: Sharch anfaller rollpersonerna ur ett bakhåll om det är möjligt. Han kämpar tills han är nere på 10 KP, därefter försöker han fly för att slicka sina sår.

SKELETT

De skelett som Mogdath har satt att vakta dvärgariket är de animerade kvarlevorna av de sista dvärgkrigarna som föll i inbördeskriget. De är därmed korta och satta, samt rätt illa åtgångna, saknar ofta någon kroppsdel, deras brynjur har stora hål och deras vapen är rostiga och oskarpa av ålder.

Totalt finns fem gånger så många skelett som rollpersonerna i salarna. Om du vill kan du hålla reda på detta, och när rollpersonerna har besegrat så många kan du bortse från resterande möten med skelett.

I början av varje nytt skift återuppväcks dock samtliga fallna skelett av Mogdath. Du kan gärna antyda detta genom att beskriva hur någon skada på ett skelett verkar vagt bekant för rollpersonerna när de träffar på dem igen.

Ett skelett i varje grupp som rollpersonerna möter i Ankomstsalarna bär en nyckel till vapenrummet (#6). Ett skelett i varje grupp i Rådssalarna bär en nyckel till dörrarna mellan västra hallen och rådshallen (#16 och #17).

SKYTT

Förflyttning: 8 **SB:** — **KP:** 8

Färdigheter: Undvika 6, Upptäcka fara 8

Rustning: Läder (I)

Vapen: Armborst (FV I4, skada 2T6),
dolk (FV IO, skada T8), koger

KRIGARE

Förflyttning: 8 **SB:** — **KP:** 8

Färdigheter: Undvika 6, Upptäcka fara 8

Rustning: Nitläder (2)

Vapen: Kortsvärd (FV I4, skada TIO),
liten sköld

Resistens: All sticksskada halveras
(avrunda uppåt).

Immunitet: Skelett är immuna mot skräck och
färdigheten ÖVERTALA.

2. HUVUDTRAPPA

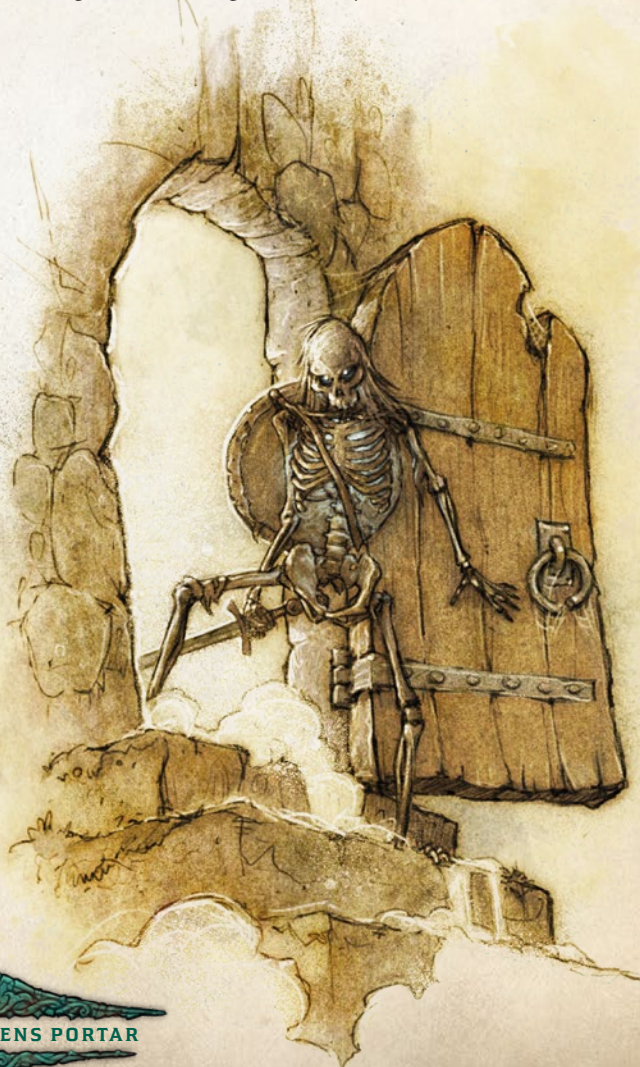
En bred trappa som leder uppåt och försvinner i fullständigt mörker. Ljuset från era facklor reflekteras i blankpolerade stenväggarna men förmår inte avslöja vad som väntar vid trappans topp.

- ♦ **Trappan** leder till västra trappan i Rådssalarna (#15).

3. SYDÖSTRA KORRIDOREN

En lång korridor med väggar av blankpolerad grå sten med inlagda dekorationer av djupgrön metall.

- ♦ **Väggdekorationerna** avbildar tre hjältar – en reslig med spetsiga öron, en krum med huggtänder och en mycket kortväxt – som vandrar bort från stängda portar i en bergvägg. Den kortväxta bär på ett litet vitt klot, den krumma ett litet svart klot och den resliga ett snäckformat horn.
- ♦ **Trång terräng:** Korridoren är trång (sid 44 i Regelboken) vilket innebär att alla närstridsvapen utom stickvapen och *smidiga* vapen får nackdel på alla slag.
- ♦ **Järndörr:** Korridoren delas upp i en västlig och en östlig del av en tung men oläst järndörr.



4. SÖDRA KORRIDOREN

En böjd korridor med väggar av blankpolerad grå sten. Djupblå metallinläggningar avbildar stiliserade dvärgkrigare med långa yxor i händerna.

- ♦ **Trång terräng:** Korridoren är trång (sid 44 i Regelboken) vilket innebär att alla närstridsvapen utom stickvapen och *smidiga* vapen får nackdel på alla slag.
- ♦ **NORR:** Låg, bred metalldörr till vapenrummet (#6). Den är låst men kan dyrkas eller brytas upp (30 KP, skyddsvärde 12). Ett skelett från vaktrummet (#5) har nyckeln.

5. VAKTRUM

Ett litet rum med bänkar längs den västra väggen, vilken består av grovt urberg. I norra väggen finns i ögonhöjd några smala springor mot ingångshallen, tydligt synliga från det här hållet.

- ♦ **Vaktposter:** När rollpersonerna når det här rummet har samtliga skelett som höll till här sannolikt redan gett sig av. Om bakhållet i rum #1 inte utlösts finns här lika många skelettskyttar som antalet rollpersoner, och lika många krigare.
- ♦ **ÖSTER:** Öppning till sydöstra korridoren (#3).
- ♦ **ÖSTER:** Låg, bred metalldörr till vapenrummet (#6). Den är låst men kan dyrkas eller brytas upp (30 KP, skyddsvärde 12). Ett skelett från vaktrummet (#5) har nyckeln.
- ♦ **SÖDER:** Öppning till södra korridoren (#4).

ANKOMSTSALARNA



6. VAPENRUM

Rummet har lågt i tak och polerade stenväggar, och är fullt med kortsvärd, yxor, spjut och pilar i olika ställ och hyllor. Det är trångt att röra sig i rummet, men den som inte är alltför storvuxen kan tränga sig fram mellan bråten.

- ♦ **Vapen:** Här finns fler exemplar av ovanstående vapen än rollpersonerna kan tänkas behöva. Dock är de urgamla och sköra, och har därför halverat BV.
- ♦ **ÖSTER:** En skjutdörr till lönntrappan (#7), dold bakom ett ställ med rostiga långspjut. Den går att hitta med ett lyckat FINNA DOLDA TING om rollpersonerna undersöker väggen. Om rollpersonerna smyger efter ett flyende vakt skelett upptäcker de dörren automatiskt.
- ♦ **SÖDER:** Dörr till södra korridoren (#4). Den är låst men kan dyrkas eller brytas upp (30 KP, skyddsvärde 12). Ett skelett från vaktrummet (#5) har nyckeln.
- ♦ **VÄSTER:** Dörr till vaktrummet (#5). Den är låst men kan dyrkas eller brytas upp (30 KP, skyddsvärde 12). Ett skelett från vaktrummet (#5) har nyckeln.

7. LÖNNTRAPPA

En smal spiraltrappa med lågt i tak som leder nedåt. Väggarna är grovhuggna och luften är instängd och varm. Svaga slag som av en slägg hörs i djupet.

- ♦ **VÄSTER:** Lönndörr till vapenrummet (#6), fullt synlig från detta håll.
- ♦ **NEDÅT:** Trappan leder till Smedjan (#52).

8. FONTÄN

Ett rombiskt rum med polerade väggar av ljus sten. En ansamling av kristaller högt upp längs väggarna skänker ett starkare ljus än i resten av våningsplanet. I mitten av rummet faller vatten från ett hål i taket ned i en meterbred skål av sten och vidare ut i en kanal längs golvet till en öppning i väggen. Vattnets porlande inger en känsla av lugn.

- ♦ **Fontänen:** Vattnet smakar gott och friskt, och återställer T6 förlorade VP till den som dricker av det, en gång per skift.
- ♦ **ÖSTER:** Öppning till norra korridoren (#9).
- ♦ **SÖDER:** Öppning till en kort korridor till ingångshallen (#1).
- ♦ **VÄSTER:** Öppning till tempelgånggen (#12).

9. NORRA KORRIDOREN

En kort och bred korridor av grå, blankpolerad sten. På väggarna finns skrivtecken inlagda med blodröd sten. I mitten av korridoren ligger en död kropp.

- ♦ **Texten:** Ett slag för FRÄMMANDE SPRÅK avslöjar att texten på väggarna säger "Passera, vänner" på alviska, ålderdomlig dvärgiska, halvlingsspråk och orchiska. En rollperson som är dvärg, alv, halvling eller orch får fördel på slaget.
- ♦ **Död orch:** Kroppen i mitten av korridoren är en död orch med sönderhugget huvud. Den dog i fällan, och Mogdath har låtit den ligga kvar som en varning till övriga. Numera låter han inte ens orcherna röra sig i Ankomstsallarna.
- ♦ **Fälla:** Om någon säger "Jag är en vän" (eller liknande) på dvärgiska, alviska, orchiska eller halvlingsspråket kan korridoren passeras säkert. Annars utlöses en fälla i mitten av korridoren där två yxblad skjuter ut ur springor i väggarna och sveper genom mitten av korridoren på mänsklig huvudhöjd (dvärgar och halvlingar går säkra). Den kan upptäckas med FINNA DOLDA TING om en rollperson specifikt granskar väggarna. Om fällan utlöses krävs ett slag mot UNDIKA för att inte träffas och ta 2T10 i huggskada.

10. ÖSTRA KORRIDOREN

En lång, bred korridor med väggar av grå, blankpolerad sten. Mönster på väggarna, i guldskimrande metall, visar gruvarbetare och smeder i arbete. Längs ena väggen står en rad med pelare.

- ♦ **ÖSTER:** Två låsta dörrar i bastant järn, svåra att dyrka upp (nackdel på slaget mot FINGERFÄRDIGHET) och mycket svåra att slå in (40 KP, skyddsvärde 12). Mogdath har nycklarna. Dörrarna leder till spiraltrapporna (#11).

II. SPIRALTRAPPOR

Cirkelrunda rum med spiraltrappor som leder nedåt. De är sammankopplade med en kort korridor vars väggar bär abstrakta, geometriska mönster i koppar. Det ligger en hel del grovt grus på golvet och i trapporna.

- ♦ **Karta:** Mönstren på väggen i korridoren visar sig vid en närmare granskning vara en abstraherad karta över ett grottsystem. Det är en karta över Smedjan – visa spelarna spelarkarta B (den finns i slutet av boken samt för nerladdning på Fria Ligans hemsida). Det tar en kvart att kopiera den på papper.
- ♦ **ÖSTER:** Låsta järndörrar till östra korridoren (#10), kan dyrkas (med nackdel) eller brytas upp (40 KP, skyddsvärde 12). Mogdath har nycklarna.
- ♦ **NEDÅT:** Trapporna leder till Smedjan (#52).

12. TEMPELINGÅNG

Korridoren har blankpolerade väggar av blågrå sten, med inlagda mönster av bergsryggar i en avvikande, djupblå stenart. Den vidgas till ett litet rum i vars mitt en stor pelare sträcker sig från golv till tak. Bortom den skimtar en öppning mot en större sal. Framför pelaren ligger en orörlig kropp.

- ♦ **Död orch:** Kroppen är en orch, klädd i lätt rustning med en kroksabel intill. Hon verkar ha dött av kraftiga brännskador.
- ♦ **Pelarfälla:** Pelaren är gjord av en avvikande, rödaktig stenart och är täckt av svårbegripliga tecken. En dvärg i sällskapet eller en rollperson som lyckas med ett slag mot FRÄMMANDE SPRÅK inser att det är dvärgiska religiösa symboler som bildar "Den resandes bön" för trygg hemfärd. Om man försöker passera pelaren utan att högt recitera bönen slår en tredje gradens BLIXT ut från pelaren och gör 4T8 i skada (rustning skyddar inte). Effekten kan hoppa vidare enligt sidan 64 i Regelboken.
- ♦ **ÖSTER:** Öppning mot fontänen (#8).
- ♦ **NORR:** Öppning mot tempelsalen (#13).

13. TEMPELSAL

En stor sal med rader av låga stenbänkar och ett stort stensbord i borte änden. Rummet präglas av lugn och stillhet, i kontrast mot känslan av hotande fara i de rum ni nyss passerat. Väggarna är täckta av färgsprakande målningar med motiv ur dvärgiska legender och myter. Väggen bakom stensbordet är målad i rött med en stor kvadrat i guld. En avvikande sorts ljuskristaller i taket avger ett rödgult ljus, varmare och starkare än i resten av våningsplanet.

- ♦ **Altare:** Stensbordet är ett altare, gjort av marmor och silver. På altaret står tre bastanta ljusstakar med varsitt tjockt ljus i. När någon närmar sig altaret framträder den grönskimrande gestalten av en dvärg klädd i invecklade kåpor, svävande framför altaret.
- ♦ **Spöket:** Gestalten är spöket efter dvärgdrottningen Gwinna, den sista härskaren över Maktens portar (sid XX). Hon är bunden till helgedomen och kan inte lämna den. Till en början är hon vagt fientlig mot människor, svagt hjälpsam mot alver och halvlingar och mycket vänligt inställd mot dvärgar bland rollpersonerna. Om de övertygar henne om att de är fiender till Mogdath med anhang blir hon hjälpsam. Slå för ÖVERTALA, med fördel för dvärgar. Om slaget misslyckas kan Gwinna gå till angrepp. För spelvärden, se sidan 96 i Regelboken.
- ♦ **Gwinnas berättelse:** Gwinnas spöke kan berätta historien om inbördeskriget och dvärgarikets fall (sid



XX). Hon vet dock inte att Kalin lämnade Maktens portar med Mörkrets hjärta. Hon kan beskriva fästet i grova drag, men känner inte till något som hänt efter hennes död, såsom brännvinsdraken i bryggeriet (#33) eller rasen i Staden som orcherna utlöste. Hon kan berätta att den enda utgången förutom Maktens portar går via hamnen i Smedjan. Gwinna har nu märkt av de odödas intrång i riket och önskar att rollpersonerna förgör Mogdath.

- ♦ **Viloplats:** Om rollpersonerna blir vän med drottning Gwinnas spöke är detta en säker plats att ta en lång vila på, eftersom Mogdath och hans underhuggare undviker templet på grund av blixtfällan vid ingången. Om rollpersonerna angriper och besegrar spöket förlorar platsen dess lugn och de kan inte längre vila här.
- ♦ **SÖDER:** Öppning mot tempelingången (#12).
- ♦ **NORR:** Låg, olåst trädörr till prästens arbetsrum (#14).

14. PRÄSTENS ARBETSROM

Ett litet rum med ett lågt ekbord, några pallar, en säng, en kista och ett par hyllor. Några tygfragment är allt som återstår av en bonad.

- ♦ **Kistan:** I den olåsta kistan finns värdesaker motsvarande ett skattkort.

RÅDSSALARNA

NIVÅ +I

Denna våning är försänkt i fullkomligt mörker. Det finns fackelhållare och lampor utplacerade med jämna mellanrum, men Mogdath har avlägsnat alla ljuskällor här.

Luften är mestadels tung och stillastående. Stämningen är tryckande. Det finns dock spår i dammet på de flesta håll. Takhöjden är drygt två meter om inget annat anges.

RÅDSSALARNA



15. VÄSTRA TRAPPAN

En bred marmortrappa vars nedre del är upplyst av ett svagt gyllene ljus.

- ♦ **ÖSTER:** Trappan mynnar ut i västra hallen (#16).
- ♦ **NEDÅT:** Trappan leder till Ankomstsalarna (#2).

16. VÄSTRA HALLEN

Ett stort, kvadratisk rum med massiva, grovhugget kantiga pelare längs väggarna, som i övrigt består av svart, blankpolerad sten. Någonstans hörs ett krasande ljud.

- ♦ **Vakter:** Vid den östra väggen står ett antal skelett-krigare, dubbelt så många som rollpersonerna (speldata enligt sid XX men med kortspjut i stället för svärd). Ljudet som hörs är skeletten som byter ställning. De

angriper alla levande varelser som kommer uppför trappan men lämnar inte våningsplanet.

- ♦ **Karta:** Den östra väggen, bakom skeletten, är täckt av en stor karta av våningsplanet. Ge spelarna spelarkarta C (den finns i slutet av boken samt för nerladdning på Fria Ligans hemsida). Om rollpersonerna lägger en kvart på att kopiera kartan och har lämpliga redskap för detta kan spelarna behålla kartan, annars får de lämna den ifrån sig när de lämnar rummet.
- ♦ **ÖSTER:** Korta gångar som slutar i bastanta, järnförstärkta ekdörrar till rådshallen (#17). Dörrarna är låsta men kan dyrkas eller brytas upp (30 KP, skyddsvärde 12). Skelettvakterna har nycklar hit, liksom Mogdath.
- ♦ **SÖDER:** Olåst ekdörr till en kort korridor till gruvmästarens rum (#19).
- ♦ **VÄSTER:** Öppning mot västra trappan (#15).
- ♦ **NORR:** Kort korridor till kökskorridoren (#31).

SLUMPHÄNDELSE

För varje hel kvart som rollpersonerna tillbringar på detta våningsplan kan du slå ett slag på tabellen nedan. Slå T8 innan Mogdath fått kännedom om rollpersonernas intrång. Lägg till +2 på slaget när larmet har gått.

SLAG HÄNDELSE

- 1 **A: Ett patrullerande skelett** (krigare) stappar runt ett hörn längre fram, och upptäcker rollpersonerna. Det vänder omedelbart om och försöker fly för att larma Mogdath i rådshallen (#17).
- B: En patrull skelettkrigare**, lika många som rollpersonerna, marscherar rasslande runt ett hörn. De angriper omedelbart och kämpar tills de blivit förstörda.
- C: Inget händer.**

2–6 Inget händer.

- 7 **A: Ett isande gastscri** ljuder genom salarna. Det går inte att utröna varifrån det kommer.
- B: Ett fasansfullt gastscri** bryter tystnaden och skär genom luften. Alla rollpersoner utsätts för en skräckattack. Därefter avlägsnar sig gästen utan att ha upptäckt rollpersonerna.
- C: Daz upptäcker rollpersonerna** och angriper ur ett bakhåll om möjligt. Hon slåss tills hon förlorat hälften av sina KP och försöker sedan fly. Om Daz är besegrad innebär detta resultat ett möte med Gozer i stället. Om han också är besegrad sker inget möte.

Några rum undviks av gästarna och har därför inga slumphändelser. Det rör sig bland annat om bryggeriet med dess angränsande rum. Detta anges i rumsbeskrivningarna.

SLAG HÄNDELSE

- 8–9 **A: Ett ylande** ekar genom salarna i fjärran. Om rollpersonerna är tysta kan de tycka sig höra ett svagt, regelbundet ljud av tunga tassar mot sten.
- B: Ett ylande och gläfsande** hörs från en närbelägen sal.
- C: Sharch anfaller rollpersonerna** ur ett bakhåll om det är möjligt. Han kämpar tills han är nere på 10 KP, därefter försöker han fly för att slicka sina sår.
- 10 **A: Mogdaths spökform**, en blåskimrande uppenbarelse av en mörk riddare, manifesteras och utstöter ett gastscri (monsterattack #1 på sid XX) innan den tonar bort och försvinner.
- B: Mogdath angriper ur bakhåll.** Efter två rundor försöker han fly för att i lugn och ro planera sitt nästa drag nu när han känner till rollpersonernas förmågor och taktiker.
- C: Mogdath går till fullt angrepp**, åter ur bakhåll om möjligt. Han slåss tills han har 20 KP kvar och försöker sedan fly. Om han överlever försöker han hädanefter hålla sig undan och använder mörkgästarna eller orcherna för beskydd. Han kan också suga livet ur någon orch för att återställa sina KP.



17. RÅDSHALLEN

En väldig sal, så stor att ljuset från facklor inte har någon möjlighet att lysa upp den i dess helhet. Takhöjden är fem meter. Långsidorna är kantade av pelargångar. Hallens mitt upptas av ett U-format bord. Invid ena kortsidan finns en tron i vit marmor, flankerad av statyer av dvärgkrigare.

- ♦ **Mogdath:** Om Mogdath inte har förvarnats om rollpersonernas intrång (se rutan "Larmet går" på sid XX) kan du slå en T6 för att avgöra om han är här – vid resultatet 1–2 är han det. Han tycker om att sitta på tronen och fundera över nästa drag. Om han i stället är ute och patrullerar längs korridorer och salar eller inspekterar orchernas arbete i smedjan kan du välja att låta Mogdaths spökform visa sig på tronen. Den bleknar i så fall bort när den upptäckt rollpersonerna och de har sett den.
- ♦ **Tronen:** En tron i vit, guldådrad marmor stående på ett podium av svart sten. Längs ryggen finns en rad med sju guldinfattade rubiner. Med lämpliga verktyg går de att pilla loss, en per kvart och slag för HANTVERK. Med bara en dolk tar det dubbelt så lång tid. De är värda 20 guldmynt styck.
- ♦ **Bordet** består av massivt körsbärsträ och är en gåva från alverna.
- ♦ **ÖSTER:** Öppning till östra trappan (#18).
- ♦ **ÖSTER:** Utsmyckad, järnförstärkt ekdörr till östra korridoren (#28). Den är olåst.

- ♦ **VÄSTER:** Järnförstärkta ekdörrar till västra hallen (#16). De är låsta men kan dyrkas eller brytas upp (30 KP, skyddsvärde 12). Skelettvakterna har nycklar, liksom Mogdath.
- ♦ **NORR:** Tunn trädörr till uppläggningsrum (#38).
- ♦ **NORR:** Olåst dubbeldörr till den stora matsalen (#39).

18. ÖSTRA TRAPPAN

Bred trappa som leder ned i mörker. Det ligger fullt med grovt grus på trappstegen som krasar under fötterna.

- ♦ **VÄSTER:** Trappan börjar i rådshallen (#17).
- ♦ **NEDÅT:** Trappan leder ned till Staden (#41).

19. GRUVMÄSTARENS RUM

Väggarna är av grovhuggen sten med reliefer av gruvredskap. Låga skrivbord och stolar av sten är utspridda i rummet. Det ligger några större stenblock i ett hörn.

- ♦ **Stenblock:** Rummet var arbetsrum för dvärgarikets Gruvmästare. Stenblocken är konstföremål men ser för ett otränat öga bara ut som grovhuggna stenar. En dvärg (eller någon som klarar MYTER & LEGENDER) kan upplysa om detta.
- ♦ **ÖSTER:** Imponerande metall dörr till södra korridoren (#20).
- ♦ **NORR:** Kort korridor till en olåst ekdörr till västra hallen (#16).

20. SÖDRA KORRIDOREN

Korridoren är smal vilket tillsammans med den låga takhöjden ger en instängd känsla. Längs ena väggen finns små nischer med jämna mellanrum. Väggarna har sotiga märken, som efter facklor som brunnit där.

- ♦ **Nischerna** är fem till antalet, var och en innehållande en knubbig statyett i svart flinta. De är alla snarlika och föreställer en hiskeligt ful, grodliknande varelse i sittande ställning. För en expert på dvärgiskt konsthantverk är de värda 50 guldmynt var, men för alla andra är de värdelösa, och de väger som fyra normala föremål var.
- ♦ **Trång terräng:** Korridoren är trång (sid 44 i Regelboken) vilket innebär att alla närstridsvapen utom stickvapen och *smidiga* vapen får nackdel på alla slag.
- ♦ **ÖSTER:** Stor järnbeslagen ekdörr till östra förmaket (#26), lite på glänt.
- ♦ **SÖDER:** Tung ekdörr till mottagningsrummet (#21).
- ♦ **SÖDER:** Låg metall dörr till eldsmästarens rum (#24).
- ♦ **SÖDER:** Låg metall dörr till havsrummet (#25), halvöppen.
- ♦ **VÄSTER:** Imponerande metall dörr till gruvmästarens rum (#19).

21. MOTTAGNINGSRUM

Ett stort rum med ganska lågt i tak. Väggarna består av grå, polerad sten med stora inlagda paneler av järn och mörkt stål. Längs väggarna finns låga bänkar och pallar samt två mindre skrivbord i sten. Det ligger skelettdelar utspridda över golvet.

- ♦ **Skelettdelar:** I rummet finns kvarlevorna efter totalt sju döda dvärgar med rustningar och vapen huller om buller. Vissa av dem greppar fortfarande trasiga yxor, hammare och spjut. Skeletten är illa medfarna, flera av dem krossade eller sönderdelade. Två av skeletten har synbarligen dräpt varandra, greppande vapen som är begravda i den andres kropp. Det här är rester efter inbördeskriget i dvärgariket.
- ♦ **SÖDER:** Tung ekdörr till raserad korridor (#22).
- ♦ **NORR:** Tung ekdörr till södra korridoren (#20).

22. RASERAD KORRIDOR

En bred korridor som slutar abrupt i ett stenras. Väggarna är prydda av mönster av hopfogade cirklar i en ljusare stenart. Grus och stora stenar täcker golvet.

- ♦ **Raset:** Den som undersöker raset får slå ett passivt slag för HANTVERK. Om detta lyckas inser

rollpersonen att raset är instabilt och inte bör röras. Om slaget misslyckas rasar flera stora stenblock ner, och alla i rummet måste slå UNDVIKA för att slippa ta 2T6 i krosskada. Det går inte att komma vidare här.

- ♦ **Skelettdelar:** Här och var bland stenarna skymtas skelettdelar. Det är resterna efter dvärgkrigare som begravdes i raset under inbördeskriget.
- ♦ **Inga möten:** Korridoren patrulleras inte av gastarna och skeletten. Slå därför inte för några slumphändelser här.
- ♦ **ÖSTER:** Järndörr till det orörda sovrummet (#23).
- ♦ **NORR:** Tung ekdörr till mottagningsrummet (#21).

23. ORÖRT SOVRUM

Väggarna av mörkt blåaktig sten är blankpolerade. Mitt i rummet står en låg, bred, golvfast säng i sten. Vid ena väggen finns ett par skåp i trä. Rummet verkar mer orört än de flesta andra, med djupa dammlager på golvet. Luften är instängd och torr, ekande av tid.

- ♦ **Skåpen:** Den som söker igenom skåpen och klarar ett slag mot FINNA DOLDA TING hittar ett lönnfack innehållande en silverring med en infattad rubin, värd 20 guldmynt.
- ♦ **Inga möten:** Korridoren patrulleras inte av gastarna och skeletten. Slå därför inte för några slumphändelser här.

24. ELDSMÄSTARENS RUM

Väggarna är av ljus polerad sten med stora målningar av stiliserade eldsflammar, nätt och jämnt skönjbara efter århundradenas gång. Stora delar av väggarna är ojämnt täckta av sot, i ett fall med en vag silhuett av en kortväxt person urskiljbar. Förkolnade rester av ett skrivbord och ett skåp i trä finns längs väggarna, tillsammans med tre pallar av sten. I ett hörn ligger ett förbränt skelett.

- ♦ **Skelettet:** Det här är de förbrända resterna av en dvärgkrigare, alltför skadade för att återuppväckas av Mogdath. Rummet var bostad åt en av dvärgarikets främsta elementarister, specialiserad på eldmagi.
- ♦ **Förkolnat trä:** Detta kan vara av intresse för brännvinsdraken i bryggeriet (#33).
- ♦ **Målningarna:** Den som undersöker väggmålningarna och lyckas med ett slag mot FINNA DOLDA TING hittar ett lönnfack med en liten järntavla med inristade tecken på dvärgiska. Den fungerar som en formelbok med besvärjelsen ELDKLOT.

25. HAVSRUMMET

Väggarna är av omväxlande ljus och mörk sten i slingrande mönster. Östra väggen domineras av en relief av en skummande havsvåg i blåaktig sten. Vid västra väggen står en låg stenbänk.

- ♦ **Välgörande våg:** I reliefens nedre del är ett område nednött och blankslitet. En rollperson som rör vid detta känner ett väldigt lugn och återfår 2T6 VP. Detta fungerar en gång per skift och person.

26. ÖSTRA FÖRMAKET

Rummet är stort och har högt i tak, men känns ändå trångt på grund av de många grova kolonner som bär upp ett invecklat system av kryssvalv. Allt är hugget i djupgrön sten. I rummets mitt, i ett cirkulärt område omgivet av pelare, ligger en stor hög av ben och trasiga vapen. Något där verkar glimma av blekt guld.

- ♦ **Pelargångar:** Det går att ta sig runt i rummet mellan de olika dörrarna genom att följa väggarna utanför pelarna utan att närma sig benhögen.
- ♦ **Benhögen:** Benhögen består av lämningarna av ett större antal dvärgkrigare som Mogdath låtit släpa dit

BENGOLEM

En väldig massa av gnisslande ben, med fyra eller fem armliknande utskott greppande trasiga kortsvärd och yxor, och krönt av tre grinande skallar. Golemen höjer sig tre meter över marken och rör sig ryckigt och ofokuserat. Den har fått i uppdrag att dräpa allt levande i förmaket men lämnar inte rummet. Det som glimmade i högen är en krona av vitguld som nu pryder en av skalarnas hjässor. Kronan är lite lätt bucklig men fortfarande värd 25 guldmynt.

Handlingskraft: 3 **Storlek:** Stor

Förflyttning: 6 **Skydd:** — **KP:** 46

Resistens: En bengolem tar halv skada av stickvapen.

Återformning: Den oformliga massa av ben och förtorkade senor som utgör bengolemens kropp återformas sakta när den skadas. Därför återfår golemen 3 KP i början av varje runda.

och sedan animerat som en bengolem (se rutan intill). Besvärjelsen aktiveras om en levande varelse kommer inom 2 meter från högen.

- ♦ **ÖSTER:** Dubbeldörr i trä till biblioteket (#27).
- ♦ **VÄSTER:** Stor järnbeslagen ekdörr till södra korridoren (#20), lite på glänt.
- ♦ **NORR:** Utsirad järndörr till östra korridoren (#28).
- ♦ **NORR:** Tung järndörr till en kort korridor till råds-herrens rum (#29).

27. BIBLIOTEK

Ett stort rum där fyra bastanta sexkantiga pelare bär upp det relativt låga taket. Längs väggarna finns rader av bokhyllor i sten. Trasiga böcker ligger här och där på golvet. I rummets mitt står åtta människohöga stentavlor.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Dubbelslag!** Bengolemen hugger mot två fiender inom 2 meter från varandra. Attacken gör 2T8 i huggskada på varje mål.
- 2 **Utfall!** Golemen formar en lans av benbitar som skjuter ut mot en motståndare inom 6 meter och försöker genomborra den olycklige. Attacken gör 3T6 i stickskada.
- 3 **Överfall!** Bengolemen överrumplar en fiende med en storm av svingande benar-mar. Offret drabbas av tre attacker i följd som gör 2T6 huggskada var, och faller sedan omkull.
- 4 **Gravens röst!** Ett fruktansvärt skärande läte, som av benpipor som sågas sönder i tusental, strömmar från golemens tre skallar. Alla fiender inom 10 meter utsätts för en skräckattack.
- 5 **Dödens famn!** Bengolemen greppar tag i en rollperson. På sin tur kan offret enbart försöka bryta sig loss genom att lyckas med ett STY-slag (en handling). Offret tar T6 i skada (rustning skyddar ej) varje gång det är golemens tur så länge omfamningen varar.
- 6 **Benstorm!** Golemen slår vilt omkring sig som en virvlande malström av död. Alla fiender inom 4 meter tar 2T6 i huggskada.

- ♦ **Bokhyllor:** Många böcker saknas då de flyende dvärgarna tog dem med sig. Andra skadades i stridigheterna. En hel del böcker finns dock kvar, och med en noggrann genomgång av bokhyllorna (tar en kvart) kan rollpersonerna hitta T6 böcker i ämnen som geologi, metallurgi och smide (ger fördel på färdighetsslag i relevanta fall) samt en formelbok med T4 nivå 2-besvärjelser ur en skola som en eventuell magiker bland rollpersonerna behärskar (i annat fall elementalism).
- ♦ **Stentavlorna:** Den som kan läsa dvärgiska (en dvärg eller någon som lyckas med FRÄMMANDE SPRÅK) kan här tillgodogöra sig en översikt över dvärgarikets historia på en kvart (sid XX).

28. ÖSTRA KORRIDOREN

En smal och lång korridor vars bortre ände förlorar sig i mörkret dit er ljuskälla inte når. Ni tycker er känna ett svagt luftdrag men kanske är det bara er oro. Väggarna består av blankpolerad mörk sten med inlagda stjärnor av ljus marmor.

- ♦ **Trång terräng:** Korridoren är trång (sid 44 i Regelboken) vilket innebär att alla närstridsvapen utom stickvapen och *smidiga* vapen får nackdel på alla slag.
- ♦ **SÖDER:** Utsirad järndörr till östra förmaket (#26).
- ♦ **VÄSTER:** Utsmyckad, järnförstärkt ekdörr till råds-hallen (#17).
- ♦ **VÄSTER:** Järndörr till den stora matsalen (#39).
- ♦ **NORR:** Smalare metall dörr till den lilla matsalen (#40).

29. RÅDSHERRENS RUM

Ett stort rum med mycket högt i tak, minst åtta meter. Väggarna består av grovhuggen sten som möts i en invecklad valvkonstruktion högt därovan. En enorm, låg säng av sten dominerar rummets mitt. Utspritt i rummet finns även ett större bord och flera stolar i sten samt tre kistor i metall.

- ♦ **Kistorna:** Två är tomma och olåsta. Den tredje är låst men kan dyrkas upp ned nackdel eller brytas upp (40 KP, skyddsvärde 12). Mogdath har nyckeln till kistan, som innehåller skatter som han hittat i ras-massorna i dvärgstaden:
 - **Läkedrycker:** Flera glasflaskor innehållande rosa-färgad, mjölkaktig dryck, en färre än antalet rollpersoner (minst en). De är förslutna med kork och lacksigill. Doften är skarp och kryddig men inte oangenäm. Ett slag för LÄKEKONST identifierar drycken som läkande. Den som dricker en flaska återfår 3T6 KP och lika många VP.
 - **Pannband** av vitguld med innefattade safirer (småsak). Innehåller FJÄRRSYN av effektgrad 2

med SIGILL och PERMANENS. En inskription på ålderdomlig högdvärgiska (kan läsas med slag mot FRÄMMANDE SPRÅK) längs pannbandets övre kant avslöjar magin som är dold däri.

- **Silverstav:** En halvmeterlång stav av silver som innehåller besvärjelsen GNOM av effektgrad 3 med SIGILL och PERMANENS. Även här finns en inskription i snirkliga maktrunor som slingrar sig längs staven, och avslöjar dess magi genom ett slag mot FRÄMMANDE SPRÅK.
- **Rubin** värd 50 gm.
- ♦ **SÖDER:** Utarbetad metall dörr till en kort korridor till östra förmaket (#26).
- ♦ **NORR:** Smal metall dörr med ett tennemblem i form av ett ölkrus som leder till norra korridoren (#30).

30. NORRA KORRIDOREN

En smal korridor med ovanligt högt i tak, som kröker sig en bit fram. Atmosfären är instängd och tryckande och dammtäcket ligger tjockt på golvet. Det känns som om vad som helst skulle kunna komma runt hörnet vilken sekund som helst.

- ♦ **Inga slumphändelser:** Slå inte för slumphändelser här, men ta gärna tillfället i akt att låta rollpersonerna vara förföljda av något från ett näraliggande rum och jaga in dem här, om möjligheten ges.
- ♦ **Trång terräng:** Korridoren är trång (sid 44 i Regelboken) vilket innebär att alla närstridsvapen utom stickvapen och *smidiga* vapen får nackdel på alla slag.
- ♦ **Fälla:** I den norra delen av korridoren, den som går i öst-västlig riktning, har Mogdaths orcher riggat en primitiv fälla. Den består av några trasiga bord med infogade trasiga svärd och spjutspetsar som hissats upp i taket och kopplats till en snubbeltråd nära golvet via en motvikt. Rollpersonerna upptäcker fällan med ett slag mot UPPTÄCKA FARA. Om de har en bättre ljuskälla än en fackla (flera facklor, stark lykta) får de fördel på slaget. I annat fall utlöser den som går först fällan och tar 3T6 i stickskada (rustning skyddar). Nästa rollperson i ordning kan undvika att drabbas genom ett slag för UNDVİKA. Fällan utlöses endast en gång.
- ♦ **SÖDER:** Smal metall dörr som leder till rådsherrens rum (#29).
- ♦ **VÄSTER:** Smal metall dörr till den lilla matsalen (#40).

31. KÖSKORRIDOREN

En bred korridor med lågt i tak. Väggarna är i mörk sten, utan utsmyckningar.

- ♦ **ÖSTER:** Bred dörr till köket (#37), halvt på glänt.
- ♦ **VÄSTER:** Smal trädörr till kockarnas rum (#32).
- ♦ **NORR:** Låg dubbeldörr till brygghallen (#33).

32. KOCKARNAS RUM

Ett rum med väggar i polerad svart sten. Här finns flera låga träsängar på rad, mestadels trasiga. Invid ena väggen står en större, låg säng i sten.

- ♦ **Inga slumphändelser:** Slå inte för slumphändelser här.

33. BRYGGHALL

En vidsträckt sal med högt, välvt tak. I den norra väggen finns tre stora eldstäder, sammankopplade med kar, behållare och rör av olika slag som finns utspridda i salen. Invid en av eldstäderna ligger en stor, svartfjällig reptilliknande varelse helt stilla. I ett sotigt hörn ligger några kolbitar.

- ♦ **Inga slumphändelser:** Slå inte för slumphändelser här. Mogdath vill ogärna väcka brännvinsdraken i onödan och håller därför sina styrkor härifrån.
- ♦ **Bryggeri:** En rollperson med hjälteförmågan Mästerkock inser att apparaturen är resterna av ett bryggeri och destilleri.
- ♦ **Brännvinsdraken:** Varelsen är en liten drake som tagit sig in som ett yngel via en rökgång till eldstäderna. Efterhand växte den till sig och kan inte längre ta sig ut samma väg den kom in, om den nu skulle få lust med det. Den trivs i bryggeriet men har rätt tråkigt och sover för det mesta.



BRÄNNVINSDRAKEN

En liten drake, stor som en häst, med svartgröna fjäll och förkrumpte vingar som inte går att flyga med. Den är måttligt intelligent, slö men godmodig, och kan tala drakspråk och hjälpligt även en ålderdomlig typ av dvärgiska (slå för FRÄMMANDE SPRÅK för att kunna kommunicera med den). Den gillar dvärgar och avskyr orcher och odöda.

Handlingskraft: 2 Storlek: Stor

Förflyttning: 8 Skydd: 3 KP: 36

Den som rör sig i bryggshallen måste slå för SMYGA för att draken inte ska vakna. Draken angriper omedelbart orcher eller odöda, och gastarna och deras tjänare håller sig borta från bryggeriet av denna anledning. Den är misstänksam mot andra inkräktare, men rollpersonerna kan ÖVERTALA eller BLUFFA för att förmå draken att låta dem passera. Den som bär en fackla får fördel på slaget för draken gillar eld.

Draken slickar i sig lite brännvin från tunnorna i dryckesförrådet ibland och är nöjd med det, men skulle gärna vilja att eldarna tändes i eldstäderna. Det finns inget bränsle i rummet, men trasiga möbler från omgivande rum kan samlas in på en kvart och brinner tillräckligt länge för att draken ska vara vaken och på gott humör under ett skift så att rollpersonerna kan ta en lång vila i säkerhet. Mer varaktig eld skulle kunna åstadkommas genom att hämta kol från Smedjan. Draken har inga planer på att lämna bryggeriet.

- ♦ **Viloplats:** Om rollpersonerna tänder eldstäderna åt draken kan den hålla vakt så att Mogdaths horder inte vågar sig in och rollpersonerna kan ta en lång vila här. Det kan bara ske en gång – brännvinsdrakens gästfrihet har sina gränser!
- ♦ **ÖSTER:** Enkel järndörr till bryggmästarens rum (#34).
- ♦ **SÖDER:** Låg dubbeldörr till kökskorridoren (#31).
- ♦ **SÖDER:** Trasig trädörr till dryckesförrådet (#35).

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Kloattack!** Draken hugger blixtnabbt till med sina klor mot en rollperson, som tar 2T8 i huggskada.
- 2 **Dubbelklor!** Draken sveper med klorna mot två fiender, som båda tar 2T6 i huggskada.
- 3 **Svansattack!** Draken sveper med sin taggiga svans. Alla bakom draken tar 2T6 i krosskada och slås omkull.
- 4 **Käftgrepp!** Draken fångar en fiende i sina käkar och kastar den från sida till sida. Offret tar 2T8 i stickkada, tappar ett vapen som är till hands på golvet (SL väljer vilket) och landar sedan liggande.
- 5 **Utfall!** Draken kastar sig mot en fiende som slungas 2T6 meter bakåt (eller in närmaste vägg) och tar lika mycket i krosskada och landar liggande.
- 6 **Eldsprut!** Draken spyr eld i en kon som är 4 meter lång och vars bredd vid varje given punkt är lika med avståndet från drakens käftar. Alla som träffas tar 2T10 i skada och rustning skyddar inte.

34. BRYGGMÄSTARENS RUM

Ett rum med grovhuggna stenväggar, en låg stensäng längs ena väggen, ett par lådor och en pall. På väggen finns en stor relief av ett skummande krus.

- ♦ **Inga slumphändelser:** Slå inte för slumphändelser här.
- ♦ **Skatt:** I en av lådorna finns värdesaker motsvarande ett skattkort.

35. DRYCKESFÖRRÅD

Ett rum med lågt i tak och sliten träpanel på väggarna, dominerat av en handfull rejäla krukor i stengods, försedda med kranar för tappning.

- ♦ **Inga slumphändelser:** Slå inte för slumphändelser här.
- ♦ **Brännvin:** Två av krukorna är halvfylla med fint brännvin, kryddat med svamp respektive rökt. Den som dricker av brännvinet blir av med valfritt tillstånd, utom Omtöcknad, men måste även slå mot FYS. Vid misslyckande blir rollpersonen Omtöcknad. Den som dricker mer än en dos per skift blir automatiskt Omtöcknad och får ingen ytterligare positiv effekt.
- ♦ **ÖSTER:** Bakom en av de tomma krukorna går en väggpanel att skjuta undan. Den upptäcks av dem som letar på rätt ställe, eller med ett slag mot FINNA DOLDA TING för den som undersöker rummet. Lönndörren leder till en kort gång till matförrådet (#36).
- ♦ **NORR:** Trasig trädörr till bryggshallen (#33).

36. MATFÖRRÅD

Ett stort förråd så fullpackat med hyllor, skåp och kistor att det är svårt att överblicka. All mat som en gång förvarades här har dock ruttnat bort för länge sedan.

- ♦ **SÖDER:** Smal trädörr till köket (#37).
- ♦ **VÄSTER:** Bakom ett draperi finns en öppning till en kort, låg gång till dryckesförrådet (#35).

37. KÖK

Ett mycket stort rum med lågt i tak, dominerat av två gigantiska eldstäder med tillhörande ugnar och spisar i rummets mitt. Deras rökgångar vidgar sig mot taket. Det porlar svagt och ena väggen glittrar av vatten.

- ♦ **Vatten:** Längs den södra väggen rinner vatten ner i en ränna på golvet för att sedan försvinna ut genom ett galler i golvet. Vattnet är friskt och isande kallt om än med en lätt bismak av mineral. Särskilt dvärgar uppskattar den smaken. Den som dricker av vattnet återfår T6 VP (T6+2 för en dvärg) en gång per skift.

- ♦ **ÖSTER:** Dubbeldörr i metall till uppläggningsrummet (#38).
- ♦ **VÄSTER:** Bred dörr till köskorridoren (#31), halvt på glänt.
- ♦ **NORR:** Smal trädörr till matförrådet (#36).

38. UPPLÄGGNINGSRUM

Ett avlångt rum med hyllor längs väggarna och ett par arbetsbord av sten i mitten.

- ♦ **ÖSTER:** Bred trädörr till den stora matsalen (#39).
- ♦ **SÖDER:** Tunn trädörr till rådshallen (#17).
- ♦ **VÄSTER:** Dubbeldörr i metall till köket (#37).
- ♦ **NORR:** En kort korridor med valvtak leder till en metalldörr till den lilla matsalen (#40).

39. STOR MATSAL

Ett väldigt rum med lågt i tak, dominerat av rader med golvfasta stenbord och trasiga bänkar av trä. Den norra väggen pryds av en lång relief av naturtroget återgivna berg.

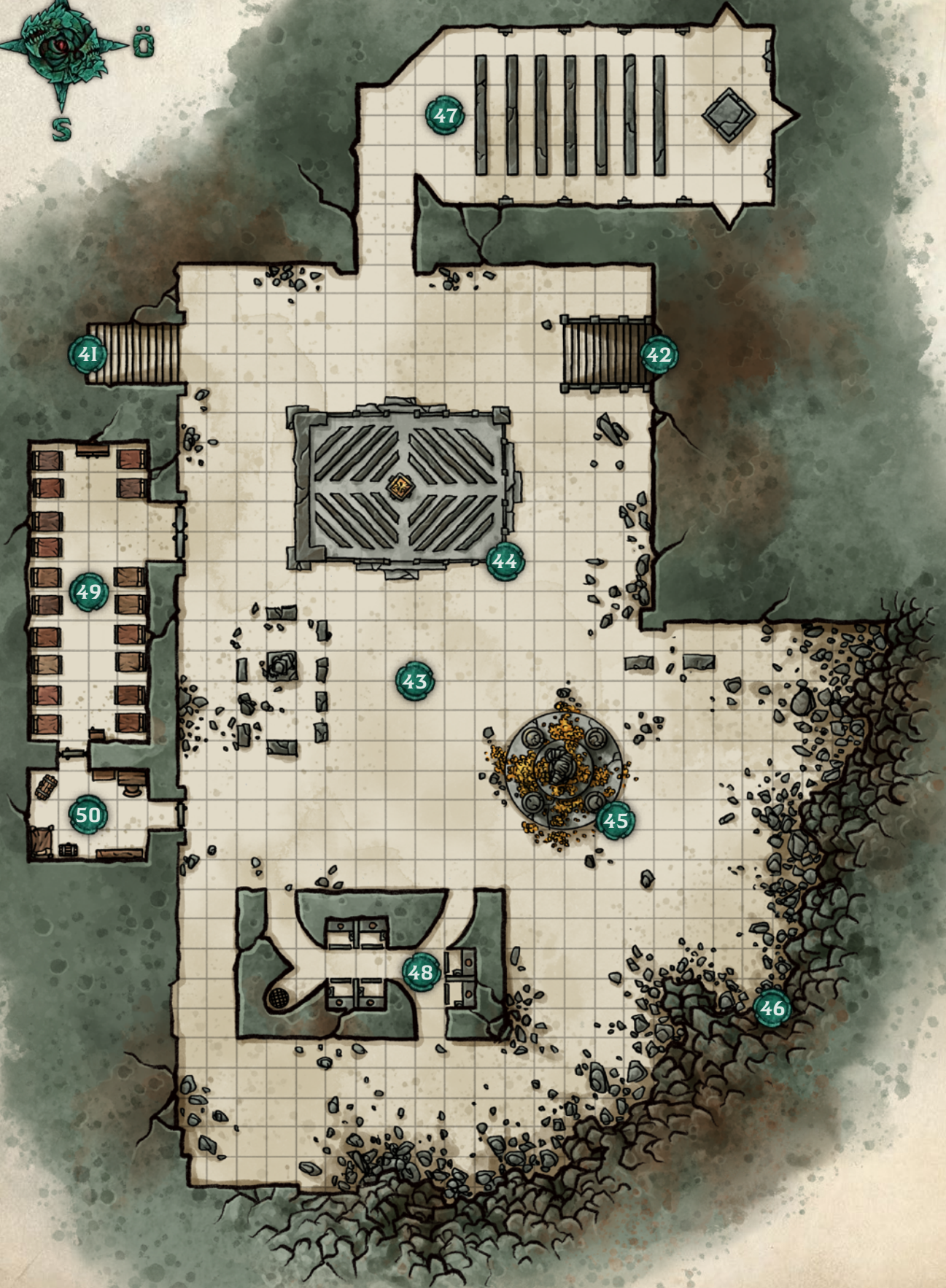
- ♦ **Landskapet:** En rollperson som granskar reliefen känner igen Döda skogens landskap, med skillnaden att mitten av skogen ser grön och frodig ut.
- ♦ **ÖSTER:** Metalldörr till östra korridoren (#28).
- ♦ **SÖDER:** Dubbeldörr till rådshallen (#17).
- ♦ **VÄSTER:** Bred trädörr till uppläggningsrummet (#38).

40. LITEN MATSAL

Ett stort rum med fem meters takhöjd och polerande väggar av mörk sten. I rummets mitt finns ett väldigt bord för tjugotalet matgäster. Bordet är genomborrat av en pelare från golv till tak, vilken i ögonhöjd övergår i halvgenomskinlig gulaktig kristall med inristade runor.

- ♦ **Lyktan:** Pelaren är en magisk lykta. Det går att vidröra pelaren och betala 3 VP för att aktivera lyktan, vilket runorna avslöjar (slag mot FRÄMMANDE SPRÅK krävs för att läsa). Den gulaktiga kristallen vaknar då till liv och dränker rummet i ett varmt och lugnande ljus under ett skift, då gästar och andra odöda inte vågar sig in. Här finns alltså en möjlighet för rollpersonerna att ta en lång vila. Lyktan har dock slitits av tidens gång och kan bara användas en gång.
- ♦ **VÄSTER:** Metalldörr till kort korridor som leder till uppläggningsrummet (#38).
- ♦ **SÖDER:** Metalldörr till östra korridoren (#28).
- ♦ **ÖSTER:** Smal metalldörr till norra korridoren (#30).

STADEN



STADEN

NIVÅ 0

Denna våning utgör de yttre delarna av den forna dvärgastaden. Här rasade striderna i inbördeskriget som värst, och här utlöstes också de mest intrikata fällorna i krigets slutskede när den förrädiske Kalin hellre förgjorde riket än lät det återigen falla i drottning Gwinnas händer.

Stora delar av det som en gång var ett ståtligt stadslandskap är därför raserade, oåterkalleligt begravda under tonvis av sönderbruten sten. Det innefattar de passager till dvärgarikets många inre kammare dit de fåtaliga överlevande sedan flydde.

När Mogdaths trupper anlände utlöste också hans orcher några av de kvarvarande fällorna och orsakade än större förödelse. Därför har orcherna fått strikta order om att hålla sig borta från alla andra områden än Staden, Smedjan och Gruvan, och speciellt undvika stadens sista uppenbara skattsamling. För att genomdriva detta låter Mogdath de båda mantikororna patrullera Staden och hålla ett öga på orcherna.

ORCHER

Orcherna behandlas illa av gastarna, och de lyder sin ledare Svarttand enbart av fruktan, inte av lojalitet. Många av dem dog i rasen och andra i Mogdaths efterföljande bestraffningar, och de kvarvarande vill egentligen bara komma härifrån.

Det är möjligt för rollpersonerna att vinna orchernas förtroende, speciellt om de besegrar mantikororna och Svarttand eller fördriver någon av gastarna inom synhåll från orcherna. Orcherna är inte beredda på att möta några intränglingar här, så de är mer förvånade än fientliga mot rollpersonerna i första hand och är därför möjliga att **BLUFFA** eller **ÖVERTALA** med lite list.

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

Rustning: Ringbrynja (4) om inget annat anges

Färdigheter: Undvika 8, Upptäcka fara 10

Vapen: Kroksabel (FV 14, skada 2T6) om inget annat anges

Belysning: Våningsplanets centrala, öppna delar är upplyst av orchernas eldar och facklor där de befinner sig. Längs väggarna härskar dunkel.

Slumphändelser: Slå inga slumphändelser här.

4I. TRAPPHUS

En bred trappa leder uppåt, nött av otaliga steg under årens lopp.

♦ **UPPÅT:** Trappan leder till östra trappan (#18) i Rådssalarna (nivå +1).



42. TRAPPHUS

En bred trappa leder nedåt. Det ligger en hel del grus på avsatserna.

- ♦ **NEDÅT:** Trappan leder till Smedjan (#51).

43. TORGSAL

En enorm sal förlorar sig i mörkret framför er. Här och var anas fladdrande ljussken, som från facklor, och längre in vad som skulle kunna vara en större eld. Det luktar svagt av stekt kött och brandrök, och ni hör svaga röster i fjärran som verkar gräla. Salen verkar vara en sorts stadsmiljö, med statyer, låga bänkar och resterna av marknadsstånd. Ni ser flera större byggnader torna upp sig inåt salen, och ni skymtar något stort som rör sig smidigt och försvinner i skuggorna, kanske något slags vilddjur.

- ♦ **Stadsmiljö:** Statyer av prominenta dvärgar, omgivna av låga stenbänkar, står utspridda i salen. Några av dem verkar ha varit fontäner som nu är torrlagda. Möbler i sten kan ha utgjort marknadsstånd. Allt av trä är sönderslaget och ivägsläpat av orcherna för att ha som bränsle.
- ♦ **Rösterna:** Ett slag för FRÄMMANDE SPRÅK avslöjar att de upprörda rösterna verkar tala orchiska. De kommer från en upphöjd plattform omgärdad av en rad svarta pelare, och rollpersonerna måste närma sig matplatsen (#44) för att höra vad som sägs.
- ♦ **Skattpodiet:** Där rollpersonerna skymtade rörelse är ett podium omgivet av fyra skinande vita kolonner, omgivande en stor staty av något slag. Det verkar ligga en stor hög av något glittrande på podiet. Detta är skattfällan (#45), vaktad av två mantikoror.
- ♦ **Platser:** Matplatsen (#44), skattfällan (#45) samt latrinerna (#48) finns på torget.
- ♦ **Svarttand:** Orchledaren Svarttand befinner sig i sitt rum (#50) men om stor uppståndelse uppstår i torgsalen, exempelvis vid matplatsen eller skattfällan, väcker han orcherna i sovsalen (#49) och dyker upp vid lämpligt tillfälle.
- ♦ **SÖDER:** Rasområde (se #46).
- ♦ **VÄSTER:** Låst järndörr till Svarttands rum (#50). Låset kan dyrkas eller brytas upp (20 KP, skyddsvärde 5). Svarttand har nyckeln.
- ♦ **VÄSTER:** Hög och bred dubbeldörr i järn till sovsalen (#49).
- ♦ **NORR:** Kort gång till sidokapellet (#47).

44. MATPLATS

En öppen byggnad mitt på torget, avgränsad av låga väggar runt en plattform ett par trappsteg upp. Pelare i svart sten bär upp ett spetsigt tak. En eld brinner i byggnadens mitt, omgiven av låga bänkar. På bänkarna sitter en grupp orcher och grälar högljutt.

- ♦ **Rökgång:** Byggnaden var en restaurang på dvärgarikets tid, och eldstaden har en rökgång som leder i väg brandröken upp genom taket.
- ♦ **Döda orcher:** Nära matplatsen, vid den norra väggen av salen, hänger tre döda orcher uppspikade på träställningar.
- ♦ **Levande orcher:** Ett antal orcher, två fler än rollpersonerna, sitter runt elden. De äter och dricker, pysslar med en gryta och grillade köttstycken invid elden och för ett högljutt samtal, stundtals övergående i ett gräl. De håller inte vakt och rollpersonerna har fördel på slag mot SMYGA om de vill närma sig dem. Att bara passera förbi matplatsen kräver inget slag, men orcherna reagerar om det blir strid vid skattfällan (#45) och kommer springande efter några rundor.

Om rollpersonerna närmar sig kan de se hur orcherna ibland stannar upp, tittar mot de döda orcherna vid väggen, ryser och skakar på huvudena. Om rollpersonerna tjuvlyssnar och förstår orchiska (FRÄMMANDE SPRÅK) hör de hur orcherna pratar om hur de avskyr gastarna, och även förtäckta antydningar om att de både hatar och fruktar orchledaren Svarttand som de ser som kollaboratör och svikare eftersom han alltid står på gastarnas sida och tycks finna glädje i att plåga sina underlydande.

Det är möjligt för rollpersonerna att ÖVERTALA eller BLUFFA orcherna att ge upp eller till och med göra uppror mot Mogdaths styrkor, speciellt om de besegrar mantikororna och/eller Svarttand eller fördriver någon av gastarna.

- ♦ **Matförråd:** Invid matplatsen står Mogdaths expeditioners matförråd: fem tunnor med torkat kött, två tunnor hårt bröd, två tunnor getost, tre tunnor mörkt beskt öl och en liten kagge orcherdrank. Totalt motsvarar det ett hundratals dagsransoner mat, men väger också därefter.
- ♦ **Karta:** På utsidan av byggnadens västra vägg, som är lite högre än de övriga, finns en karta över hela Staden, inlagd i svart metall mot den ljusare stenen. Orcherna har med kol markerat vad rasen går och kryssat över hela den sydöstra delen av området som nu är otillgängligt. Visa spelarkarta D för spelarna (den finns i slutet av boken samt för nerladdning på Fria Ligans hemsida). Om rollpersonerna lägger en kvart på att kopiera kartan och har lämpliga redskap för detta kan spelarna behålla kartan, annars får de lämna den ifrån sig när de rör sig härifrån.

45. SKATTFÄLLA

Ett podium av svart, blankpolerad sten, omgivet av fyra kolonner i skinande vit marmor som når upp till taket. I dess mitt står en tre meter hög staty av en dvärgliknande figur med grova drag som verkar ha växt fram ur klippan. Runt statyn ligger högar av mynt, smycken och andra värdeföremål. I närheten rör sig några stora skepnader i dunklet.

♦ **Mantikoror:** Två mantikoror har placerats här av Mogdath för att vakta skatterna mot orcherna. Om rollpersonerna iakttar utan att visa sig kan de efter en kvart se hur en mantikora gör ett utfall mot en orch som råkar komma för nära podiet vilken då skyndar sig därifrån, uppenbart livrädd.

Mantikororna angriper alla som kommer i närheten av podiet och lämnar inte dess närhet om de inte

beordras till det av gastarna. De kan därför undvikas om rollpersonerna inte undersöker podiet närmare. För speldata, se sidan 92 i Regelboken. Den ena mantikoran är lite mindre än den andra, och har bara 38 KP. Den har dock en ovanligt skarp svans, så dess monsterattack #4 gör 2T8 i skada och #6 gör 2T6.

♦ **Stenväktare:** Om någon sätter sin fot på podiet eller vidrör någon av skatterna på podiet vaknar statyn till liv. "Ho, intränglingar! Till vad syftar ni?" dånar den med en röst som en stenkross, först på ålderdomlig dvärgiska, sedan på allmänspråket om den inte får svar.

Den vill ha en förklaring till intrånget och har som enda syfte att bevaka skatten, men är ändå instruerad att fråga först innan den tar till våld. Den angriper dock omedelbart den som tar något föremål från podiet. För speldata, se rutan på nästa sida.



STENVÄKTARE

Statyn är en variant av jordelementaren gnom, frammanad genom mäktig stenmagi. Den förföljer eventuella tjuvar men lämnar inte Staden. Observera dess långsamma förflyttning.

Handlingskraft: 2 Storlek: Stor

Förflyttning: 4 Skydd: 6 KP: 60

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Krossa!** Statyn slänger sig mot en rollperson som tar 2T8 i krosskada och faller omkull.
- 2 **Virvlande nävar!** Alla fiender inom 2 meter tar 2T6 i krosskada.
- 3 **Kast!** Stenväktaren greppar en fiende och kastar iväg denne 2T6 meter. Offret tar lika mycket i krosskada och landar liggande.
- 4 **TVå i en smäll!** Statyn greppar en fiende och slår denne in i en av dess kamrater. Båda tar 2T6 i krosskada och faller omkull.
- 5 **Stenstorm!** Stenväktaren manglar ett offer med sina nävar. Attacken gör 3T6 i krosskada och ger nackdel på försök att ducka.
- 6 **Återhämtning!** Statyn går ned på knä och smälter för ett ögonblick nästan samman med golvet. Den återfår TIO förlorede KP genom att dra kraft ur stenen.

- ♦ **Ras:** Om stenväktaren går ner till 30 KP eller lägre slutar den angripa rollpersonerna och raserar i stället på varje tur en av de fyra pelarna vid podiets hörn. Om den lyckas rasera alla pelare rasar taket in och begraver omedelbart alla varelser och skatter på podiet. Rollpersoner på podiet får slå mot UNDIVIKA (ej handling) för att kasta sig undan – ett misslyckande innebär oundviklig död.

- ♦ **Kedjereaktion:** När stenväktaren har börjat rasera pelarna utlöses också en kedjereaktion, oavsett om hela podiet störtat samman eller bara en pelare raserats. Tre rundor senare faller taket in över hela den södra delen av Staden. Allt som återstår är då en smal gång mellan de båda trapphusen (#41 och #42).

Gör klart för spelarna att taket är på väg att rasa genom att berätta att stora stenar börjar falla runt dem. Att stanna kvar området när taket störtar in innebär en oundviklig död. Om en rollperson är kvar i området när raset kommer kan du tillåta en sista chans att slå mot UNDIVIKA (ej handling) för att få utföra en sista förflyttning (och handling, som sannolikt är att sprinta) för att ta sig ur området.

- ♦ **Skatter:** På podiet finns fyra mäktiga magiska föremål, härstammande från de fyra allierade folken i urtiden: dvärgar, alver, orcher och halvlingar. De är alla försedda med runor på fornspråk som förklarar deras användning, vilket kan avkodas med ett slag mot FRÄMMANDE SPRÅK på en kvart. Den som tillhör rätt folkslag får fördel på slaget. Därutöver finns 20 000 silvermynt och 3 000 guldmynt. Det är osannolikt att rollpersonerna hinner plocka åt sig mycket av dessa men de kan tjäna som distraktion från de magiska föremålen. Dessa är:

- **Lefaleth:** Livets amulett, skapad av alverna. Lefaleth är en droppformad safir infattad i en guldros med HELA, SIGILL och PERMANENS, effektgrad 2.
- **Ish-Taloch:** Frostens svärd, skapad av orcherna. Ish-Taloch är en mästersedd kroksabel med FROST, SIGILL och PERMANENS, effektgrad 2.
- **Absor:** Bergets sköld, skapad av dvärgarna. Absor är en mästersedd stor sköld av ek med beslag av en silverskimrande metall och STENSKÖLD, SIGILL och PERMANENS av effektgrad 2.
- **Vägfinn:** Vägens ring, skapad av halvlingarna. Vägfinn är en ring av rödguld med en infattad pärla och TELEPORTERA, SIGILL och PERMANENS. av effektgrad 2.

46. RAS

De blankpolerade stenväggarna och det jämna taket övergår i sydost abrupt i ett långt rasområde fullt av grus och större och mindre stenblock.

- ♦ **Dvärgskelett:** Om rollpersonerna går närmare ser de krossade skelettdelar bland rasmassorna och utspritt på marken utanför. Det är resterna av de



olyckliga dvärgar som fångades här när den förrädiske dvärgprinsen Kalin utlöste mekanismerna som raserade dvärgariket.

- ♦ **Skatter:** Den som letar i bråten i en kvart måste dels slå **HOPPA & KLÄTTTRA** för att inte dra ned några stenar över sig och få T6 i skada (ett demonslag innebär att man orsakar ett större ras som gör 3T6 i skada på alla inom 10 meter), dels **FINNA DOLDA TING** för att hitta värdesaker motsvarande ett skattkort. Detta kan utföras totalt två gånger.

47. SIDOKAPELL

En kort gång leder in till ett rum som verkar mindre än det är då ni just kommer från torgets väldiga vidder. Väggarna består av grovhuggen sten och takhöjden är tre meter. I rummets östra ände står ett altare, och på väggen bakom finns infattad en stor kvadrat av mörkare, rödaktig sten, slät men inte polerad. Framför altaret ligger utspridda skelettdelar och vapen.

- ♦ **Spöke:** Om rollpersonerna närmar sig altaret uppenbarar sig en svävande grönskimrande skepnad av en dvärg med geometriska symboler invävda i det stora skägget. En dvärg i sällskapet inser att detta är spöket av en präst.

Spöket angriper omedelbart eventuella andra odöda som närmar sig med en förgörande stråle av skapargudens ljus. På det viset förintade spöket två av Mogdaths animerade skelett som sändes ut för att utforska kapellet, och gastarna har därför lämnat platsen i fred.

Spöket är Kaldur, den sista prästen i templet och kan berätta vad som skedde efter drottning Gwinnas död, däribland om de ras som prins Kalin utlöste och att denne tog med sig Mörkrets hjärta bort från Maktens portar på sin färd mot Österlandet. Det här är viktig information för rollpersonerna inför kampanjens fortsättning. Se rutan till höger.

- ♦ **Viloplats:** Om rollpersonerna blir vän med prästens spöke är detta en säker plats att ta en lång vila på då spöket kan hålla vakt. Om rollpersonerna angriper och besestrar spöket är detta inte längre möjligt. Efter ett skift försvinner spöket till sin eviga vila, då dess uppgift att berätta om prins Kalins öde äntligen är slutfört.

48. LATRINER

En byggnad med avsmalnande tak som sträcker sig upp till taket i salen. Inuti finns avträden och handfat av sten. Vatten rinner från taket ner i dessa och vidare genom en öppning i golvet, täckt av ett gallerverk i sten.

- ♦ **Hemlig utgång:** Ett slag för **FINNA DOLDA TING** eller en noggrann undersökning av utloppet avslöjar att gallret går att lyfta upp genom ett **STY**-slag med nackdel (flera kan hjälpas åt). En rad enkla krampor leder nedåt i mörkret. Klättringen är svår på grund av vattnet som strömmar in ovanifrån, och varje rollperson måste lyckas med **HOPPA & KLÄTTTRA** för att inte falla och ta 2T6 i krosskada (rustning skyddar ej) om inte vattenflödet stoppas eller avleds på något sätt. Schaktet leder till hamnen i Smedjan (#53).

SPÖKPRÄSTENS BERÄTTELSE

"Min berättelse är en sorgesång över detta fallna rike. Prins Kalin, drottning Gwinnas bror, förde med sig demonfurstens Sathmogs mörka hjärta hit till dvärgarnas boning. Artefakten förtärde hans sinne och han försjönk i hat och avundsjuka. Hans mörka makt lockade fler dvärgar i fördärvet och snart rasade blodiga strider i djupet. Broder mot broder, syster mot syster.

I sin galenskap utlöste Kalin till sist de dödliga fällor som skapats för att skydda våra skatter från inkräktare, och vårt rike gick under. Men Kalin överlevde. Ensam, med Mörkrets hjärta i ett skrin av svart sten, fann hann sin väg genom den underjordiska floden till landet i öster. Sedan dess har tystnaden härskat i dessa salar. Tills nu, när en ny ondskas kommit hit för att söka Mörkrets hjärta. Men de letar förgäves, hjärtat finns ej längre här."

49. SOVSAL

En långsmal sal med två meters takhöjd, försänkt i mörker sånär som på en ensam sotigt brinnande fackla vid ingången. I rummet står låga sängar i rader. Flera av dem verkar vara upptagna och det stinker här inne.

- ♦ **Sovsal:** Detta var en sovsal för dvärgar som arbetade i Smedjan och Gruvan. I de korta sängarna har nu Mogdaths orcher gjort sig hemmastadda. Rummet är smutsigt och illaluktande. Orcherna sover i skift och om de inte väckts av Svarttand (se #50) finns här vid varje tillfälle finns dubbelt så många orcher som rollpersoner, djupt sovande, med rustning och vapen intill sina bäddar. Rollpersonerna får därför fördel på slag för att SMYGA genom rummet. Om det misslyckas vaknar orcherna och går till anfall. Även Svarttand i rum #50 märker detta och ansluter sig.
- ♦ **Skåpen:** I ett av skåpen finns värdesaker motsvarande ett skattkort.
- ♦ **ÖSTER:** Hög och bred dubbeldörr i järn till torgsalen (#43).
- ♦ **SÖDER:** Metalldörr till Svarttands rum (#50).

50. SVARTTANDS RUM

Rummet har tre meters takhöjd och väggar i polerad svart sten med abstrakta infällda mönster i koppar. Det är upplyst av en pysande oljelampa och är möblerat med en stor träsäng, flera skåp, kistor och hyllor samt en stol och ett hjälpligt oskadat skrivbord i tungt trä. Det luktar surt och otvättat.

- ♦ **Svarttand:** Vid bordet sitter den storgigante orcheledaren Svarttand som röker pipa och dricker vin – om han inte är på tillfälligt besök i Smedjan (1 chans på 6 om du vill låta slumpen avgöra) eller störts av uppståndelse i torgsalen (#43) eller sovsalen (#49). Genom dolda tittgluggar i rummets väggar kan han spana in i sovsalen eller ut över torget. Om det sker högljudd uppståndelse i sovsalen eller på torget tar sig Svarttand dit, och väcker orcher i sovsalen på vägen. Han dyker lämpligtvis upp när den eventuellt aktuella striden har avklarats, eller när du tycker att det passar.
- ♦ **Skåp och kistor:** Den som söker igenom rummet ordentligt hittar värdesaker motsvarande två skattkort.
- ♦ **ÖSTER:** Låst järndörr ut till torgsalen (#43). Låset kan dyrkas eller brytas upp (20 KP, skyddsvärde 5). Svarttand har nyckeln.
- ♦ **NORR:** Metalldörr till sovsalen (#49).



SVARTTAND

Svarttand är en storgigante krigare i svart rustning, som alltid har sin morgonstjärna inom räckhåll. Hans överdimensionerade svarta huggtänder inger stor respekt. Tidigt kom Svarttand i Dakoths tjänst, och steg i graderna för att slutligen bli befälhavare för orcher som Mogdath anlitat för expeditionen in i Maktens portar. Han är det enda orchbefäl som har överlevt rasen. Mogdath har hotat honom med det Yttre Mörkrets färd om han inte kan hålla bättre pli på sina underlydande. Detta hot har verkligen skrämt upp Svarttand och han har blivit en riktig plågoande för övriga orcher.

Förf: I2 **SB STY:** +T6 **KP:** 24 **VP:** 16

Rustning: Ringbrynja (4)

Färdigheter: Slagsmål I2, Undvika I2, Upptäcka fara I5

Förmågor: Defensiv, Stridsvana, Tålig × 4

Vapen: Morgonstjärna (FV I6, 2T8), stor sköld

SMEDJAN

NIVÅ –I

Smedjan är en arbetsplats där orcher och resar smälter malm och smider vapen. Luften är varmare än på andra våningsplan och bemängd med rök. Sikten är begränsad till 10 meter och ögonen blir irriterade efter ett tag (alla rollpersoner blir Omtöcknade om de tillbringar mer än en kvart här). Luften är i rörelse så mycket att talgljus inte går att använda. Takhöjden är omkring tre meter. Ljus kommer från facklor uppsatta lite varstans samt från smedjans och ugnarnas eldar.

SLUMPHÄNDELSE

Gastarna tycker inte om de öppna eldarna, men kommer ändå hit ibland för att inspektera orchernas arbete. Slå 2T6 på följande tabell varje kvart som rollpersonerna tillbringar här. När rollpersonerna upptäckts av gastarna slår du T12 i stället.

SLAG HÄNDELSE

I	Mogdath visar sig.
2–10	Inget händer.
II	Daz dyker upp.
12	Gozer anländer.

Om Daz eller Gozer dyker upp återföljs gästen av orchledaren Svarttand. Om rollpersonerna håller sig gömda (slå mot SMYGA, med fördel om de håller sig på avstånd) kan de då bevittna hur orcherna blir åthutade, ibland piskade, och pådrivna att arbeta hårdare. Gästen talar med en stämma som liknar istappar som krossas mot varandra.

"Vakna till där, era kräk! Slöa inte! Vi måste gräva djupare! Hitta Mörkrets hjärta! Mogdath kräver det. Dakoth kräver det!"

De piskade orcherna hukar sig, kuvade, men rollpersonerna kan se hur deras ögon skiner av hat när de tittar på gästen och Svarttand. Om rollpersonernas intrång i Maktens portar är upptäckt lägger gastarna till:

"Och håll ögonen öppna! Det finns inkräktare som smyger omkring i gångarna!"

När rollpersonerna jagas av gastarna, speciellt om de redan sett ovanstående scen, kan du lägga in ett möte med någon av dem (eller Sharch) i Smedjan. Till exempel kan det vara lämpligt i gången mot hamnen om rollpersonerna har besegrat Mogdath och är på väg ut ur Maktens portar men någon av de andra gastarna fortfarande finns kvar.

RESAR

Resar är grova och människoliknande varelser med imponerande fysik och ett oberäkneligt kynne. De kan vara fromma som lamm och godmodiga som tupplurande halvlingar, men har ett dåligt ölsinne och är allmänt lättstötta, i synnerhet när de är bakfulla eller lider av tandvärk – tillstånd som är återkommande i envar reses liv. Du kan läsa mer om resar i Monsterboken till *Drakar och Démoner*.

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

Rustning: Läder (I)

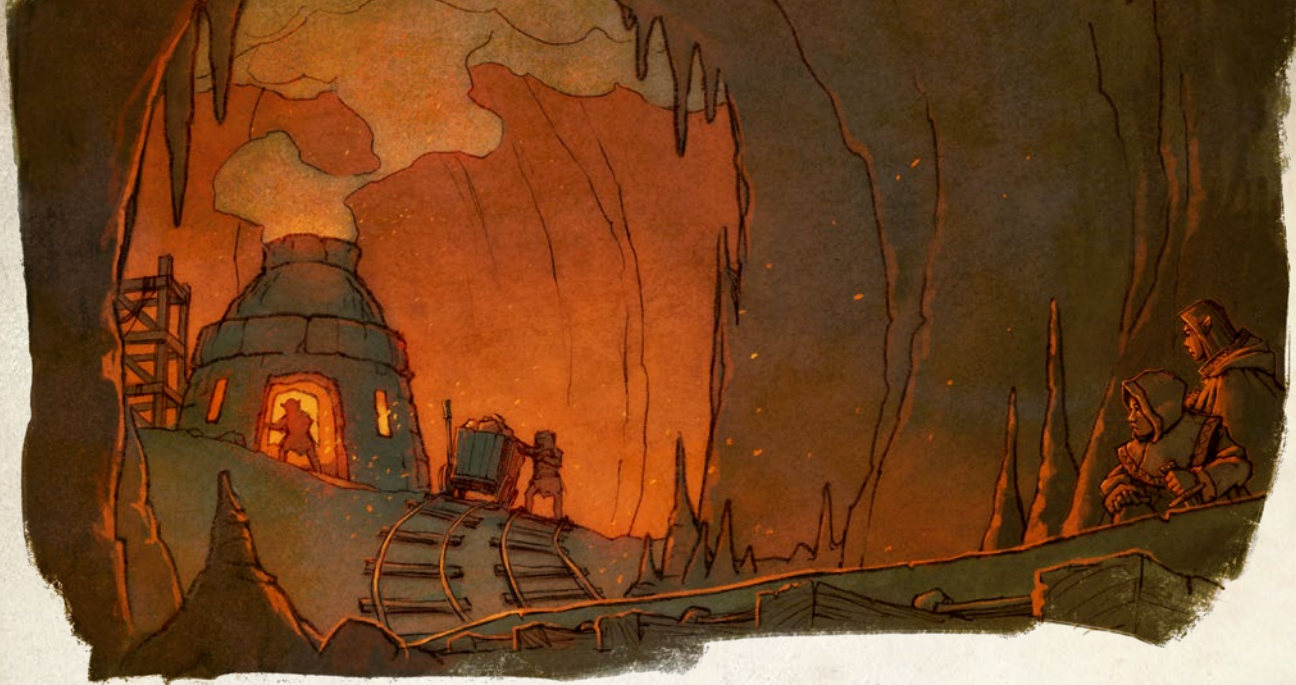
Färdigheter: Slagsmål I2, Undvika 6, Upptäcka fara 8

Vapen: Stor träklubba (FV I3, skada 2T8)

Stor: Resar är Stora varelser enligt sidan 83 i Regelboken.

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





51. MASUGN

Varm luft slår emot er och för med sig stinkande rök, mättad med sot och lukten av smältande järn. Ögonen tåras och ni tvingas kväva hostningar. Väggarna är oregelbundna, av grovt huggen sten, och försvinner bort i dunklet. Grottsalen ger intryck av att vara mycket stor. Det råder ett väldigt oväsen av sten som krossas, av släggor och hackors arbete, av slamrande luckor och fräsande smältjärn.

Flera gestalter avtecknar sig som mörka skuggor mot ett rödaktigt eldsljus från en stor konstruktion längre fram. Ett stort hål öppnar sig i marken ned mot underjorden och något slags ställning av stora trästockar är monterad vid dess rand. Två järnvägsspår börjar här och försvinner in i en bred tunnelmynning som sluttar nedåt i dunklet. På det ena spåret står en vagn.

- ♦ **Masugn:** Den rödlysande konstruktionen är en masugn, vilket en dvärg eller rollperson med FV 10 eller högre i HANTVERK inser. Hettan nära ugnen är outhärdlig (gör en rollperson Utmattad efter en kvart).

Fyra orcher arbetar med att skyffla malm från hissen in i masugnen och lassa avvalnat tackjärn på en vagn på rälsen. De är obeväpnade och utan rustning men har hackor och släggor (räknas som lätta respektive tunga tillhyggen).

- ♦ **Vagn:** När vagnen är fullastad (cirka varje timme) lossar en av orcherna på vagnens broms och åker med den till smedjan (#52), bromsande manuellt. Han går sedan tillbaka upp till masugnen. Utan broms skulle vagnen krascha in i smedjan (T6 i krosskada på alla ombord). Fyra personer kan åka i vagnen om den är tom eller nästan tom. Ett angrepp via vagnen blir automatiskt överraskande för alla orcher i smedjan.
- ♦ **Hiss:** En hissanordning som används för att frakta upp malm från Gruvan. En rese sköter ett stort hjul som vinschar upp hisskorgen. Resen är ofta sysslolös och står

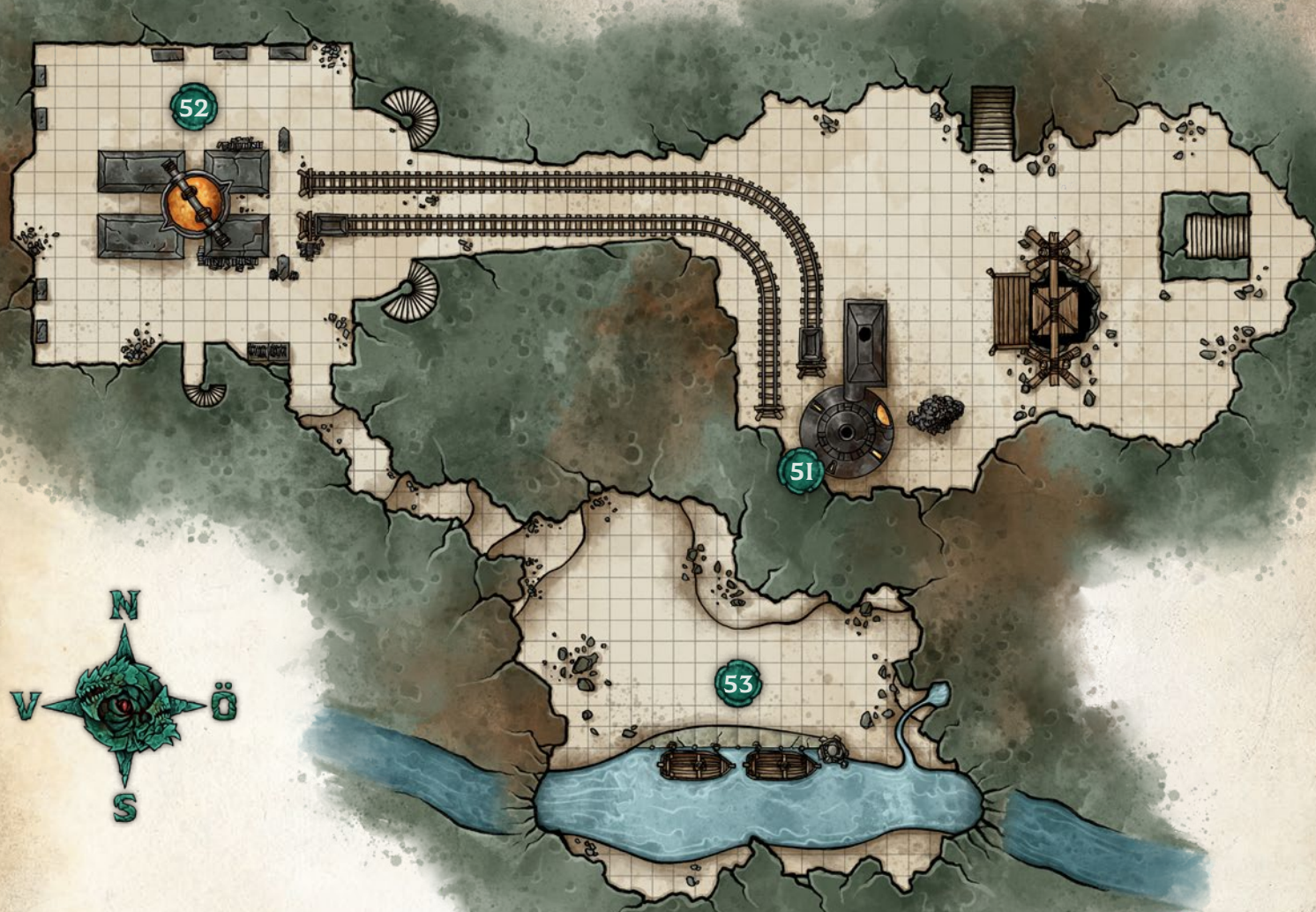
mest och slöar. Hissen är stor nog för tre personer att åka med. Att vinscha upp hissen kräver ett slag mot STY.

- ♦ **UPPÅT:** Nära östra väggen leder en bred trappa till ett trapphus (#42) i Staden.
- ♦ **NEDÅT:** Vid norra väggen leder en bred men grovhuggen trappa ned till Gruvan.

52. SMEDJA

Klangen av stål mot stål når era öron. Luften är mättad av sot och svettluft. I ljuset av flammorna som slickar den stora smältdegeln i salens mitt avtecknar sig två mörka skepnader som arbetar vid degeln's styrsång. Stora stenblock med gjutformar omger degeln. Intill arbetar två gestalter med släggor och hammare vid ett städ i skenet från en ässja. Två järnvägsspår börjar här och sluttar uppåt mot en bred tunnelmynning. På det ena spåret står en vagn där någon lastar av något.

- ♦ **Arbetare:** Fyra orcher arbetar omväxlande vid degeln och städen. De bär läderrustning och har hackor och släggor (räknas som lätta respektive tunga tillhyggen). På marken runt dem ligger högar med nysmida krok-sablar och långspjut.
- ♦ **Vagnen:** En rese lassar ur tackjärn från vagnen på rälsen. När den är tom drar han den sedan upp till masugnen och går sedan tillbaka längs rälsen. Det är alltså viss risk (1 på 6 om du vill slumpa) att rollpersonerna möter resen på sin färd mellan Smedjans olika delar. Vagnen kan också dras av två orcher eller andra varelser av mer normala kroppskrafter.
- ♦ **ÖSTER:** Två spiraltrappor till plats #11 Ankomstsalarna.
- ♦ **SÖDER:** En smal spiraltrappa till plats #7 i Ankomstsalarna.
- ♦ **SÖDER:** En grovhuggen öppning i väggen leder till hamnen (#53).



53. HAMN

Den grovt uthuggna grottgången vidgar sig till en stor, oregelbunden naturlig grotta. Luften är klar och fuktmättad och ni hör ljudet av forsande vatten. Vid en raskt förbiströmmande flod kan ni urskilja en kaj där några smala båtar ligger förtöjda.



- ♦ **Kajen:** Hamnen användes av dvärgarna för att frakta varor till och från Österlandet innan Maktens portar slöts för gott och ingen kontakt med yttvärlden längre var önskvärd. Dess stenkaj är fortfarande i gott skick. Här ligger två smala slupar och slår mot kajen i strömmen, med flera årpar i varje.
- ♦ **Strömmen:** Floden är strid och övergår uppströms i en fors som förhindrar all vidare färd. Även att ta sig hit krävde stora bragder av roddarna. Att färdas nedströms, mot Österlandet, är betydligt enklare. Ett slag mot SJÖKUNNIGHET krävs dock för att båten inte ska slå emot klippväggarna och skadas.
- ♦ **Vägen ut:** Färden längs den underjordiska floden till Österlandet tar minst två skift. Efter en halvtimme vidgar sig tunneln till en underjordisk sjö där ekon sprider sig i tomheten över en lugn vattenyta, i stark kontrast till

forsens dån. Om du tycker att rollpersonerna har klarat sig alltför lätt igenom Maktens portar kan du välja att låta en sjöorm ha gjort den underjordiska sjön till sin boning. För spelvärlden, se sid 98 i Monsterboken. Om båten är skadad får rollpersonerna nackdel på slag för att manövrera sig runt här. På andra sidan sjön fortsätter floden i en bredare tunnel där flödet är lugnare.

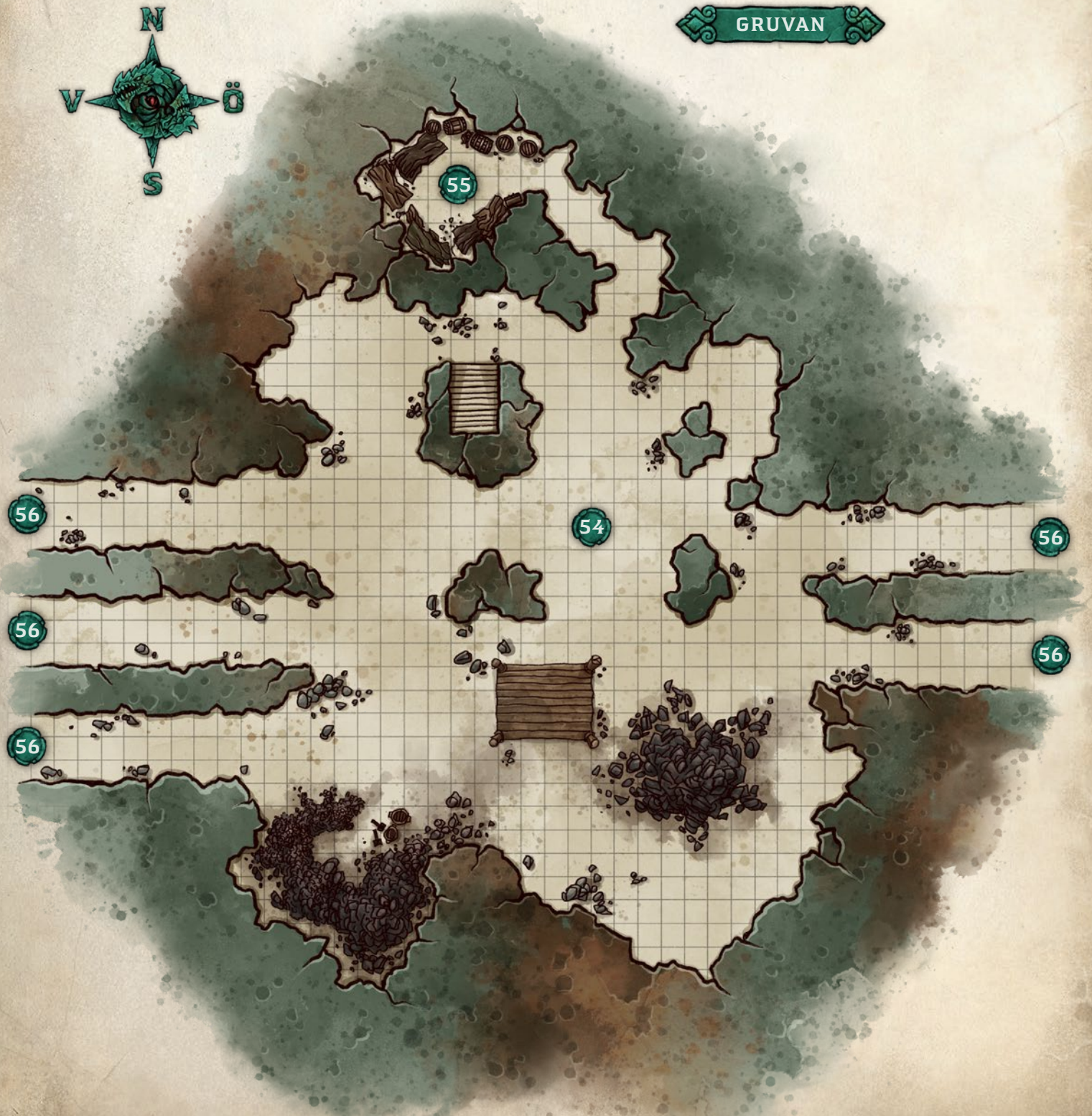
- ♦ **NORR:** En grovhuggen öppning i väggen leder till smedjan (#52).
- ♦ **UPPÅT:** Ett murat, cylindriskt schakt ur vilket vatten strömmar ner i floden leder upp till latrinen i Staden (#48). Schaktet har järnkrampor men att hoppa upp till dem kräver ett slag mot HOPPA & KLÄTTTRA. Ytterligare ett slag krävs för att sedan klättra upp genom det strömmande vattnet. Den som misslyckas med klättringen faller och tar 2T6 i krosskada (rustning skyddar ej).

GRUVAN

NIVÅ -2

Mogdath har tagit dvärgarnas gamla gruva i bruk och satt ett antal resar i arbete med att bryta malm till vapensmedjorna.

Slumphändelser: Gastarna inspekterar gruvan lika ofta som de är i Smedjan. Använd samma tabell och regler för slumphändelser (sid XX).



54. ARBETSGROTTA

Ni möts av ljudet av sten som krossas och en skarp, sur stank av svett. Grottsalen är grovt uthuggen ur berget med högt i tak. I skenet från flämtande facklor urskiljer ni några storvuxna gestalter arbeta med släggor och hackor. Hissen från smedjan ovanför slutar i en träplattform. Låga grottgångar försvinner in i berget i olika riktningar.

- ♦ **Arbetarna:** I fackelskenet krossar tre resar malm med väldiga släggor. Ytterligare fyra resar arbetar med att bryta malm ute i smala gruvgångar.
- ♦ **Hissen:** Malmen som resarna har brutit lastar de på hissen som sköts från Smedjan. När hissorgen är full anropas resen som hanterar vinschen ovanför.
- ♦ **ÖSTER & VÄSTER:** Gruvgångar (#56).
- ♦ **NORR:** Grottgång till resegrottan (#55).
- ♦ **UPPÅT:** Bred grovhuggen trappa upp till masugnen i Smedjan (#51).

55. RESEGROTTA

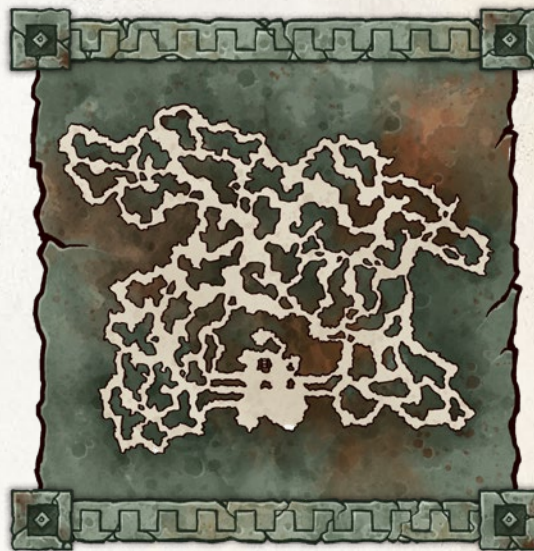
Grottan är fullkomligt mörk. Stanken är ännu värre här, närmast överväldigande. Det ligger gestalter under filter här och var, och längs väggarna står några skåp och tunnor.

- ♦ **Resarna:** Tre resar sover här för tillfället. De vaknar efter tre rundor om det blir strid i arbetsgrottan.
- ♦ **Möbler:** Tunnorna innehåller saltat och rökt kött motsvarande 25 dagsransoner och skåpen värdesaker motsvarande ett skattkort.

56. GRUVGÅNGAR

Gruvans slingrande gångar är grovt huggna ur berget. Era facklor kastar här ett fladdrande sken som skapar många skrämmande skuggor. Här och var finns lastvagnar och redskap, kvarlämnade av dvärgarna.

- ♦ **Gångar:** Gruvan är stor och till största delen oanvänd. Det finns inte mycket för rollpersonerna att hämta här annat än kompakt, tryckande mörker, droppande vatten, sluttande gångar och smala passager mellan vassa klippkanter. Flera av gångarna slutar i ras.



AVSLUTNING

Aventyret är sannolikt slut när Mogdath är besegrad, helst infångad i Tefalas dolk, och rollpersonerna har lämnat Maktens portar via den underjordiska floden, på väg mot Österlandet.


Det finns dock andra tänkbara slut. Mogdath kanske kommer undan, och kan då återkomma i det sista

deläventyret, *Mörkrets hjärta*. Samma sak gäller Doriath, Vindhand och Tefalas, om några av dessa ännu är vid liv.

I och med detta är *Maktens portar* slut. Förutsatt att rollpersonerna tagit sig igenom grottsystemet levande belönas de med varsin valfri hjälteförmåga (kapitel 3 i Regelboken) för att ha nått denna milstolpe.

MÖRKRETS HJÄRTA






Här var länge frid och fröjd, harmoni och måtta; här fanns länge fria städer och byar spridda i ett kulligt kustlandskap rikt på vilt, bördig åkermark och andra naturskatter. Frånvaron av en dominerande centralmakt hade förvisso ett pris – orterna stod ensamma inför hot från missväxt och plundrande nattfolksklaner. Dessutom, när endast en fristående samling självgodar riddarmunkar fanns där för att peka finger kunde lokala, osunda läror och sedvänjor blomstra i takt med fruktlundar och täppor.

Men så anlände mörkret. De fria orternas befolkning hamnade genast i kläm mellan riddarna och nekromantikern Dakoths odöda skaror. Såväl frid som fröjd är nu ett minne blott, i synnerhet sedan dödsmagikern har vuxit sig mäktigare medan munkarna av Den Rena Flammans Vaktare dräsar som fallfrukt till marken, en efter annan. Och när det inte verkade kunna bli värre anlände draken med sin ryttare, förmögen att nosa reda på och förbränna allt den betraktar som uselt och osunt.

Ja, även om en utomstående betraktare skulle kunna tycka att de har sig själva att skylla, är Österlandets befolkning i desperat behov av befriare.



Mörkrets hjärta är den avslutande delen i kampanjtrilogin *Årans väg*. Med upplösningen i faggorna har äventyret en mer linjär struktur än de tidigare delarna. Rollpersonernas uppgift står klar: att lägga beslag på demonfursten Sathmogs hjärta och föra det tillbaka till Vindarnas tempel, där det måste förintas i hopp om att skingra förbannelsen över Döda skogen. Över världen.

Rollpersonerna är till en början vilse, utan karta eller riktningssangivelser – allt de vet är att riddarmunken Godvindel ska finnas i bergstemplet Otag, och att denne har information som förhoppningsvis kan leda dem vidare. Deras första utmaning blir sålunda att någonstans i detta krigshärjade land hitta riktningssangivelser till templet i fråga ...

ÄVENTYRETS BÖRJAN

Mörkrets hjärta är utformat för att spelas som sista delen i kampanjen *Årans väg*. Det förutsätts därför att rollpersonerna kommer ut från Maktens portar via den underjordiska floden från dvärgarikets hamn. Om *Maktens portar* slutade på annat vis får du som SL anpassa starten på *Mörkrets hjärta* därefter.

Färden längs den underjordiska floden tar två skift och går lugnt till, så länge rollpersonerna har en ljuskälla. Utan en sådan måste den som styr båten slå mot SJÖKUNNIGHET för att komma framåt under skiftet. Alla rollpersoner utom den som styr båten kan vila. Det bör vara morgon när rollpersonerna närmar sig öppningen till Österlandet. Läs eller spela upp följande text, utan att visa spelarna kartan över Österlandet:

I vad som känns som en evighet har ni flutit fram genom underjorden på iskallt, svart vatten, omgivna av kompakt mörker. Ni börjar tvivla på att ni någonsin ska få lämna detta nattens rike. Så fladdrar lågan till på er ljuskälla och ni känner en pust av friskare luft mot era ansikten. Och sen, långt framför er, äntligen ett svagt ljussken.

Snart är ni framme, i Österlandet där kriget rasar. Ert mål är att söka upp munken Tefalas ordensmästare Godvindel, som ska finnas på tempelberget Otag. Det är till honom ni ska föra den magiska dolk som innehåller dödsanden Mogdaths mörka ande. Men var ligger Otag? Österlandet är främmande mark för er, och ni saknar både vägvisare och karta.



Plötsligt tar båten tar fart, tunneln smalnar och strömmen blir allt stridare. Nu syns den tydligt, öppningen. Dagsljus. Den friska luft som möter er är uppblandad med något annat. En brand? Nej, snarare aska och sot. Snabbt förvandlas floden till en strid fors och er båt kastas våldsam fram och tillbaka mellan vassa stenar och klippor.

Låt samtliga rollpersoner slå för HOPPA & KLÄTTA. Den som misslyckas slungas ur båten och hamnar i det iskalla vattnet, blir nerkyld (sid 54 i Regelboken) och måste klara ett slag mot SIMMA för att undvika drunkning (sid 52 i Regelboken). En rollperson som håller sig kvar i båten måste slå mot SÖKUNNIGHET för att lyckas styra båten genom forsen – om detta misslyckas slås båten sönder mot stenarna och alla ombord hamnar i vattnet.

När rollpersonerna (förhoppningsvis) har överlevt fors-ränningen på något sätt spolas de ut genom tunnelmynningen och finner sig i lugnare vatten, badande i dagsljus. Läs eller spela upp följande text:

Det skarpa dagsljuset sticker i era ögon. Ni försöker orientera er när ni noterar något som flyter intill er, nära den karga flodstranden. Ett lik. En död orch, bepansrad och beväpnad. Men svedd. Skallad till döds. En bit fram flyter en till, ännu värre bränd, nästan förkolnad.

Svarta moln stormar rullande fram över himlen, jagade av en vind som inte känns på marken. Allt är stilla. Dödstyst. Och bränt – såväl marken som den

spruckna, glaserade klippväggen bakom er ser ut som om de översköljts av blåstrande eld [ett lyckat slag mot BESTIOLOGI kan ge vid handen att det sannolikt handlar om drakeld].

Ni är vilsna i ett främmande, krigshärjat land. I det böljande landskapet som breder ut sig framför er syns inga tecken på liv – inte förrän ni får syn på något oroväckande: flera tjocka, mörka rökelare som stiger mot skyn i fjärran. Först därefter noterar ni något hoppingivande – i dalen långt framför er ligger en liten muromgärdad by vid floden, till synes intakt.

Med det gjort är det dags att överlämna till spelarna att bestämma vad deras rollpersoner tar sig för. De befinner sig vid flodens utlopp cirka ett skifts vandring nordväst om Bergamund, den by de anar i fjärran.

Med tanke på de höga berg som omger floddalen, och det faktum att rollpersonerna sannolikt har ont om mat och andra förnödenheter, är det naturliga valet att bege sig mot byn, men låt spelarna välja sin väg själva. De har dock ingen karta. Använd avsnittet Resor i Österlandet på sidan XX.

Båten: Om rollpersonerna har kvar båten kan de färdas ner mot Bergamund i den. Hastigheten är densamma som att gå till fots. Alla utom den som ror kan vila under färden. Den som vilar får dock inte slå mot UPPTÄCKA FARA för att notera annalkande hot.

LÄGET I ÖSTERLANDET

Från sitt fäste Cith Dakoth i norr har nekromantikerns styrkor har erövrat stora områden i Österlandet. Små sammanlutningar av rebeller, tappert kämpande riddarmunkar och den nyligen anlända drakryttaren Karlak Sol-Tar (sid XX) lyckas ibland nedgöra förtrupper eller mindre enheter av odöda och orcher, men inte tillräckligt för att hindra nekromantikerns framfart, och ofta med stora förluster på den egna sidan. När rollpersonerna anländer är det få byar väster om Ulymassivet som inte är plundrade och brända, med deras invånare dödade eller drivna på flykt.



DAKOTH

När Dakoths gamla kompanjon Vindhand skrytsamt lät meddela att han hade funnit en av nycklarna till Maktens portar (sid XX) avdelade nekromantikern trupper för att söka efter den ”ingång i dvärgariket från öster om Himlabergen” som

legenderna antydde skulle finnas. Och det dröjde inte länge innan sökandet bar frukt. Gruvorna därinne gav honom både utökade resurser och en chans att finna Mörkrets hjärta – artefakten som skulle göra honom mäktig nog att lägga hela världen under sin kontroll.

Redan innan detta äventyrs inledning började dock Dakoth tappa tålamodet med sin utsände härförare Mogdaths oförmåga att hitta hjärtat, och ganska precis när denne förintades eller fördrevs förlorade han slutligen hoppet. Han försonades med tanken att om Mörkrets hjärta hade varit möjligt att finna under bergen, ja då hade det redan varit i hans ägo.

Dakoth intensifierade i stället sina ansträngningar att finna artefakten på andra ställen, öster om bergen. Den första plats han riktade in sig på var bergstemplet Otag, Den Rena Flammans Väktares sista fäste i regionen. När den inte fanns där tog han personlig kontroll över sina armés huvudstyrka och började dirigera den till andra platser där Mörkrets hjärta möjligen kunde finnas.



MOGDATH FRI?

Det är sannolikt att dödsgasten Mogdath fångades i Tefalas dolk under *Maktens portar*, men det är inte helt säkert att så skedde. Om dödsgasten inte är fångad i dolken är han odödlig – även om rollpersonerna besegrat honom återuppstår han efter ett skift. Han kan i så fall återkomma under *Mörkrets hjärta* – antingen som ersättare för Mirlefth i Bergamund (sid XX) eller vid Dakoths sida i demontornet (sid XX).

Notera att en dödsgast – antingen Mogdath eller Mirlefth – måste fångas i dolken någon gång innan äventyret är slut för att rollpersonerna ska kunna lyckas häva Döda skogens förbannelse i finalen (sid XX).



Immer-Draks rike, i hopp om att finna Mörkrets hjärta. Med artefakten återfunnen såg Karlak framför sig hur han skulle kunna bli en världslegendarisk demondräpare, eller kanske enväldig härskare med oinskränkt makt över demonfurstens själ och vilja, och därigenom över alla demoner i furstens domän.

Han har inte befunnit sig i Österlandet i mer än några dygn när äventyret inleds, men det har visat sig vara nog för att splittra hans fokus. Demondyrkare överallt! Och därtill en tyrannisk nekromantiker med horder av odöda och orcher som stormar fram som en ondsint tyfon över landet. Inledningsvis flyger Karlak omkring och slår till mot olika platser som fångar hans och drakens uppmärksamhet, men så småningom kommer han förstå att Dakoth är Mörkrets hjärta på spåren och övergår till att bevaka honom från ovan.



DEN RENA FLAMMANS VÄKTARE

Efter att Dakoths styrkor intog bergstempeltet Otag finns det inte mycket kvar av Den Rena Flammans Vaktare i Österlandet. Ärkepräst Godvindel lever visserligen, men han sitter i fängsligt förvar och är mycket illa där. Även

ett tjugotal riddare lever ännu. Indelade i grupper om tre gör de sitt bästa för att störa Dakoths erövringar, genom att organisera lokalbefolkningen eller ge sig på mindre fiendeenheter, men de kan inte åsamka fienden nämnvärd skada och tvingas tillbringa det mesta av sin tid med att fly eller gömma sig undan Dakoths styrkor.

Nämnas bör slutligen att Godvindel redan för ett halvt månvarv sedan gav två enheter i uppdrag att söka efter Mörkrets hjärta på ett par platser han identifierat som troliga gömställen (sid XX) – Kalins kullar och demontornet i skogen Fang-Forren. De tre som skickades till kullarna är redan döda (se slumphändelse #4, sid XX) medan de som skickades in i skogen har tillfångatagits av dess invånare (sid XX) och kan påträffas under rollpersonernas äventyr.

KARLAK SOL-TAR

Den boklärde drakryttaren Karlak Sol-Tar bestämde sig för att undersöka sanningshalten i de legender och historiska fragment som talade om att en urmäktig artefakt stod att finna i det gamla landet, väster om Drömmarnas hav. Ridande på Ash-Ark-Afar, starkast och mäktigast av södra grannlandet Drak-Sol-Faars alla regnbågsfärgade krigsdrakar, lämnade han staden Udrak-Kalt-Immer i



SATHMOG

Sathmog själv har endast en liten, liten biroll att spela i detta äventyr (sid XX), men hans följare finns överallt i Österlandet. Kultister lever och verkar i snart sagt varje stad och byhåla, och på vissa platser

agerar de fullt öppet, ibland i ledande positioner. Även om Den Rena Flammans Vaktare ser det som en styggelse, kan man med fog säga att Sathmogdyrkan är accepterat av de flesta, även om många drar sig för att erkänna det öppet av rädsla för drakriddarna. Byn Bergamund är ett exempel på hur detta ter sig i praktiken.

Sathmog är även viktig i så måtto att han är lika mycket Dakoths som drakriddarnas fiende. Även om en av dem för tillfället är betydligt starkare (Dakoth) går det inte att förstå Österlandets historia och äventyrets utformning utan insikten att vi har att göra med tre makter som alla är i luven på varandra.



Cith Dakoth

Himmelsrand

OTAG

Is-Anor

IS-HEL

BERGAMUND

Fang-Jorren

KALINS KULLAR

Ankværn



Lum-Forren

Havsfaste

Ullmassivet

DEMONTORNET

Atlant Drak

Drömmarnas Hav.



RESOR I ÖSTERLANDET



Utfärder i Österlandet följer de vanliga rese-reglerna i kapitel 8 i Regelboken. Rollpersonerna har ingen karta till att börja med, men kan få tag på en ganska tidigt, vid sitt besök i byn Bergamund (sid XX) eller i bergstemplett Otag (sid XX). Om de följer vägarna som är utmärkta på kartan slipper de slå mot **VILDMARKSVANA** varje skift för att hitta vägen

(sid 101 i Regelboken), men tänk på att sträckorna då kan bli längre.

Notera att detta äventyr sannolikt endast kommer att föra rollpersonerna till ett fåtal platser i det vidsträckta Österlandet. Resterande delar är upp till spelgruppen att förvalta enligt eget tycke och smak, med stöd av riktlinjerna i detta avsnitt.

NATUR

Den is- och snöskrudade bergskedjan Himmelsrand utgör Österlandets västra gräns, och når upp ovan molnen. Från bergens östliga sluttningar sträcker sig böljande och gräsbeklädda stäpper österut, vilka övergår till stäppöken där vattendragen sinar, innan de lätt vildgräsbeklädda igen når den södra av de två stora skogarna, Fang-Forren.

Den lummigt ljusa lövskogen Lum-Forren i nordost är berikad med ljung och en mångfald av bärväxter, liksom ett rikt djurliv, och det ryktas om dolda alvriken i skogens djup. Fiskfyllda bäckar strömmar från skogens inre, av vilka vissa leder västerut genom vattenrika mossar till inlandsjön Is-Anor. Andra strömmar leder österut, till den karga Höga kusten.

Höga kustens kala och hala klippväggar stupar flertalet hästlängder rakt ned i de alltid hårt slående saltvattensvågorna från Drömmarnas hav. Härifrån kan fartygsfärder mot fjärran kontinenter sjösättas av dödsföraktande besättningar, över en vidsträckt och högst förrädisk vattenmassa – med svävande dimridåer döljande skarpa undervattensklippor som reser sig som spetsiga grynnor, redo att skära hål på vart skrov som kommer i deras väg.

Bara en dags färd över slättland söder om Lum-Forren tar Ulvmassivet vid, vars västra bergsfötter helt täcks av skogen Fang-Forrens mörka träd, med dova och tätt hopflätade lövverk som håller solens ljus utom räckhåll för dess därav sumpaktiga och rotsnåriga undervegetation. Fang-Forren fruktas av alla, på goda grunder ...

SLUMPHÄNDELSE

I detta avsnitt presenteras en tabell för slumphändelser, tänkt att användas under rollpersonernas färder genom Österlandet. Som regel bör du låta en slumphändelse inträffa varje skift under utfärder, men det kan ske oftare eller mer sällan om du vill. Vissa av slumphändelserna beskrivs i mer detalj på följande sidor. Slå T12 på tabellen till höger för att avgöra vilket möte som inträffar, men minns att det alltid står dig fritt som SL att välja en slumphändelse i stället för att låta tärningen avgöra.

Inledande händelse: Under den första inledande färden till Bergamund rekommenderar vi att du avstår från slumphändelser, alternativt slår med T4 på tabellen eller väljer bland de fyra första.

Upprepade händelser: Varje händelse bör som regel bara inträffa en gång – slå om eller välj ett annat om du slår ett möte som redan inträffat. Mötet med drakryttaren (11–12) är ett undantag och kan inträffa flera gånger.

SLUMPHÄNDELSE

T12 HÄNDELSE

- 1 Ynkliga djurläten når rollpersonernas öron, från ett skogsparti nära färdvägen. En rådjurshona har fastnat i en övervuxen rävsax, bortglömd sedan jägaren stupat i Dakoths erövringskrig. Två kid stryker omkring i närheten. Honan kan befrias eller fällas och ge T8 ransoner mat, men bör tillagas först (sid 103 i Regelboken). Kiden kan fällas med varsin välriktad pil (slag mot PILBÅGE) och ger T4 ransoner var.
- 2 En rasande björn störtar fram ur ett buskage, rytande och med blodig fradga runt käftarna. Minst ett halvdussin pilar sitter inborrade i kroppen. Den har värden som på sidan 99 i Regelboken men bara halva KP kvar. Den slåss tills den stupar. Då ger den 2T6 ransoner mat (bör tillagas enligt sid 103 i Regelboken).
- 3 Doften av pyrande kol sprids vida omkring en fullständigt utbränd by. Döda människor ligger utspridda över maken, och inte ett enda hus har klarat sig undan elden. Den som vandrar in bland förödelsen noterar enkelt de enorma, reptilliknande avtrycken i leran – ett slag mot BESTIOLOGI avslöjar att de kommer från en medelålders drake. Aktivt letande och ett lyckat slag mot FINNA DOLDATING leder till upptäckten av en dold källare, innehållande ett offeraltare tillägnat demonfursten Sathmog.
- 4 Kråkfåglar kretsar ovanför vad som visar sig vara ett slagfält, några hundra meter vid sidan om färdvägen. Här har en hord orcher och skelettkrigare drabbat samman med en klen rustad bondearmé, ledd av en trio riddarmunkar, alla kvinnor. De många döda har lämnats kvar av de sannolikt fåtaliga, kanske skadade överlevarna. Länsas riddarna och orchernas härförare kan värdesaker motsvarande två skattkort samlas ihop.
- 5 En vilsen och svulten flock vampyrfladdermöss (sid 99 i Regelboken) går till anfall mot rollpersonerna. De har lämnats ensamma efter att kulten de tjänade brändes till aska av draken Ash-Ark-Afar (sid XX). Detta möte kan enbart inträffa nattetid – slå annars om.

T12 HÄNDELSE

- 6 Klanket från rustningar blandas med knarret från torrt läder och klickandet från osmorda benleder. En patrull bestående av skelettkrigare (i samma antal som rollpersonerna), skelettskyttar (i samma antal) och en förkämpe marscherar genom landskapet. Deras order är att döda alla levande de stöter på, utom orcher som bär Dakoths tecken (som de själva bär synligt på sköldar och rustningar). För speldata, se rutan på sidan XX.
- 7 Tre riddarmunkar i full stridsmundering kommer ridande i snabb trav. På grund av kraftig blåst krävs det ett slag mot UPPTÄCKA FARA med nackdel för att höra dem tidigt nog för att hinna gömma sig. Se Eledains riddare på sidan XX.
- 8 Den lilla byn Djupedal ser fridfull och välkomnande ut, vilket bekräftas när befolkningen tar emot med öppna armar. Här finns ett världshus med flera lediga rum; man kan få gratis mat och förplägnad om man lovar att bidra till byns försvar i händelse av anfall. Men det verkliga hotet kommer inifrån – se Kultisterna på sidan XX.
- 9 En fågel hörs hoa, och kort därefter prasslar det till i de täta busksnåren vid färdvägen. Om rollpersonerna inte lyckas med UPPTÄCKA FARA räknas de som överraskade när de lokala motståndsmännen anfaller, vrålade för full hals: "Död åt Dakoth! Död åt tyrannen!" Se Frihetskamparna på sidan XX.
- 10 Ett fasansfullt tjut ljuder genom landskapet. Ett hundratal meter vid sidan om färdvägen har två parkerade vagnar omringats av en trupp beväpnade orchkrigare (två fler än antalet rollpersoner) med Dakoths märke på sina sköldar. Orchernas ledare, en gänglig gestalt klädd i svepande särk med djup huva, har tvingat ner vagnarnas passagerare, en skara människor, på knä. Se Hunsade orcher på sidan XX.
- 11–12 Med ett avlägset dån passerar en väldig skugga över himlen, delvis dold av det nedersta lagret mörka moln. Av konturen är det dock tydligt att varelsen är en drake. Se Drakryttaren på sidan XX.

SKELETTPATRULL

KRIGARE

Förflyttning: 8 **SB:** — **KP:** 8

Rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Undvika 6, Upptäcka fara 8

Vapen: Kortsvärd (FV 14, skada T10)

SKYTT

Förflyttning: 8 **SB:** — **KP:** 8

Rustning: Läder (1)

Färdigheter: Undvika 6, Upptäcka fara 8

Vapen: Armborst (FV 14, skada 2T6),
dolk (FV 10, skada T8)

FÖRKÄMPE

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

Rustning: Ringbrynja (4)

Färdigheter: Undvika 8, Upptäcka fara 12

Förmågor: Stridsvana, Defensiv, Dubbelhugg, Tålig x 4

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

Resistens: All sticksskada halveras
(avrunda uppåt).

Immunitet: Skelett är immuna mot skräck och
färdigheten ÖVERTALA.

ELEDAINS RIDDARE

Anbel, Tylrod och Pilos är tre riddare från Den Rena Flam-
mans Väktare. På bröstet bär de alla Eledains draksymbol,
som rollpersonerna kan känna igen med ett slag mot
MYTER & LEGENDER.

För att hålla sig dolda måste rollpersonerna slå för
SMYGA. Om de upptäcks drar riddarna samfällt sina
slagsvärd – de misstänker att rollpersonerna är agenter för
fienden, Dakoth. Det krävs goda argument och ett lyckat
slag mot ÖVERTALA för att undvika strid. Misslyckas
slaget ger riddarna inte upp förrän två av dem har noll KP.

Om mötet slutar fredligt berättar Anbel att hon och
hennes kollegor rider runt till ett antal platser där andra
riddare är samlade eller har gömt sig, med målet att så
småningom kunna återerövra bergstemplett Otag. Hon
frågar rollpersonerna specifikt om de har stött på en annan
trio riddare som inte har hörts av på ett halvt månvarv –
tre syskon av ätten Burskjöld (sid XX), två yngre män och
en äldre kvinna (stämmer inte överens med de tre kvinn-
liga riddarna i slumphändelse #4).



ELEDAINS RIDDARE

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

Rustning: Plåt (6)

Färdigheter: Slagsmål 14, Undvika 12,
Upptäcka fara 10

Förmågor: Defensiv, Dubbelhugg, Stridsvana

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

KULTISTERNA

Bakom en fasad av leenden och trivsel är befolkningen i Djupedal desperata. Den lokala demon som hittills har hjälpt dem att slå tillbaka Dakoths styrkor har hotat att vända sig mot dem om de inte snarast förser honom med ett blodsoffer – helst en mumsig alv, men han är inte knusslig.

Byaäldsten Mor Kunda vill för allt i världen inte offra någon av byns invånare, och hon vill inte stå utan hjälp från byns ”skyddsängel”. Hon kommer att göra allt i sin makt för att få rollpersonerna att övernatta i Djupedal, i varsitt rum på värdshuset Mogens tårar (Mogens är ett lokalt namn på Sathmog). Lyckas det kommer hon att försöka droga en av dem genom att bjuda på ett glas varm getmjölk innan sängdags. Hon använder ett sövande gift med styrka 12. Alla får mjölk men hon förgiftar endast den som ser vekast ut, helst en alv.

Om rollpersonerna propsar på att resa vidare, eller om de avslöjar förgiftningen, tar den desperata befolkningen till vapen. Spelvärden finns på sidan 105 i Regelboken, enligt tabellen intill. När rollpersonerna har fällt sex stycken anser skyddsängeln att det är dags att rycka in, med värden som demon på sidan 85 i Regelboken. När detta sker drar sig alla bybor tillbaka. Om rollpersonerna lyckas nedgöra demonen flyr alla bybor ut i vildmarken och återvänder inte förrän ”änglamördarna” har dragit vidare.

ANTAL	SLP
4	Vakt
4	Jägare
6	Kultist
1	Lärd (Mor Kunda)

FRIHETSKÄMPARNA

Altfoss Dregel var borgmästare i den fria byn Fossehamn när Dakoths horder brände ner den och massakrerade merparten av invånarna. Själv flydde han med sina fyra gardister, men tvingades lämna fru och sexton barn bakom sig. Kokande av skam, sorg och hat bestämde han sig för att samla ihop ett gerillaförband med målet att besegra, eller åtminstone bekämpa, den lede erövraren.

Sedan dess har det varit stor omsättning på stridande i förbandet – många har rekryterats, men nästan lika många har omkommit i striderna. Nu består gruppen av Altfoss samt lika många kämpar som antalet rollpersoner.

Det enda sättet att undvika striden är att skyndsamt sträcka händerna i vädret. Om rollpersonerna lyckas med slaget mot UPPTÄCKA FARA och vinner initiativet har de en chans att göra det innan någon projektil avfyras

– annars beskjuts de av pilar innan de har en chans att ge upp och ÖVERTALA frihetskämparna om att de står på samma sida, alltså mot Dakoth.

Lyckas övertalningen hjälper en ångerfull Altfoss eventuella skadade och erbjuder rollpersonerna ett mål mat. Han vet inte så mycket om situationen i landet i stort, men kan förstås berätta om vad som hände med hans älskade Fossehamn.



ALTFOSS DREGEL

Förfl: 10 **SB STY:** +T4 **KP:** 20 **VP:** 12

Rustning: Ringbrynja (4)

Färdigheter: Undvika 16, Upptäcka fara 14

Förmågor: Defensiv, Tålig × 4

Vapen: Bredsvärd (FV 16, skada 2T6), dolk (FV 14, skada T8)

DREGELS KÄMPAR

Förflyttning: 12 **SB STY:** +T4 **KP:** 16

Rustning: Ringbrynja (4)

Färdigheter: Undvika 10, Upptäcka fara 12

Vapen: Kortbåge (FV 13, skada T10), kortspjut (FV 14, skada T10), liten sköld

HUNSADE ORCHER

Mörkgasten Urial (speldata som Gozer på sidan XX) njuter i fulla drag av att kommendera sin trupp orcher, men tyvärr går hon lika hårt åt sina underhuggare som alla fiender de stöter på. Om rollpersonerna inte ingriper kommer gästen snart beordra en massaker på fångarna, och orcherna kommer att lyda.

Om rollpersonerna går till attack mot gästen kommer hälften av orcherna att se sin chans att fly. Om de dessutom ropar ut att just mörkgästen är deras måltavla och lyckas med ett ÖVERTALA så lägger alla orcher benen på ryggen.

ORCHKRIGARE

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

Rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Undvika 8, Upptäcka fara 10

Vapen: Kroksabel (FV 14, skada 2T6), stor sköld

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

Om de två människofamiljerna (fyra vuxna, två åldringar och sju barn) räddas vet tacksamheten inga gränser. De överlämnar ett mästernitt bredsverd, en ljuvligt smyckad säckpipa samt en ädelsten värd 7 guld.

DRAKRYTTAREN

Denna slumphändelse kan inträffa upp till tre gånger, men vid inget av tillfällena finns en chans för rollpersonerna att komma riktigt nära riddaren Karlak Sol-Tar och dennes drake Ash-Ark-Afar. Ett sådant möte sparas till äventyrets slutliga uppgörelse.

- ♦ **Första gången** bara hör och ser de draken susa förbi på hög höjd, delvis skyddad av lågt hängande, mörka moln.
- ♦ **Andra gången** ser de besten dyka ned mot ett litet kapell på en bergsknalles topp, nästan en kilometer från där de själva befinner sig. Även om de skulle sätta fart hinner de inte fram innan byggnaden (ett Sathmog-tempel) är totalt demolerad, dess besökare slukade, och Karlak Sol-Tar manar Ash-Ark-Afar att åter stiga upp i skyn.
- ♦ **Tredje gången** får de också syn på draken på håll när den gör upprepade dykningar mot någonting på marken. Vid ett par tillfällen bär den med sig sprattlande figurer i käftarna och spottar ur sig dem på hög höjd, mot en säker död. Söker rollpersonerna upp platsen när draken har dragit vidare finner de en trupp slaktade orchkrigare och kan plocka åt sig kroksablar samt krimskrams till ett värde av motsvarande ett skattkort.

BERGAMUND

ett skifts vandring sydöst om utloppet genom vilket rollpersonerna lämnar Maktens portar, där Bergsån växer sig till tio famnars bredd, ligger byn Bergamund. Rollpersonerna torde söka sig mot byn eftersom den är det enda tecken på liv de ser när de kliver upp ur

strömmen. De saknar sannolikt både förnödenheter och en karta över Österlandet, så byn är en logisk första anhalt.

Innan de kommer fram möter de rymlingar från byn, som kan berätta om läget där (se "Rymlingarna" på nästa sida). Situationen i byn är prekär – den är erövrad av



ilskna orcher som belägrar ett litet kastell i byns mitt, där Bergamunds mänskliga invånare förskansat sig. Dödläge råder och vad ingendera parten vet är att Dakoth har skickat en odöd här mot byn för att döda alla däri, orcher såväl som människor.

HISTORIA

Bergamund grundades under dvärgarnas korta storhetstid i regionen, som ett nav för handel mellan dem och ytvärldens folk, men också som en uppsamlingsplats för dvärgar som av olika anledningar valde att lämna gruvorna under Himmelsrand. Med tiden fann även människor vägen dit – några var köpmän, andra var äventyrare och lycksökare som lockats av sagor om Österlandets obrutna mark, mystiska alvskogar och rikedomar kvarlämnade från fornstora dvärg- och drakriken.

Fallet & Räddaren: Så kom kriget under bergen, dvärgarikets undergång och allt förändrades, i synnerhet för Bergamund vars huvudsakliga utkomst hade stammat från handeln med Drottning Gwinna och hennes undersåtar. Allt blev ett elände, och snabbt gick det. Somliga bybor flyttade vidare österut men många valde att streta vidare, trots problem med försörjningen och konflikterna som blossade upp i armodets spår. Det såg riktigt mörkt ut, tills räddaren anlände.

Dvärgen hette prins Kalin och hade såväl penningar som en ledares charm och hållning. Och han hade krafter, förlänade av gudomen Sathmog. Oavsett om det berodde på hans regala karisma eller den förskönande bild han gav av Sathmog, fokuserande på personlig frihet och egenmakt, hade han snart enat Bergamunds invånare med hela omvärlden som utmålad fiende.

Överstepräst Gultrub: Så snart en tempelbyggnad hade uppförts, och Kalin kände sig säker på att Sathmogdyrkan var grundmurad i byn, lämnade han över församlingen till sin vältuktade efterträdare, överstepräst Gultrub, och drog vidare för att sprida Sathmogs lära. Med sig tog han huvudparten av byns dvärgiska grundarfamiljer.

Under Gultrubs ledning utvecklades Bergamund till en isolerad men fri och relativt välmående byhåla med en stark sammanhållning. Fram till Dakoths frammarsch levde ett hundratal invånare, varav ett tjugotal dvärgar, ett mestadels fridfullt liv med Sathmogtemplet och världshuset Koppartältet som självklara samlingsplatser. Efter flera århundraden, med sitt redan långa dvärgaliv förlängt av demoniska välsignelser, lämnade Gultrub slutligen motvilligt sin post då människoprästen Fidelia tog över

NULÄGET

När nekromantikern Dakoth nyligen fick fart på produktionen i de gamla gruvorna och smedjorna under berget igen skickade han förslavade orcher för att ockupera Bergamund, som blev ett nav för transport av järn och vapen till nekromantikerns krigsmaskineri. Hälften av invånarna flydde, men de som blev kvar lämnades mestadels i fred. Missnöjet jäste dock bland orcherna då de inte tilläts plundra byn.

Orchernas revolt: Några dagar före rollpersonernas ankomst gjorde orcherna, under ledning av hövdingen Uhuluk, revolt och bestämde sig för att erövra Bergamund för egen del. Byns invånare tog sin tillflykt till ett förskansat kastell i byns mitt, som sedan dess belägras.

Förräderiet: Präglad av bitterhet över att ha blivit åsidosatt och bortglömd av både Sathmog och byborna såg nu den forne översteprästen Gultrub sin chans att ge igen på Bergamund och i synnerhet den nya översteprästen Fidelia. I hemlighet kontaktade han på magisk väg Dakoth och upplyste nekromantikern om vad som hänt. Han erbjöd sig att hjälpa Dakoths styrkor att erövra byn, i utbyte mot att få bli dess nya ståthållare i Dakoths tjänst. Nekromantikern tackade ja men har inga planer på att hedra avtalet – i stället avser att han att döda varenda orch, människa och dvärg i Bergamund för att säkra kontrollen över det viktiga transportnavet.

Fången: Det finns ytterligare en komplikation i den redan tilltrasslade situationen i Bergamund. I en bur hängande på byatorget sitter en främmande anka, tillfångatagen av orcherna under revolten. Vad ingen i byn vet är att ankan är Ankh-Tah-Leh, utsänd av lönnmördargillet Ank-Tar i fjärran Immer-Drak, med målet att finna Mörkrets hjärta. Hon kan bli en viktig allierad till rollpersonerna eller en farlig fiende, allt beroende på hur de spelar sina kort.

Rollpersonerna: När rollpersonerna anlant och smugit, slagit eller snackat sig in i byn ställs de inför valet att medla mellan orcher och människor och organisera försvaret av Bergamund eller bara försöka komma över en karta och vägbeskrivning till Otag och lämna byn åt sitt öde. I vilket fall lär besöket bli minnesvärt!

RYMLINGARNA

När rollpersonerna närmar sig Bergamund prasslar det till i ett buskage och två ungdomar med lortiga ansikten och tindrande ögon utbrister: "Prisa Sathmog, räddarna är komna!"

De två heter Edmil och Ganna och var ute och strövade när orcherna revolterade och ockuperade byn. De kan berätta om orchernas erövring och peka ut viktiga byggnader

från ett av åskrönen – Sathmogtemplet (#4), torget (#5) och kastellet (#8), där byns överstepräst Fidelia håller till.

Om rollpersonerna frågar om vägen till Otag eller en karta hänvisar de till Fidelia som ”vet allt” och till Sathmogtemplet, där det finns en karta över Österlandet på väggen. Om rollpersonerna undrar varför byborna dyrkar Sathmog ser de unga tu frågande ut – det gör väl alla häromkring?

Duon vågade sig inte tillbaka efter orchernas plundring utan gick ett varv runt byn för att få överblick. De fick då

syn på en odöd här som närmar sig söderifrån, minst ett hundratal vandrande skelett. Edmil och Ganna vädjar om rollpersonernas hjälp:

”Snälla, för Sathmogs skull, ni måste ta er in i byn och varna Fidelia för de odöda. Ni måste få dem att sluta fred med orcherna, annars kommer skeletten att döda dem alla.”

Om rollpersonerna inte färdats mot Bergamund kan mötet med rymlingarna ske på någon annan plats – de har då vandrat längre för att finna hjälp.



PLATSER

Bergamund ligger i en dalgång i ett frodigt landskap av kullar och höjder, omfamnande den drygt tjugo meter breda Bergsån, och i norr och söder flankerad av sluttande slänter, antingen uppodlade eller fyllda av betande boskap.

Innanför den tre meter höga muren finns likaledes murade stenhus, och det är sällan mer än en våning under de mosklädda trätaken. Undantagen är Sathmogtemplet (#4), världshuset Koppartältet (#6), kastellet (#8) och kvarnen som alla reser sig högre.

Längs ån ligger ett antal bryggor och det ryms även såväl boskapsinläggningar som en väl tilltagen rovdoling innanför muren. Alla byggnader som inte beskrivs nedan är tomma och plundrade av orcherna.

I. BERGSÅN

Den ser lugn och behaglig ut där den rinner fram mellan landskapets höjder och åsar, men ån genom Bergamund är uppenbarligen mycket strid, och förmodligen isande kall.

- ♦ **Kallt vatten:** Den rollperson som hamnar i vattnet måste slå mot VILDMARKSVANA varje runda (ej handling) för att motstå kyla (sid 54 i Regelboken).
- ♦ **Strid ström:** Ån är bara tjugotalet meter bred men så strid att den som försöker simma i den måste klara ett slag mot SIMMA varje runda för att inte dras ner och börja drunkna (sid 53 i Regelboken).

2. RINGMUR

Den ser uråldrig ut, den tre meter höga stenmuren som omgärdar Bergamund – byggd av mosklädda stenblock, sammanfogade med vittrande murbruk. Muren saknar torn men har porthus i norr och söder.

- ♦ **Klättra:** Att klättra över muren kräver ett slag mot HOPPA & KLÄTTRA. Den som misslyckas kan prova igen på en annan plats, men varje försök riskerar att upptäckas av vakterna (nedan).
- ♦ **Älvbrinken:** Murarna går bara någon handsbredd ut i strömmen, varför en smidig person kan ta sig runt muren på de ställena. Det krävs ett lyckat slag mot HOPPA & KLÄTTRA med fördel, där misslyckande innebär ett fall i det strömmande vattnet.
- ♦ **Vakter:** Två patruller med två orcher var, en krigare och en armborstskytt (sid XX), patrullerar på insidan av murarna under dygnets alla timmar, en på södra sidan av ån och en på den norra. Slå ett slag för

UPPTÄCKA FARA för närmaste patrull om rollpersonerna försöker passera muren. Om slaget lyckas noterar patrullen att något är i görningen och går närmare för att undersöka. Rollpersonerna måste då lyckas SMYGA för att undvika upptäckt. Om rollpersonerna blir upptäckta går orcherna till anfall. Om striden blir hård blåser de i ett horn för att få hjälp (se rutan "Larmet går" nedan).

3A OCH 3B. PORTHUS

Ett porthus med en stadig dubbelport. På taket står två orcher, välrustade och med armborsten redo att avfyra.

- ♦ **Portarna** är reglade från insidan (60 KP, skyddsvärde 18) och kan inte dyrkas upp.
- ♦ **Vakter:** På varje porthustak står två armborstskyttar dygnet runt. Den som försöker SMYGA fram till porten måste slå med nackdel. Om vakterna upptäcker inkräktare avlossar de sina armborst och blåser i ett horn för att få hjälp (se rutan "Larmet går" på sidan XX). Om rollpersonerna lyckas ÖVERTALA vakterna om att de har fredliga intentioner kan de släppas in och få en audiens med hövdingen Uhuluk i Koppartältet (#6), eskorterade av lika många krigare som antalet rollpersoner.

LARMET GÅR

Om rollpersonerna blir upptäckta av orcherna när de smyger omkring i Bergamund blåser vakten tre stötar i ett horn. Närmaste vaktpatrull kommer då rusande och anländer efter två rundor. Ytterligare två rundor senare anländer alla övriga vakter, såväl patruller som de på porthusen och på torget (#5). Uhuluk och övriga orcher i världshuset Koppartältet (#6) och vid kastellet (#8) gör sig redo för strid men stannar där de är.

Om rollpersonerna släpper sina vapen och sträcka armarna i vädret förs de till Uhuluk i Koppartältet. Om de lyckas ÖVERTALA orcherna får de behålla sina vapen under audiensen, men hålls under noggrann uppsikt av minst lika många krigare som rollpersoner.

ORCHER

Totalt finns det 30 orcher i Bergamund utöver hövdingen Uhuluk, varav hälften krigare och hälften armborstskyttar. Krigarnas sköldar är prydda av Dakoth-symboler, som dock är överkryssade eller delvis bortsuddade.

KRIGARE

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

Rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Undvika 8, Upptäcka fara 10

Vapen: Kroksabel (FV 14, skada 2T6), stor sköld

ARMBORSTSKYTT

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

Rustning: Läder (1)

Färdigheter: Undvika 12, Upptäcka fara 10

Utrustning: Armborst (FV 14, skada 2T6),
dolk (FV 12, skada T8), blåshorn

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

4. SATHMOGTEMPEL

En rund stenbyggnad mer trädörr reser sig över omgivningens bebyggelse. Huset har ett konformat, brant sluttande tak. På toppen sitter en staty av en monstros figur med vädurshorn, rovdjurskäft och hullingförsedd svans. Den känns samtidigt välkomnande med ett brett smil, leende ögon och öppna armar.

- ♦ **Tempelsal:** Dörren är oläst och leder till en tempelsal med ett offeraltare i sten. Flera träbänkar ligger omkullvälta och eldhärjade på golvet, tillsammans med en uppbruten kista vid väggen. Orchererna har härjat här. En stor gobeläng som hänger på väggen har också eldhärjats. En trappa leder ner till källaren.
- ♦ **Offeraltaret** är täckt av förkolnade träfigurer, kranier från smådjur och torkat blod.

- ♦ **Kistan** innehåller några träfigurer föreställande samma figur som på byggnadens tak. I övrigt är den tom, plundrad av orcher.
- ♦ **Gobelängen** visade en karta över Österlandet men är svårt svedd. Bara vid kanterna kan rollpersonerna ana vågskvalp, skog och berg.
- ♦ **Källardörren:** Vid salens norra sida löper en huggen trappa ner till en bastant, järnbeslagen ekdörr. Fidelia har nyckeln hit, men den kan också dyrkas eller brytas upp (30 KP, skyddsvärde 10).
- ♦ **Skändligstia:** Innanför källardörren öppnar sig en naturlig grotta. Detta är platsen där Fidelia brukar förbereda de dagliga mässorna. Nu är här tomt, sänar som på en väggbonad på väggen, föreställande samma varelse som står staty på templets tak.



DEN FÄNGSLADE ANKAN

Ankh-Tah-Leh är beredd att ta till vilka förnedrande böner och lögnar som helst för en chans till frihet, och om rollpersonerna får chans att prata med henne visar det sig att hon har trumf på hand: hon och ingen annan vet inte bara var Otag ligger – hon har redan genomsökt bergstempellet och kan berätta följande:

"Otag är erövrat av Dakoths odöda, men det finns en lönngång som leder från en klippskrevan till tempelkomplexets källare, och i den källaren sitter den

enda överlevande munken fångslad. Jag kan leda er dit, visa er klippskrevan, men jag säger inte ett knyst förrän jag är fri och har lämnat den här hålan till avkrok bakom mig!"

Läs vidare på sidan XX om Ankh-Tah-Leh följer med rollpersonerna till Otag. Om hon inser att rollpersonerna också söker efter Mörkrets hjärta försöker hon att mjölka dem på information utan att avslöja att hon själv är ute i samma ärende.

- ♦ **Gåvokammaren:** En rollperson som kikar bakom bonaden upptäcker att den döljer en spricka genom vilken man krypande kan nå ett inre rum. Gången hittas också om någon letar allmänt i rummet och lyckas med **FINNA DOLDA TING**. Det dolda rummet är Sathmogkyrkans gåvokammare och innehåller värdeföremål motsvarande tre skattkort.

5. TORG

Två orcher sitter och petar i elden som brinner på ett litet torg vid södra brofästet. Inte långt därifrån dinglar flera träburar från ett podium. I en av burarna ligger en fånge hopkurad under en mantel men dess gutturala snarkningar överröstar åns brus.

- ♦ **Orcherna** är båda krigare. Att passera dem obemärkt kräver lyckade slag mot SMYGA. Om de upptäcker inkräktarna slår de omedelbart larm och går till anfall.
- ♦ **Fången:** Fången i buren är ingen mindre än anklönmördaren Ankh-Tah-Leh. Hon noterar automatiskt rollpersonerna och ber dem om hjälp (se rutan ovan). Buren hänger två meter över marken, men kan nås från podiet. Det grova hänglåset kan dyrkas eller brytas upp (12 KP, skyddsvärde 8), men det senare märks automatiskt av vakterna. Ankans ägodelar ligger i en hög på podiet.



ANKH-TAH-LEH

Ankh-Tah-Leh och hennes blodssysstrar är legendariska lönnmördare i riket bortom havet. Från takbjälkars och murtorns höga höjder störttycker de, tack vare sina vingkåpor av spindelvävssärk, förstärkta med insydda skenor av lättmetall. Med absolut träffsäkerhet utbringar de dödsstötter med sina förgiftade och sylvassa krokfolk, utan att någon varseblir dem – varken offer eller vittnen – förrän livsanden getts upp.

Ankan befinner sig i Österlandet på jakt efter Mörkrets hjärta. Med artefaktens hjälp ämnar hon erövra positionen som sitt hemrikes enväldiga härskarinna, och som sådan för evigt stadfästa sitt släktes plats bland världens härskarfolk.

Men ingenting gick som planerat – artefakten tycktes omöjlig att finna, och vid sin genomsökning av Bergamunds tempel klev hon fel, kvackade högljutt, blev upptäckt och nesligen infångad, därefter anklagad för att vara spion för oklar fiende och instängd i en bur av arginta bybor som strax i sin tur blev anfallna och kuvade av orcher.

Förfli: 12 **SB SMI:** +T6 **KP:** 16 **VP:** 12

Rustning: Spindelvävssärk (som ringbrynja med skyddsvärde 4 men utan avdrag för SMYGA och UNDIKA) med vingkåpa (tillåter glidflykt i dubbel hastighet)

Färdigheter: Bluffa I2, Fingerfärdighet I5, Hoppa & klättra I5, Simma I8, Smyga I8, Undvika I6, Upptäcka fara I7

Förmågor: Blixtsnabb, Dubbelhugg, Falköga, Hal som en ål, Kattfot, Lönnmördare, Orädd, Pilparad, Simfötter, Stridsvana, Tjuvhugg, Två vapen, Vresig

Utrustning: Två dolkar (FV I8, skada T8), handarmborst (FV I6, skada 2T6), sövande gift med styrka I5

Hemula: "... människorna i fortet vägrar ge sig."

Uhuluk: "Har de mos i skallen!? De är dödens. Vi ska visa dem!"

Hemula: "Men ... tänk om härskaren skickar sina döingar hit för att hämnas på oss? Människorna kan slåss. Om vi pratar med dem ..."

Uhuluk: "Bit käft, dåre! Vi är orcher. Tror du att människorna skulle samarbeta med oss? Nej du, vi slåss och vi dör för oss själva!"

6. VÄRDSHUS

Denna byggnad sticker upp över den omgivande bebyggelsen med sina två våningar, den övre med träväggar. En skylt med texten "Koppartältet" hänger över ingången till detta värdshus, och inifrån hörs arga, grova röster.

- ♦ **Orcherna:** Ägarna Griswold och Gedina Gamle har slängts ut av orcherna som gjort byns värdshus till sin bas. Här inne finns i vanliga fall åtta orcher (varav fyra krigare och fyra skyttar) samt hövdingen Uhuluk själv.
- ♦ **Tjuvlyssna:** En rollperson som lyckas SMYGA fram till ett av värdshusets öppna fönster och som lyckas med ett slag mot FRÄMMANDE SPRÅK kan höra ett samtal mellan Uhuluk och hans underhuggare Hemula (se rutan "Tjuvlyssning" ovan).
- ♦ **Audiens:** Om rollpersonerna kommer utan orcher i sällskap in går Uhuluk och de andra direkt till anfall, men de kan blidkas med ett slag mot ÖVERTALA eller BLUFFA och får då en chans att lägga fram sin sak. Se rutan "Audiens med Uhuluk" ovan.

7. HANDELSBOD

En enkel byggnad i sten med mossklätt tak. Varorna som staplats utanför den breda trädörren vittnar om att detta är en handelsbod. Grova röster hörs från huset.

- ♦ **Orcher:** Ägaren Gjerd Enöga har kastats ut från handelsboden och ersatts av orchkrigaren Brulhu och en underhuggare. De ropar på hjälp och anfaller om rollpersonerna kommer in.
- ♦ **Varor:** Inne i handelsboden finns de flesta vanliga och ovanliga (men inte sällsynta) varor som listas i kapitel 6 i Regelboken. Om rollpersonerna lyckas mäkla fred mellan orcherna och människorna kan de handla här, utom vapen som byborna behöver själva.

8. KASTELL

En liten fästning av vittrande sten med en gedigen träport i de tre meter höga murarna. Uppe på dessa ser ni flera människor med spjut och pilbågar. De ropar "packa er i

Att förmå orchhövdingen att samarbeta med människorna för att försvara byn är inte enkelt. För att han överhuvudtaget ska överväga det krävs ett erbjudande från människorna – om det saknas måste rollpersonerna först lyckas BLUFFA om det. Även om dessa villkor är uppfyllt måste de sedan lyckas ÖVERTALA Uhuluk. Slaget får fördel om rollpersonerna erbjuder sig att själva delta i försvaret, eller erbjuder något annat värdefullt.

Om försöket misslyckas försöker orcherna tillfångata rollpersonerna och sätter dem i bur på torget tills de lyckas fly eller de odödas anfall närmar sig (sid XX).

väg, orchsvin!" och "ni stinker ändå hit, era lortiga nattfolk" mot en grupp orcher utanför.

- ♦ **Orcherna** utanför kastellet är tio till antalet, varav hälften krigare och hälften skyttar. De har sin uppmärksamhet riktad mot kastellet och rollpersonerna behöver inte slå mot SMYGA för att passera dem på vägen in – bara på vägen ut.
- ♦ **Vakterna** på murarna är fyra till antalet och alltid på sin vakt – att smyga sig fram till kastellet utan upptäckt kräver ett lyckat motståndslag för SMYGA mot vakternas UPPTÄCKA FARA. De beskjuter direkt inkräktare. Ett lyckat slag mot ÖVERTALA krävs för att övertyga dem om att rollpersonerna har fredliga avsikter, och de släpps då in för en audiens med Fidelia (sid XX). Orcher och andra nattfolk släpps inte in under några omständigheter.
- ♦ **Murar:** Att klättra över murarna kräver ett slag mot HOPPA & KLÄTTRA, men tilltaget upptäcks av vakterna om rollpersonen inte vinner ett motståndslag med nackdel för SMYGA mot vakternas UPPTÄCKA FARA. Porten är mycket bastant och reglad från insidan (80 KP, skyddsvärde 24).
- ♦ **Invånare:** Kastellet har för närvarande ett 40-tal invånare, de flesta människor förutom en handfull dvärgar. Samtliga dyrkar Sathmog. De bor mycket trångt i fästningens små kamrar. De försvarar sig mot inkräktare men offrar inte sina liv för varandra.
- ♦ **Tempelsal:** Detta är det enda större rummet i kapellets inre. Det är smyckat med figurer av Sathmog liknande de som finns i templet (#4), och på väggen sitter en stor karta över Österlandet. Här finns oftast Fidelia och hit förs rollpersonerna för en audiens. Det finns alltid två vaktande bybor i salen.
- ♦ **Karta över Österlandet:** Kartan i tempelsalen är densamma som medföljer denna bok. Visa den för spelarna när rollpersonerna ser den, men ta bort den igen när de lämnar rummet.

UHULUK

Den ärrade Uhuluk har fått båda betarna i underkäken kapade i strid och skallen har lagats med en plåt fastskruvad i kraniet. Han minns med stolthet tiden då han ledde sin klan på rövarstråt vida omkring, innan Dakoth kom med sina odöda och tvingade honom till underkastelse.

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

Rustning: Plåt (6)

Färdigheter: Undvika 14, Upptäcka fara 10

Förmågor: Defensiv, Dubbelhugg, Stridsvana, Tålig × 4

Vapen: Kroksabel (FV 16, skada 2T6), stor sköld

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

- ♦ **Förråd:** I kastellet finns människornas kvarvarande förråd av mat, som snart kommer att sina. Det finns för närvarande ett hundratal dagsransoner kvar, mest torrt bröd och skrupna rovor.
- ♦ **Gultrubs rum:** På kastellets bottenplan har den forne översteprästen Gultrub (sid XX) sin boning i ett lite större rum med en säng, gobelänger och några bokhyllor (med böcker som beskriver Bergamunds historia inklusive att prins Kalin förde med sig Mörkrets hjärta hit och sedan drog vidare, men de kräver FRÄMMANDE SPRÅK för att läsas av icke-dvärgar).
- ♦ **Elddemon:** Under en rund matta i Gultrubs rum finns en trälucka prydd av ett pentagram. Luckan leder till en ritualkammare i källaren och hittas automatiskt om rollpersonerna letar under mattan, eller med ett slag mot FINNA DOLDA TING om de letar allmänt i rummet. Pentagrammet är magiskt – om någon rör vid luckan frammanas elddemonen Azarizag (sid XX) i en rökpuff och går genast till angrepp. Slå en T6 efter varje attack demonen utför – vid en etta sprider sig elden i rummet och måste släckas (en handling samt ett slag mot HOPPA & KLÄTTRA eller en hink vatten) före slutet av påföljande runda. Om detta misslyckas sprider sig elden, varpå kastellet blir övertänt inom en kvart och måste överges.
- ♦ **Ritualkammare:** Denna grävda källare med fuktiga väggar har ett altare med en meterhög Sathmogstaty, stympad och vandaliserad av Gultrub. I övrigt finns här värdesaker motsvarande två skattkort samt en

AUDIENS MED FIDELIA

Fidelia har vägrat att förhandla med orcherna trots upprepade påstötningar från sin församling. Hon hävdar envist att orcherna kommer att ge upp och ge sig av, om byborna bara håller ut.

Om rollpersonerna berättar om den annalkande odöda hären och lyckas med ett slag mot ÖVERTALA kan Fidelia övertygas om nödvändigheten i en allians med orcherna mot Dakoths styrkor. Om rollpersonerna redan har ett erbjudande från Uhuluk får de fördel på slaget (de kan förstås BLUFFA om ett sådant erbjudande), likaså om de erbjuder sig att själva delta i försvaret eller erbjuder något annat värdefullt.

Gultrub: Under audiensen dyker Gultrub upp. Han ifrågasätter rollpersonerna och kallar dem lögnare och spioner, och förmanar Fidelia att inte samarbeta med orcherna. *"Det blir vår död, sanna mina ord!"* säger han och hötter med sin stav innan han stapplar tillbaka till sin kammare. Fidelia är van vid Gultrubs gnäll och påverkas inte av detta. Gultrub återkommer dock senare för att stoppa alliansen (sid XX) om inte rollpersonerna konfronterar honom i hans kammare innan dess.

Mörkrets hjärta: Fidelia känner inte till Mörkrets hjärta men är väl bekant med historien om "den upphöjde prins Kalin" som förde Sathmogdyrkan till Österlandet (sid XX). Hon vet att Kalin drog vidare för att sprida Sathmogs lära i Österlandet, och det sägs att han är begravnen i gravkumlet Kalins Kullar nära Ankvarn (detta stämmer dock inte, se sidan XX).

Kartan över Österlandet i tempelsalen är en kär klenod som Fidelia inte är villig att skiljas från utan att få något betydande i utbyte – exempelvis rollpersonernas hjälp i slaget mot de odöda (sid XX). Alla försök att stjäla kartan bestraffas hårt.

skrivpulpet med oljelampa. På pulpeten finns Gultrubs formelbok (innehållande alla hans besvärjelser) samt lösa ark på vilka Gultrub har diktat nidverser om Sathmog och skissat på meddelanden till Dakoth. Ett av dessa är tydligt graverande – se spelarmaterialet på sidan XX (finns även för nerladdning på Fria Ligans hemsida). Gultrub befinner sig oftast här när han inte rör sig i kastellet för att hitta något att äta eller beklaga sig för Fidelia. Om han konfronteras här slåss han för sitt liv.



FIDELIA

Som den första människan att inneha posten som Sathmogkultens överstepräst är Fidelia extra nitisk och envis. Hon har svårt för veklningar, för de lata, sjuka och gamla. Varje person är sin egen lyckas smed, det förkunnar Sathmog. Dakoths intåg och sedan orchernas revolt har dock tvingat Fidelia att motvilligt sörja för byns invånare. Fidelia är oftast klädd i sin ämbetsdräkt – en svart kåpa med Sathmogs symbol broderad med guldtråd.

Förfl: 12 **SB SMI:** +T4 **KP:** 14 **VP:** 18

Rustning: —

Färdigheter: Läkekunst 15, Undvika 14, Animism 16*

Besvärjelser: Snärja, Förinta, Hela, Söva, Återuppväcka

Vapen: Dolk (FV 15, skada T8)

* Fidelias "animism" består av att hon kommunicerar med demoniska väsen av allehanda slag.

GULTRUB

Gultrub är bitter. Och vred. Och, tack vare sitt dvärgiska blod i kombination med demoniska välsignelser, fruktansvärt gammal och därmed rejält gaggig. Han anser att både Sathmog och byns församling har övergivit honom, och nu är hämnens stund kommen!

Efter orchernas revolt kontaktade Gultrub Dakoth, Sathmogs svurna fiende, och berättade vad som hänt. Han erbjöd sig att hjälpa Dakoths styrkor att erövra byn, i utbyte mot att få bli dess nya ståthållare i Dakoths tjänst. Han är beredd att stoppa bybornas allians med orcherna till varje pris. Till sin hjälp har Gultrub också åkallat elddemonen Azarizag (sid XX).

Gultrub befinner sig oftast i sin ritualkammare när han inte rör sig i kastellet för att hitta något att äta eller beklaga sig för Fidelia. Om han konfronteras slåss han för sitt liv, helst med hjälp av Azarizag.

Mörkrets hjärta: Gultrub känner till hela historien om prins Kalin och Mörkrets hjärta. Han vet dock inte vart hjärtat tog vägen eller var Kalin är begravnen. Låt gärna rollpersonerna få en chans att fråga honom om detta – kanske som hans sista ord om han besegras i strid.

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 32 **VP:** 38

Rustning: —

Färdigheter: Demonologi 17, Undvika 14

Besvärjelser: Skingra, Antimagi, Kraftöverföring, Baggsvarm, Buklarv, Frammana demon, Förvisning (se Demonologi på sid. XX)

Förmågor: Fokuserad × 10, Hal som en ål, Mästerbesvärjare, Tålig × 10

Vapen: Stav (FV 14, skada T8)

BYBOR

Bergamunds invånare, dvärgar som människor, har sedan barnsben vuxit upp i Sathmogkulten som varandras vänligt sinnade konkurrenter – om översteprästens gillande, om mark och resurser, om positioner och uppdrag. Rena mord är något som den lokala läran utmålar som fegt, som den vokes utväg när kraft och kompetens i övrigt inte räcker till. Men annars lever de för att utmanövrera och gärna ruinera varandra. Deras nuvarande predikament, hopträngda i kastellet

och omringade av orcher, har de svårt att hantera. Det grälas och gruffas ständigt.

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 12

Rustning: Vakterna på muren har nitläder (2)

Färdigheter: Undvika 12, Upptäcka fara 10

Vapen: Kortsvärd (FV 13, skada T10), vakterna på muren har även kortbåge (FV 13, skada T10)



AZARIZAG

Azarizag är en elddemon, frammanad av Gultrub och allierad med honom, då de delar ett intensivt hat mot Sathmog (demoner har ofta påfallande svårt att hålla sams). Azarizag materialiseras när Gultrub så vill eller automatiskt om pentagrammet på luckan till ritualkammaren i kastellet berörs. Elldemoner beskrivs i mer detalj i Monsterboken.

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Stor

Förflyttning: 18 **Skydd:** — **KP:** 64

Het kropp: Den som nuddar Azarizags heta kropp tar genast T6 i skada (rustning skyddar ej). Den extrema hettan ger också alla motståndare nackdel på närstridsattacker mot demonen.

Immunitet: Azarizag är immun mot eldskada.

Sårbarhet: Azarizag är sårbar för vatten, och tar dubbel skada från all vattenbaserad magi. En hink vatten som kastas på demonen gör T10 i skada, en seidel med öl eller en karaff med vin gör T8 i skada, och en spottloska gör 1 poäng i skada. Använd färdigheten **SLAGS-MÅL** för att bestämma om attackerna träffar.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Svepande stavslag!** Azarizag sveper runt sig med sin långa, glödande järnstav. Alla motståndare inom 2 meter tar 2T6 i krosskada samt T6 i skada av det heta järnet (rustning skyddar ej) och faller omkull.
- 2 **Smådjävlar!** Demonen frammanar en svärm av brinnande smådjävlar som flyger omkring och hånar sina motståndare med nedriga förolämpningar. Alla inom 10 meter blir Arga.
- 3 **Flammande stridsgissel!** Azarizag svingar sitt stridsgissel mot en motståndare. Attacken ger 2T8 i krosskada och T8 i eldskada (rustning skyddar ej). Offret blir dessutom Omtöcknat.
- 4 **Eldvirvel!** Demonen svingar sitt stridsgissel flera varv över huvudet, vilket frammanar en eldvirvel som drabbar alla inom 4 meter. Offren tar 2T8 i eldskada (rustning skyddar ej) och kastas omkull.
- 5 **Krossande spark!** Azarizag delar ut en överraskande spark. Offret knuffas 2T6 meter bort, tar lika mycket i krosskada och slås omkull.
- 6 **Eldsprut!** Demonen spyr ut en kvast av eld i en kon som är 10 meter lång och vars bredd vid varje given punkt är lika med avståndet från demonen. Alla som träffas av elden tar 2T10 i skada. Rustning ger inget skydd.

DEMONOLOGI

Gultrub



Gultrub är kunnig i magiskolan demonologi, som beskrivs i den kommande Magiboken till *Drakar och Demoner*. Hans besvärjelser beskrivs på denna sida. Magiboken kommer att innehålla ett betydligt större urval demonologiska besvärjelser.

BAGGSVÄRM

- ♦ **Rekvisit:** Ord, gest
- ♦ **Tidsåtgång:** Handling
- ♦ **Räckvidd:** 20 meter (sfär)
- ♦ **Varaktighet:** Omedelbar

Magikern frammanar en svärm av demoniska tordyvlar som frossar på levande kött. Svärmen angriper fiender i en kedja inom räckvidden, magikern väljer själv vilka och i vilken ordning. Den första tar 2T10 i skada, den andra 2T8, den tredje 2T6 och den fjärde 2T4. Rustning skyddar inte men svärmen kan pareras eller duckas som en avståndsattack, och om det lyckas träffas inget ytterligare mål. Vid effektgrad 1 får offren fördel, vid effektgrad 2 slås slagen normalt, och vid effektgrad 3 får offren nackdel på att parera eller undvika. Besvärjelsen har ingen effekt på monster eller odöda.

BUKLARV

- ♦ **Rekvisit:** Ord, gest
- ♦ **Tidsåtgång:** Handling
- ♦ **Räckvidd:** 10 meter
- ♦ **Varaktighet:** Omedelbar

Magikern öppnar en glipa mot en demonvärld inne i en fiendes bukhåla och bjuder in en välväxt demonisk larv som börjar äta sig ut. Offret tar genast T10 i skada och detsamma sker på magikerns tur under ett antal nästkommande rundor lika med effektgraden. Rustning ger inget skydd och attacken kan inte duckas. Besvärjelsen har ingen effekt på monster eller odöda.

FRAMMANA DEMON

- ♦ **Rekvisit:** Ord, gest, fokus
- ♦ **Tidsåtgång:** Skift
- ♦ **Räckvidd:** 4 meter
- ♦ **Varaktighet:** Skift

Magikern frammanar en demon enligt Regelboken eller någon av de sorter som beskrivs i Monsterboken. Varje effektgrad utöver den första fördubblar varaktigheten. De flesta demoner har egen vilja och måste ÖVERTALAS eller på annat sätt blidkas att göra magikern till viljes. Ett undantag är väktardemoner som beskrivs i Monsterboken.

FÖRVISNING

- ♦ **Rekvisit:** Ord, gest
- ♦ **Tidsåtgång:** Handling
- ♦ **Räckvidd:** Beröring
- ♦ **Varaktighet:** Runda

Magikern förvisar tillfälligt sitt offer till en demonvärld. För att aktivera besvärjelsen slår magikern ett motståndslag mot offrets PSY. Vid effektgrad 1 får offret fördel, vid effektgrad 2 slås slaget normalt, och vid effektgrad 3 får offret nackdel. Om magikern vinner försvinner offret genast och återkommer vid magikerns tur i nästa runda, rykande och stinkande och med 2T10 i skada. Rustning har ingen effekt. Besvärjelsen kan inte duckas men kan inte användas på Stora eller Enorma monster.





SLAGET OM BERGAMUND

Dakoths odöda här är obevkligen på väg mot Bergamund, med målet att anfalla byn och döda alla invånare. Exakt när anfaller sker är upp till dig som SL – rollpersonerna bör ha fått en ärlig chans att medla mellan människor och orcher och organisera försvaret innan de odöda anländer.

Om rollpersonerna är tillfångatagna av orcherna och sitter i burar på torget (#5) släpps de ut och beordras delta i försvaret av byn.

Rollpersonerna med flexibel moral kan förstås strunta i att hjälpa till med försvaret av byn, och i stället lämna Bergamund åt sitt öde. För att komma vidare i äventyret behöver de bara veta vägen till Otag, vilket ankan Ankh-Tah-Leh eller kartan i kastellet kan ge dem.

GULTRUBS SISTA STRID

Om Gultrubs förräderi ännu inte har exponerats gör han ett sista försök att sabotera försvaret av byn, innan anfaller sker.

Om rollpersonerna lyckats medla mellan människor och orcher presenteras deras allians på torget av Uhuluk och Fidelia tillsammans. Plötsligt börjar Uhuluk hosta, tar sig för magen och faller omkull, kraftigt blödande. Åskådarna ser sedan med fasa hur något gnager sig ut ur orchens buk – Gultrub har dödat honom med en **BUKLARV** (sid XX).

"Uhuluk var en dåre som skulle leda er in i döden! Dakoths armé är snart här. Det enda sättet att rädda våra liv är att öppna portarna och ta emot honom som vår härs-kare. Lägg ner era vapen nu – eller dö!"

Med dessa ord skriker Gultrub in på torget tillsammans med elddemonen Azarizag (om hon ännu lever). Orcher och människor flyr i panik – det är upp till rollpersonerna att konfrontera dessa två formidabla fiender.

Om ingen allians åstadkommits agerar Gultrub och Azarizag på något annat lämpligt sätt för att sabotera försvaret av byn – exakt hur och när avgör du som SL.

DE ODÖDA ANFALLER

Om rollpersonerna väljer att stanna kvar i Bergamund och delta i försvaret av byn kommer de att ställas öga mot öga med Dakoths armé. Styrkan som skickats för att återta Bergamund består av ett hundratal odöda skelett (hälften krigare och hälften skyttar, se sidan XX för speldata) under

ledning av dödsgasten Mirlefth (speldata som Mogdath på sidan XX, men beväpnad med vanlig morgonstjärna).

Mogdath: Om Mogdath inte är infångad i Tefalas dolk (sid XX) är det i stället han som leder attacken mot Bergamund. Om rollpersonerna inte lyckades fånga Mogdath i Tefalas dolk under *Maktens portar* är detta ett utmärkt tillfälle att råda bot på det.

ATT SPELA SLAGET

Beskriv gärna målade hur den odöda hären, med Dakoths vita symbol målade på sköldar och hjälmar, närmar sig taktiskt från sydöst. Striden spelas inte ut i detalj – det vore alltför tidsödande. I stället hanteras slaget i tre steg, tre scener där rollpersonerna ställs inför olika utmaningar vars svårighet beror på om medlingen mellan bybor och orcher har lyckats eller inte, samt deras framgångar under föregående fas. Se tabellen på sidan XX. Utgå från att det går maximalt en kvart mellan varje steg, så rollpersonerna hinner inte ta någon kort eller lång vila mellan stegen.

ÅTERUPPVÄCKT ROLLPERSON?

Slaget om Bergamund lär bli hårt och det finns risk att rollpersoner dör. Om rollpersonerna försvarat byn tillsammans med byborna kan du låta Fidelia erbjuda sig att **ÅTERUPPVÄCKA** en (och bara en) dödad rollperson.

Slå slaget mot Fidelias **ANIMISM** (FV I6) öppet. Om det lyckas vaknar rollpersonen till liv – men är inte riktigt sig själv längre, då detta mirakel har skett genom demonisk makt. Rollpersonens ögon har blivit helt svarta och den känner även en instinktiv samhörighet med Sathmog.

Förslagsvis hanteras detta genom att rollpersonens svaghet (sid 26 i Regelboken) ändras till "Jag dyrkar Sathmog och kan inte skada demonen eller hans följare". Detta kan få betydelse senare i äventyret.

SLAGET OM BERGAMUND

STEG	LYCKAD MEDLING	MISSLYCKAD MEDLING
1. De odöda krigarna marscherar fram mot murarna.	Försvararna låter pilar regna över skeletten, som skjuter tillbaka. Varje rollperson på murarna får utföra en avståndsattack mot en skelettkrigare, och utsätts därefter för en attack från en skelettskytt (med nackdel för skyddet som murarna ger). Rollpersonerna kan även beskjuta Mirlefh, som dock försöker UNDVIKA sådana attacker.	Orcherna flyr hals över huvud eller kapitulerar i horder. Byn överöses av skäktor från skeletten. Varje rollperson får utföra en avståndsattack från murarna som vid lyckad medling, men utsätts sedan för två attacker tillbaka.
2. Skelettkrigarna klättrar på varandra för att komma upp på murarna där våldssamma strider tar vid.	Rollpersoner på murarna ställs mot ett antal skelettkrigare lika många som de själva minus en för varje som nedgjordes under steg 1. Spela ut närstriden normalt, men bara en runda.	Rollpersoner på murarna ställs mot dubbelt så många skelettkrigare som de själva, minus en för varje som nedgjordes under steg 1. Spela två rundors strid.
3. De odöda tränger in i byn och slutstriden utkämpas mot döds-gasten Mirlefh.	De odöda tar stora förluster. Rollpersonerna möter Mirlefh i envig innanför murarna, men hon är ensam och redan skadad (hon har bara hälften av sina KP kvar, efter eventuella skador i steg 1). Om rollpersonerna besegrar Mirlefh retirerar skeletten. Slaget är vunnet! Om rollpersonerna besegras eller flyr lyckas försvararna ändå besegra Mirlefh till slut, men Fidelia och många andra mister livet i striderna.	De odöda tränger in i byn i stora horder. Rollpersonerna möter Mirlefh (oskadd) tillsammans med lika många skelettkrigare som rollpersoner. Om rollpersonerna besegrar Mirlefh retirerar skeletten. Slaget är vunnet! Om rollpersonerna besegras eller flyr faller staden.



SLUTET

Om rollpersonerna lyckats medla mellan orcherna och människorna kommer försvararna att vinna slaget, men om de besegras av Mirlefh i steg 3 (eller inte deltar aktivt i försvaret) blir förlusterna mycket stora och Fidelia – bland många andra – dödas. Om rollpersonerna inte lyckats medla så är det bara genom deras aktiva insatser under slaget som det finns en chans att besegra de odöda.

Om slaget förloras dödas de flesta i Bergamund och de få överlevarna flyr. Byn förvandlas då till en övergiven ruin, en varning till hela Österlandet att inte sätta sig upp mot Dakoths makt.

PROVIANTERA

Innan rollpersonerna lämnar Bergamund gör de klokt i att vila upp sig och proviantera i handelsboden – de har en lång resa och svåra strapatser framför sig! Påminn gärna spelarna om detta om de inte tänker på det själva.



OTAG



Nordöst om Bergamund reser sig den klippa som kröns av det befästa bergstempellet Otag, Den Rena Flammans Väktares främsta fäste i Österlandet. Otag har erövrats av nekromantikern Dakoths odöda trupper, något rollpersonerna kan ha fått veta av Ankh-Tah-Leh i Bergamund – annars blir det en obehaglig överraskning.

Ordensmästare Godvindel som rollpersonerna söker sitter fången i Otag och är ännu vid liv, men inte i den cell där Ankh-Tah-Leh senast såg honom. Om de hittar honom kan han avslöja dolda sanningar om Döda skogens förbannelse och ge ledtrådar till var Mörkrets hjärta kan finnas.

HISTORIA

Otags draktempeltorn stammar från tiden före demonkrigen, när drakdyrkande människor först lyckades få kontakt med föremålen för sina böner. Enligt de lokala Eledainriddarna

var det just här som alliansen mot demoninvasionen grundades – de hävdar att Eledain själv använde deras torn för möten och förhandlingar med urdraken Arknarath.

Övriga byggnader anlades flera hundra år senare, när stridsdammet lagt sig och Den Rena Flammans Väktare spreds över världen, som en av platserna där ordens riddare drillades. Verksamhetens inriktning och omfattning har förändrats genom århundradena, även om huvuduppgiften alltid har varit att bevaka regionen mot demonernas återkomst – en uppgift som gav ärkepräst Godvindel gråa hår, fram till att Dakoth anlände och gjorde saker etter värre.

NULÄGET

Bara några dygn innan rollpersonerna kom ut från berget intogs Otag av skelettkrigare under ledning av dödsghosten Mirlefh. Det var en massaker, där alla hemmavarande

riddarmunkar dödades – de som inte föll för angriparnas svärd och spjut knuffades utför branten. Den ende som tilläts leva var Godvindel, dels eftersom Dakoth vill åt hans lokal-kännedom, dels i hopp om att de riddare som inte fanns på plats ska lockas i döden när de försöker frita fången.

Ärkeprästen satt länge inspärrad i en av cellerna under kasernen, men har nyligen flyttats till en järnbur i templet, i väntan på Dakoths ankomst – vilken dock har blivit försenad sedan större delen av hans västra orchregemente deserterade. Mirlefth har skickats till byn Bergamund för att lära desertörerna en dödlig läxa, tillsammans med en väl tilltagen skara odöda. Kvar i Otag finns endast en mindre grupp skelettkrigare, med uppgift att vakta fången.

Mogdath: Om Mogdath inte fångats i Tefalas dolk var det han som ledde attacken mot Bergamund, och då är Mirlefth kvar i Otag. Läs mer på sidan XX.

ANKH-TAH-LEH

Om rollpersonernas fritog lönnmördarankan Ankh-Tah-Leh i Bergamund har hon sannolikt följt dem till Otag. Hon tänker dock inte riskera sina fjädrar för deras skull, utan pekar bara ut den grotta vid klippans östra fot som döljer en lönngång (plats #19) som leder till en fånghåla under tempelbyggnaderna. Där sitter en gammal Eledainmunk inspärrad enligt ankan. Hon anser sig sedan ha fullbordat sin del av avtalet och ger sig av mot horisonten. Dock kommer hon att återkomma senare i äventyret (sid XX).

PLATSER

SKELETT

KRIGARE

Förflyttning: 8 **SB:** — **KP:** 8

Rustning: Nitläder (2)

Färdigheter: Undvika 6, Upptäcka fara 8

Vapen: Kortspjut (FV I4, skada T10), liten sköld

SKYTT

Förflyttning: 8 **SB:** — **KP:** 8

Rustning: Läder (I)

Färdigheter: Undvika 6, Upptäcka fara 8

Vapen: Armborst (FV I4, skada 2T6), dolk (FV I0, skada T8), koger

Resistens: All sticksskada halveras (avrunda uppåt).

Immunitet: Skelett är immuna mot skräck och färdigheten ÖVERTALA.

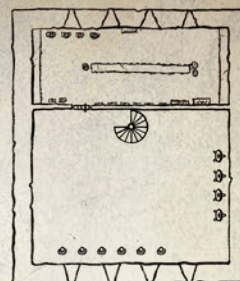
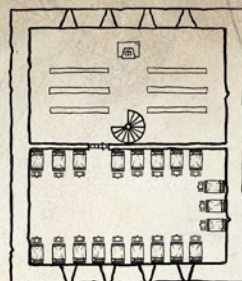
Otag ligger på toppen av en klippa som reser sig ur det böljande landskapet öster om Himmelsrand. Klippans norra vägg stupar lodrätt nästan hundra meter, och även i övriga väderstreck är klippan mycket brant. I väster ringlar en smal trappa uppför berget till en pampig entré (plats #1).

Vägar in: Vägen upp längs trapporna är mödosam, och ännu värre är det för den som försöker ta sig upp genom den blandning av naturliga sprickor och hackade tunnlår som utgör vägen ut i händelse av belägring – alternativt vägen in, för den som har kännedom om lönngången (#19) och vill undvika att påkalla uppmärksamhet.

I. ENTRÉ

Ett massivt granitblock vilande på åtta smäckra pelare, stående på ett annat block av granit. Den järnbeslagna porten har en dörrkläpp i form av ett grinande drakansikte, och den flankeras av fyra spjutbeväpnade skelettkrigare, två på varje sida. Allt som hörs är vindens vinande.

- ♦ **Väktarna:** Fyra skelettkrigare. De angriper direkt alla som närmar sig porten. Om rollpersonerna kommer upp längs trappan kan de inte undgå att bli upptäckta. För speldata, se rutan till vänster.
- ♦ **ÖSTER:** Porten är varken låst eller reglad.



2. VESTIBUL

Stanken är kvävande i denna stensal. Golvmosaikens föreställande en dykande drake döljs i det nordvästra hörnet av dussinet ruttnande lik, hopsamlade i en allt annat än pryddlig hög.

- ◆ **Mosaiken:** Ett lyckat slag mot MYTER & LEGENDER ger följande information: Att döma av de kopparfärgade fjällen, de sargade vingspetsarna och att höger horn tycks brutet föreställer mosaiken sannolikt legendernas Arknarath, alla drakars fader.
- ◆ **Likhögen:** En hög bestående av tretton riddarlik som har legat och mognat i flera dagar. De som söker igenom kläder och bältesväskor och lyckas med ett slag

mot FINNA DOLDA TING finner värdesaker motsvarande ett skattkort. Totalt tre kort kan hittas.

- ◆ **ÖSTER:** Olåst järnfattad dörr till riddarsalen (#5). Den som närmar sig dörren får slå mot UPPTÄCKA FARA. Om det lyckas hör rollpersonen hasande, rasslande ljud från andra sidan.
- ◆ **SÖDER:** Olåst trädörr till köket (#3).
- ◆ **VÄSTER:** Järnbeslagen dubbelpport till entrén (#1).
- ◆ **NORR:** Olåst trädörr till mottagningsrummet (#4).

3. KÖK

Det luktar mull från arbetsbänkar fulla av grönmögligt kött och groddspretiga rovor. Måltidsförberedelserna måste ha varit i full gång när anfaller kom.

- ♦ **Färdkost:** Den som söker igenom skåpen hittar en kruka kakor samt en korg med rustika knaperskorpor, motsvarande 2T6 ransoner mat.
- ♦ **ÖSTER:** Kort korridor till en köksdörr mot bakgården. Den är olåst och kan lätt öppnas men ger ifrån sig ett ilande gnissel om inte gångjärnen först smörjs med olja eller (härsket) smör. Detta kan anas i förväg med ett lyckat slag mot UPPTÄCKA FARA. Oljudet uppfattas automatiskt av de odöda i riddarsalen (#5) som kommer för att undersöka.
- ♦ **NORR:** Olåst trädörr till vestibulen (#2).
- ♦ **NORR:** Olåst trädörr till riddarsalen (#5). Den som närmar sig dörren får slå mot UPPTÄCKA FARA. Om det lyckas hör rollpersonen hasande, rasslande ljud från andra sidan.

4. MOTTAGNINGSRUM

Det är intorkat blod överallt – på golv och väggar, likväl som över de sönderslagna möblerna. Att en tuff strid har stått i rummet råder det inga tvivel om, och ena parten ser ut att ha varit skelettkrigare. Längs väggen löper en gisten trappa mot övervåningen.

- ♦ **Fynd:** Den som ägnar en kvart åt att söka igenom rummet och lyckas med ett slag mot FINNA DOLDATING kan under krossade bord, kapade karmstolar och nedblodade textilier hitta ett mästerns mitt kortsvärd med juvelprytt, blodfläckt hjalt samt en teservis i rent silver (kanna samt åtta koppar och assietter, värd 12 guld).
- ♦ **ÖSTER:** Ytterdörr av trä som slår i vinden.
- ♦ **SÖDER:** Olåst trädörr till vestibulen (#2).
- ♦ **SÖDER:** Olåst järninfattad dörr till riddarsalen (#5). Den som närmar sig dörren får slå mot UPPTÄCKA FARA. Om det lyckas hör rollpersonen hasande, rasslande ljud från andra sidan.
- ♦ **UPP:** Trappa till biblioteket (#6).

5. RIDDARSAL

Bortsett från att det mosaikmönstrade marmorgolvet är fullt av torkade blodpölar är denna sal i gott skick. Två tunga ljuskronor hänger över ett massivt, U-format ekbord med ett tjugotal karmstolar, och på en piedestal i mitten står en statyett av en skriande drake i guld, stegrande på bakbenen.

- ♦ **Odöda:** Mirleth har lämnat förkämpan Balozar som befälhavare i Otag. Om rollpersonerna inte redan mött honom i ett annat rum sitter den resliga skelettkrigaren här när de kommer in, omgiven av sina underhuggare. Alla går omedelbart till anfall.
- ♦ **Underhuggare:** Ett antal skelett, två fler än rollpersonerna varav hälften krigare och hälften skyttar, vankar omkring i riddarsalen (om rollpersonerna inte redan mött dem).
- ♦ **Drakstatyetten** är värd hela 100 guld men har vikt 6.
- ♦ **SÖDER:** Olåst trädörr till köket (#5).
- ♦ **VÄSTER:** Olåst järninfattad dörr till vestibulen (#2).
- ♦ **NORR:** Olåst järninfattad dörr till mottagningsrummet (#4).

BALOZAR

Skelettkrigare som var med redan när Dakoth inledde sina erövringar. Han har inte mycket mer än damm mellan öronhålen, men slåss kan han. Och rasera. Och krossa.

Förfl: 10 **SB STY:** +T6 **KP:** 36 **VP:** 15

Rustning: Plåt (6)

Färdigheter: Undvika 8, Upptäcka fara 6

Förmågor: Bärsärk, Defensiv, Dubbelhugg, Kraftslag, Tålig × 10

Utrustning: Slagsvärd (FV 16, skada 2T8), nyckel till buren i rum #18

6. BIBLIOTEK

Tomma, mörkoljade bokhyllor klär väggarna och i rummets mitt finns en eldhärdad hög av böcker och möbler.

- ♦ **Formelsamling:** Den som rotar runt i brandresterna i en kvart och lyckas med ett slag mot FINNA DOLDATING hittar en bok som delvis har klarat sig från elden. Dess obrända sidor innehåller besvärjelserna ELD-FÅGEL, ELDVIRVEL och SALAMANDER.
- ♦ **VÄSTER:** Olåst trädörr till skrivrummet (#7).
- ♦ **VÄSTER:** Olåst trädörr till ärkeprästens arbetsrum (#8).
- ♦ **NER:** Trappa till mottagningsrummet (#4).

7. SKRIVRUM

En handfull skrivpulpeter och ett par tunga ekhyllor har välts över ända, och mängder av lösa pappersark skyler oredan. Två sönderslagna skelettkrigare ligger orörliga på golvet.

- ♦ **Nyckeln:** En av munkarna som dödades här inne bar på nyckeln till fångcellerna i rum #23. Den kan hittas slängd i ett hörn av den som letar i en kvart och lyckas med ett slag mot **FINNA DOLDA TING**.
- ♦ **ÖSTER:** Olåst trädörr till biblioteket (#6).
- ♦ **SÖDER:** Olåst trädörr till ärkeprästens arbetsrum (#8).

8. ÄRKEPRÄSTENS ARBETSNUM

Någon har gått loss på rummets inredning med nävar och krossvapen, som om den letat efter något och glömt bort hur man öppnar lådor och skåp.

- ♦ **Karta:** Det krävs en kvarts letande och ett lyckat slag mot **FINNA DOLDA TING** för att hitta en skrynklig men hel karta över Österlandet, lik den som medföljer denna bok.
- ♦ **ÖSTER:** Olåst trädörr till ärkeprästens kammare (#9).

9. ÄRKEPRÄSTENS KAMMARE

Ett asketiskt inrett sovrum, enkelt möblerat med säng, garderob och byrå. Det enda som sticker ut är läshörnan vid den södra väggen, med en gigantisk fåtölj i svart läder vars sits är rejält sliten. På ett bord intill ligger tre böcker.

- ♦ **Böckerna:** Två är spekulativa skildringar av kosmos medan den tredje är en journal full med klotter och idéer för den bok om Otags historia som Godvindel planerade att skriva på sin ålders höst. Den som läser och lyckas med ett slag mot **FRÄMMANDE SPRÅK** lyckas få grepp om huvuddragen (se Historia på sidan XX).
- ♦ **Lönnfack:** Under sängen finns en lös bräda med ett dolt utrymme under. Det krävs ett lyckat slag mot **FINNA DOLDA TING** för att hitta det. I lönnfacket finns ett läderhalsband smyckat med fyra rovdjurständer (**BESTIOLOGI** avslöjar att de kommer från en nykläckt drake), samt föremål motsvarande tre skattkort (dock inte kopparmynt, vapen eller rustningar).

10. KASERNHALL

Vitkalkade väggar möter ett nött stengolv, vilket tycks förstärka alla ljud i denna tomma hall. Det finns flera dörrar och en spiraltrappa i sten leder både uppåt och nedåt.

- ♦ **Vakter:** När rollpersonerna kommer in i detta rum hör de vaktpatrullen (se rutan intill) rassla ner för spiraltrappan ovanifrån, om inte rollpersonerna redan har

VAKTPATRULL I KASERNEN

En grupp skelett (två fler än rollpersonerna, hälften krigare och hälften skyttar) patrullerar outtröttligt runt i kasernbyggnaden (rum #10 till #17), redo att gå till attack mot inkräktare. Rollpersonerna kan möta dem i kasernhallen (#10) eller nere i fånghållorna (#23) – slå annars en T6 varje gång rollpersonerna går in i ett nytt rum eller tillbringar en kvart i ett rum i kasernen. Vid resultat 1–2 närmar sig patrullen – låt rollpersonerna slå **UPPTÄCKA FARA** för att höra dem komma rasslande. Om det lyckas kan de slå mot **SMYGA** för att ta sig undan, gömma sig i rummet eller lägga sig i bakhåll.

besegrat denna – i så fall är det Balozar själv och hans underhuggare som är på väg in genom dörren i väster. I vilket fall måste rollpersonerna agera snabbt – det finns ingenstans att gömma sig i rummet, så de måste **SMYGA** ut snabbt om de vill undvika strid. Dörrarna till balustraden (#11) står på glänt, vilket ger fördel på slaget. Om det misslyckas upptäcks rollpersonerna och de odöda anfaller.

- ♦ **ÖSTER:** Trädörr till gårdsplanen (#18).
- ♦ **SÖDER:** Trädörr till mästarens kammare (#12).
- ♦ **SÖDER:** Trädörr till matsalen (#13).
- ♦ **VÄSTER:** Ytterdörr av trä.
- ♦ **NORR:** Två öppna trädörrar till balustraden (#11).
- ♦ **UPPÅT:** Spiraltrappa till samlingssalen (#14).
- ♦ **NEDÅT:** Spiraltrappa till källaren (#24).

II. BALUSTRAD

En vinande vind sliter i håret och en hisnande svindel suger i magen när ni kliver ut på denna smala träbalustrad som hänger rakt över det lodräta stupet på Otags norrsida, hundra meter över marken.

- ♦ **Vakter:** Om rollpersonerna jagats ut hit av odöda delar dessa upp sig och angriper genom dörrarna i båda ändarna, i öster och väster. Om rollpersonerna lyckats **SMYGA** ut hit kommer de odöda ändå efter, men alla genom samma dörr (den östra) och rollpersonerna får slå **UPPTÄCKA FARA** för att höra dem komma och få en chans att **SMYGA** undan igen. På balustraden kan en rollperson som lyckas fälla en fiende (sid 48 i Regelboken) välja att knuffa denne över kanten mot en mycket säker död.
- ♦ **SÖDER:** Två öppna trädörrar till kasernhallen (#10).

12. MÄSTARENS KAMMARE

Ett stort rum med enkla, funktionella möbler – säng, byrå, garderob och vapenställ med ett svärd i. Stanken av ruttnande lik är påtaglig. Ulltäcket har slitits undan från sängen och blottat en död man i nattsärk och nattmössa.

- ♦ **Liket:** Den åldrade drillinstruktören Elinard var för sjuk och svag för att ta sig ur sängen när Mirlefth anföll. Han dog av en hjärtattack innan de odöda hittade honom och har legat där i sängen sedan dess. De två ringar med ädelstenar som han ännu bär kan enkelt lossas från hans ruttnande fingrar. De är värda 6 guld styck men andra Eledainriddare som får se dem inser var de kommer ifrån och blir direkt fientligt inställda.
- ♦ **Svärdet:** Elinards slagsvärd står ännu kvar i vapenstället mot väggen – ett arvegods som är illa åtgånget av tidens tand men som bär en symbol på hjaltknappen: en stegrande, bevingad häst. Ett lyckat slag mot MYTER & LEGENDER anger att det är ätten Hardenståls vapenmärke, vars anfader Telvin ska ha varit självaste Eledains vapenbroder.

13. MATSAL

En enkel matsal, där det tycks ha stått en hård strid. En trio skelettkrigare ligger på golvet, det rustika långbordet är kluvet på mitten och bordsskivan fläckad av intorkat blod men några döda riddare syns inte till. Dubbeldörarna ut mot bakgården är halvöppna och skeva, och släpper in bergens kyla och vindilar.



- ♦ **Pentry:** De färskvaror som förvarades i pentryt intill matsalen är sedan länge otjänliga, men två förseglade krukor med syltade rovor samt två torkade getfioler som hänger från taket har klarat sig fint, var och en god för två ransoner mat. Här finns även glasflaskor som kan användas till att mjölka getterna på gårdsplanen (#18).
- ♦ **ÖSTER:** Dubbeldörr ut mot gårdsplanen (#18).
- ♦ **NORR:** Trädörr till kasernhallen (#10).

14. SAMLINGSSAL

En spartanskt inredd sal med låga träbänkar framför ett podium med en läspulpet med en uppslagen bok.

- ♦ **Boken:** Denna sal användes för Eledainkultens föreläsningar, men är nu öde och tom. Boken på podiet ger fördel på slag mot BESTIOLOGI i frågor om drakar.
- ♦ **SÖDER:** Bred trädörr till sovsalen (#15).
- ♦ **UPPÅT:** Spiraltrappa till exercissalen (#16).
- ♦ **NEDÅT:** Spiraltrappa till kasernhallen (#10).

15. SOVSAL

Tjugo enkla slafar med ullfiltar står med huvudändan mot väggen i detta stora rum. Vid fotänden finns enkla träkistor för förvaring.

- ♦ **Besparingar:** Den som söker igenom alla kistor i en kvart kan plocka på sig värdeföremål (ej vapen eller rustningar) motsvarande tre skattkort från diverse bältesväskor och penningpungar i kistorna, vilka i övrigt innehåller klädombyten och diverse personligt krafs.
- ♦ **Konstnären:** Kistan i det sydvästra hörnet av tillhör riddaren Ulthara Burskjöld, som rollpersonerna kan träffa senare (sid XX). I kistan finns hennes skissbok, full av utsökta bläckteckningar av drakar i olika stilstudier. Hennes namn står på insidan av försättsbladet och hon vill gärna ha boken tillbaka.

16. EXERCISSAL

En stor, öppen yta med slitet stengolv och en handfull halvt sönderhackade, solida trästocksgubbar uppställda längs ena långsidan. På ena kortsidan står fyra måltavlor av hårt lindat rep.

- ♦ **Vapenövning:** Den rollperson som tillbringar en kvart med att öva på måltavlorna får ett extra förbättringskryss på valfri vapenfärdighet. Endast ett kryss är möjligt att få på detta sätt.
- ♦ **NORR:** Bred trädörr till rustkammaren (#17).
- ♦ **NEDÅT:** Spiraltrappa till samlingssalen (#14).

17. RUSTKAMMARE

Doften av stål, läder och smörjoljor ligger tung i denna kammare. Här finns vapen och rustningar nog för att utrusta ett helt kompani, hängande efter väggarna eller på trädockor, alternativt liggande på rangliga trähyllor.



- ♦ **Vapen:** Här finns 2T6 exemplar vardera av vanliga versioner av dolk, kortsvärd, bredsärd, slagsärd och lätt armborst, samt ett mästarexemplar av vardera vapentypen. Det krävs ett slag mot HANTVERK för att identifiera de mästarexemplaren.
- ♦ **Rustningar:** I rummet finns 2T6 exemplar vardera av nitläder, ringbrynja och öppen hjälm. På en trädocka hänger det som av munkarna kallas Telvins ringläder – med värden som nitläder men som även har +2 i skyddsvärde mot huggskada.

18. GÅRDSPLAN

Utanför tempelbyggnaderna breder en stormpinad slänt ut sig, bevuxen med kort, livskraftigt gräs. Bortom en överbyggd brunn går några getter på bete. Mellan buskar och snår står ett tiotal små träpodier oregelbundet placerade med några meters mellanrum.

- ♦ **Träpodierna** är till för meditation och avslappning i den friska bergsluften. Den som tillbringar en kvart här försunken i tankar får automatiskt läka valfritt tillstånd. Effekten kan kombineras med en kort vila.
- ♦ **Brunnen:** Brunnen är förbunden med en naturlig grotta som ansluter till kasernens källare (#20). Om rollpersonerna hissar ner vattenhinken kan de klättra ner med ett slag mot HOPPA & KLÄTTRA.
- ♦ **Getterna:** Sex av getterna ger mjölk och har inte mjölkats på länge. I kasernens matsal (#13) finns sex flaskor med spännkork som kan fyllas på en kvart av den som lyckas med ett slag mot BESTIOLOGI. Varje flaska räknas som en ranson mat men bör förtäras inom tre dagar.

19. LÖNNGÅNG

Lönngången är kall, fuktig och trång, ibland med kryphögt tak, ibland stupande brant, sicksackande fram och tillbaka. På några ställen har hackor använts för att vidga smala passager, men till största delen pressar ni er framåt mellan vassa naturliga stenformationer.

- ♦ **Rasrisk:** Efter en kvarts krälände får rollpersonen som klättrar först slå mot UPPTÄCKA FARA. Om det lyckas noterar rollpersonen att berget ser sprucket och ostadigt ut och kan undvika ett ras genom att klättra försiktigt. Annars utlöses raset, som gör 2T6 i krosskada på rollpersonen själv. Det går att UNDVIKA raset, men då fortsätter det mot nästa rollperson bakom.
- ♦ **Branten:** Efter ytterligare en kvart måste rollpersonerna ta sig upp för en knagglig, fuktig och brant spricka. Den som klättrar först måste lyckas med

HOPPA & KLÄTTRA eller rasa tillbaka och drabbas av T8 krosskada. Flera försök är tillåtna. Om en person tar sig upp och firar ner ett rep får övriga klättrare slå slaget mot HOPPA & KLÄTTRA med fördel.

20. GROTTA

En naturlig grotta, kall och fuktig, och ljudet från dropande vatten hörs tydligt från någonstans i mörkret.

- ♦ **Dammen:** Större delen av grottan upptas av en vattensamling, påfylld av regnvatten som långsamt sipprar ner genom klippan. Vattnet är mycket uppfriskande.
- ♦ **Brunnen:** I grottaket över dammen finns en öppning till brunnen på gårdsplanen (#18). Den syns tydligt om det är dagsljus ute. Hinken är normalt upphissad, men med en änterhake och ett lyckat slag mot HOPPA & KLÄTTRA går det att få grepp om den och dra ner den till vattenytan. Detta gör det i sin tur möjligt att klättra upp till gårdsplanen.
- ♦ **NORR:** Trädörr till färsksvarulagret (#21).
- ♦ **VÄSTER:** Trädörr till förhörskammaren (#22).

21. FÄRSKVARULAGER

Lärar, säckar, tunnor, korgar och kannor står på rummets hyllor, innehållande rotsaker, bär, vin, bröd, honung och annan nödtorft. Odören av mögel och röta är påtaglig här inne.

- ♦ **Torkat och saltat:** Alla färsksvaror här inne är förstörda, men den som letar runt i lagret under en kvart kan samla på sig 2T8 ransoner mat, i form av torkad frukt, torkat kött, saltad fisk och groddskjutande rovor.
- ♦ **SÖDER:** Trädörr till grottan (#20).
- ♦ **VÄSTER:** Trädörr till trapphuset (#24).

22. FÖRHÖRSKAMMARE

En rysning går längs ryggraden på er när ni låter blicken vandra runt i denna kammare. Sträckbänken, järnjungfrun, racken med tänger och sekatorer, och konstruktioner som är svåra att ens begripa hur de ska användas, även om syftet uppenbart är att orsaka smärta.

- ♦ **Spöket:** Om en levande varelse går in i tortyrkammaren visar sig spöket Maragander som en vagt skimrande skugga som reser sig från sträckbänken. Läs vidare i rutan på nästa sida.
- ♦ **ÖSTER:** Trädörr till grottan (#20).
- ♦ **NORR:** Stadig trädörr till fånghållarna (#23).

SPÖKET MARAGANDER

Sathmogdyrkaren Maragander från Bergamund är av de senaste att genomgå intensiva förhör här inne. Svårt skadad avled han efter Dakoth erövring av Otag och lockades till vanliv av de oheliga energier som utstrålades av dödsgasten Mirlefth.

Allt Maragander minns är smärtan som blev hans död. Han närmar sig inkräktare skälvande av återhållet ursinne, men beredd att ge dem en chans, i synnerhet om de visar sig vara trogna dyrkare av den enda sanna guden, Sathmog. Han inleder med en enkel fråga: *"Ni som stör min vila, älskar ni Sathmog?"*

Skulle rollpersonerna svara med ett otvetydigt nej går han genast till angrepp men lämnar inte källaren. Svarar rollpersonerna i stället jakande eller mer nyanserat följer han upp med en kontrollfråga: *"Säg mig vad är namnet på Bergamunds förste överstepräst, näst efter aposteln Kalin?"*

Här kan rollpersonerna välja mellan att försöka ÖVERTALA Maragander (med nackdel) om att de inte egentligen behöver svara, eller att faktiskt ge svar på tal. Det rätta svaret är Gultrub, vilket rollpersonerna kan veta efter sin tid i Bergamund. Om rollpersonerna svarar fel går spöket till anfall (speldata enligt sidan 96 i Regelboken). En lyckad övertalning eller rätt svar leder till att Maragander nickar instämmande. Han kan svara på en fråga om Sathmogkulten i landet eller om vad som hänt honom i Otag innan han tynar bort och försvinner med ett farväl:

"Sathmog vare med er, må hans mörker leda er väg."

23. FÅNGHÅLOR

Åtta små celler, fyra på varje sida om en korridor, avskilda med rostiga galler. Dörren till en cell i ena hörnet står på vid gavel, övriga är stängda. Från en av dem hörs ett kraxande snarkande ...



- ♦ **Godvindels cell:** Cellen i sydöst har öppen dörr och ser ut att ha varit bebodd fram till nyligen. I ett flertal skålar på golvet finns matrester och tomma bägare. På väggen finns Eledains draksymbol ristad (tillåt ett slag mot MYTER & LEGENDER om inte spelarna känner igen den).
- ♦ **Fången:** Orchen Bunke ligger och sover inlåst i cellen i nordvästra hörnet. Denna celldörr är låst men kan dyrkas eller slås upp (12 KP, skyddsvärde 12). Den som dyrkar måste även klara ett slag mot SMYGA för att inte väcka den sovande orchen (se rutan intill). Om dörren slås upp vaknar han automatiskt.



BUNKE

Innan Uhuluk revolterade i Bergamund skickade han ut spejare till platser där han visste att Dakoths styrkor höll hus. En av dessa var Bunke, som skickades till Otag och inte hann spionera särskilt länge innan han upptäcktes och togs till fånga. Han berättade han allt han visste om sin hövdings planer och påstod att han själv är obrottsligt lojal mot Dakoth. Han vill inte befrias utan hellre få en ny chans att upptas i Dakoths gemenskap.

Om rollpersonerna väcker Bunke ropar han direkt på hjälp. I så fall anländer vaktpatrullen från kasernhuset (sid XX) från trapphuset efter tre rundor. Blir det strid i källaren kommer det dock inte att uppfattas av skeletten i templet eller huvudbyggnaden.

Lyckas rollpersonerna ta sig in i cellen utan att väcka Bunke är det möjligt att hota honom till tystnad och sedan ÖVERTALA eller BLUFFA honom att berätta om den fånge som nyligen har förts härifrån:

"Ähhh, vet inte. Nån prästtyp. Rynkig som en fjolårsrova, blek som ben. Dom hämtade han, dom odöda. Gasten väste nåt om 'möta Härskaren', och nåt om en bur. Det var tre nätter sen."

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

Rustning: —

Färdigheter: Undvika 8, Upptäcka fara 10

Vapen: Nävar (FV 14, skada T6)

- ♦ **Övriga celler** har olåsta dörrar men innehåller inget av intresse.
- ♦ **SÖDER:** Stadig trädörr till förhörskammaren (#22).
- ♦ **NORR:** Bastant trädörr till trapphuset (#24).

24. TRAPPHUS

En bastant spiraltrappa av sten leder uppåt.

- ♦ **ÖSTER:** Trädörr till färskvarulagret (#21).
- ♦ **SÖDER:** Bastant trädörr till fånghållorna (#23).
- ♦ **UPPÅT:** Trappan leder till kasernhallen (#10).

25. TEMPELSAL

En enorm tempelsal med hög välvat tak. Stegar längs väggarna leder upp till en bred balustrad nära taket. På golvet framför er står rader av enkla stenbänkar och bakom dem ett grovt stenaltare. På altaret finns en bur av järn omgärdad av skelettvakter. En mycket mager och mycket gammal man i buren höjer sin blick, får syn på er, och segnar genast ihop i en lealös hög. Bakom buren hänger en stor gonggong på väggen.

- ♦ **Vakter:** Skelettkrigare är lika många som rollpersonerna. Om inkräktare tränger in i templet kommer en av vakterna att försöka slå larm genom att slå på gonggongen på sin tur i rundan – dra ett separat initiativkort för denna vakt. Om vekten nedgörs innan den hinner larma gör en annan vakt ett nytt försök i påföljande rundor.
- ♦ **Förstärkning:** Om en vakt lyckas slå på gonggongen kommer de fyra skeletten vid entrén (#1) i påföljande

runda, och efter tre rundor anländer Balozar och hans underhuggare från riddarsalen (#5).

- ♦ **Dödsgasten:** Om rollpersonerna inte fångade dödsgasten Mogdath i Tefalas dolk i Maktens portar, och Mogdath därmed ledde attacken mot Bergamund, är hans kollega Mirlefth kvar i Otag och befinner sig här i tempelsalen när rollpersonerna anländer. Rollpersonerna har då en betydligt tuffare strid framför sig – men också en ny chans att fånga en dödsgast i dolken. Mirlefth har speldata som Mogdath (sid XX) men bär en vanlig morgonstjärna.
- ♦ **Godvindel:** Buren är låst och om rollpersonerna inte har nyckeln som Balozar (eller Mirlefth) bär kan den dyrkas eller brytas upp (20 KP, skyddsvärde 8). Däri ligger den döende ärkeprästen Godvindel. Rollpersonerna kan inte rädda hans liv, men hinner byta några ord med honom innan han går hädan. Läs mer nedan.
- ♦ **Drakläktaren:** Balustraden uppe vid taket användes förr för riter och möten med de drakar som Eledainkulten var allierad med. Hela taket kan öppnas med hjälp av uråldriga, dvärgkonstruerade vinschar, men mekanismen har inte använts på århundraden. Läktarens golv är glaserat och repigt – den rollperson som lyckas med ett slag mot **BESTIOLOGI** drar slutsatsen att skadorna har skapats av drakars eld och klor.

GODVINDELS SISTA ORD

Godvindel har varit sin ordens ärkepräst i snart sjuttio år och har sedan ett tag passerat de nittio. Han ser rent erbarmlig ut. Inte nog med att den höga åldern har lämnat honom med en kritvit, vaddliknande hårkrans och en

skinntorr, krum kroppshydda – han är nu även full av blåmärken, matt av undernäring och hålögd av sömnbrist och ångest.

Ärkeprästens liv är bortom räddning, även på magisk väg. Han är själv medveten om detta, men han vill för allt i världen inte dö i fångenskap. Och han behöver hjälp! Om rollpersonerna befriar

honom ber han dem att bära honom till meditationslunden på gårdsplanen (#18). Om rollpersonerna berättar att de är utsända av Tefalas drar han en djup suck av lättnad och viskar väsande hoppfullt det följande:

”Om ni vann Tefalas förtroende måste han ha sett något gott och stort i er. Jag är döende, oåterkalleligt, så jag har inget val annat än att lita på broder Tefalas omdöme. För jag behöver hjälp. Österlandet ... nej, världen behöver hjälp. Men först en fråga: Var är han, Tefalas – jag måste få veta att han lyckades med sitt uppdrag?”

Beroende på vad som hände under rollpersonernas äventyr i dvärgariket bakom Makten portar kommer Godvindel att reagera på olika sätt. Nyheten om Tefalas bortgång får en ensam tår att rulla nedför hans uttorkade kind. Om rollpersonerna även meddelar att de bär med sig dolken innehållande en dödsgasts ande (se rutan ”En andra chans” om så inte är fallet), utstöter prästen ännu ett stön av lättnad och säger:

”Stackars kära Tefalas, förlåt att jag förde dig bakom ljuset. Vad han än sade er baserades det på den lögn jag tutade i honom, för att han inte skulle riskera att avslöja mina planer. Tack vare dolken ni bär lever hoppet, hoppet



Godvindel

om att befria denna landsända från demonfurstens fördärvliga inflytande, att skingra den förbannelse som har Döda skogen i sitt grepp och som hotar att svälja hela världen.

Förbannelsen sprider sitt demoniska gift allt snabbare, och snart kommer revan mellan världarna att öppnas på nytt. Sathmog kommer att inträda i denna värld och alla hans dyrkare bli hans fanatiska armé i ett nytt demoniskt rike.

Lyssna på mig, lyssna noga. I legenderna sägs det att Sathmogs hjärta, Mörkrets hjärta, bara kan förintas av 'den som är död men inte kan dö'. Förintelsen måste ske på den plats där 'förbannelsen uttalades och trädde i kraft'. Uppgiften faller på er – ni måste finna Mörkrets hjärta, bringa det till altarstenen på Vindarnas tempel mitt i Döda skogen, och där genomborra det med Tefalas dolk.

Så, och endast så, kan världen befrias från Sathmogs hämndlystna ondska. Men den onde nekromantikern Dakoth söker även han demonens hjärta, för att utnyttja dess makt för egen vinnings skull. Ni måste hitta Mörkrets hjärta innan Dakoth gör det."

Rollpersonerna lär ha följdfrågor, varav de enda han orkar svara på handlar om var de bör söka efter Mörkrets hjärta:

"Jag har sökt, i minnet, i otaliga luntor och gamla arkiv. Det finns indikationer som pekar mot tre platser i Österlandet: monumentet på Kalins Kullar nära Ankvarn, Kummelklippan på ön Is-Hel i sjön Is-Anor och ett tempeltorn nära Ulvmassivet i skogen Fang-Forren. Sök ... Finn ... Rädda ..."

EN ANDRA CHANS

Om rollpersonerna av någon anledning inte har med sig Tefalas dolk innehållande dödsgasten Mogdaths själ (sid XX) blir Godvindel mycket bekymrad. Men allt hopp är inte ute. Gravön Is-Hel är inte bara en av de platser där Mörkrets hjärta kan finnas – det är också där härskarna över det alvfolk som skapade dolken ligger begravda, vilket kan innebära att helgedomen hyser fler dolkar av liknande slag. Sen återstår förstås den lilla detaljen att hitta en dödsgast att fånga ...

Med det falnar den redan flackande livslågan i Godvindels ögon. Han är död.

VART HÄRNÄST?

Efter mötet med Godvindel har rollpersonerna tre möjliga platser att färdas till för att finna Mörkrets hjärta: Kalins Kullar nära Ankvarn, ön Is-Hel i sjön Is-Anor och tempeltornet i Fang-Forren. Rätt plats är den sistnämnda, men de andra två kan ge användbar information och artefakter. Låt spelarna välja sin väg.

IS-HEL

Mitt i sjön Is-Anor sydöst om Otag ligger klippön Is-Hel – en av de platser där Godvindel tror att Mörkrets hjärta kan finnas. Så är inte fallet, men det vet inte rollpersonerna. Sannolikheten är ganska stor att de kommer att uppsöka ön, då den ligger på vägen mot de andra platser som utpekats av munken, Kalins Kullar och skogen Fang-Forren.

För att nå Is-Hel behöver rollpersonerna en båt. En sådan kan de finna i den lilla byn Gösefjärd på Is-Anors norra strand, rakt öster om Otag. Om inte rollpersonerna söker sig dit själva kan någon SLP tipsa dem. Vill spelarna hellre bygga en flotte eller lösa saken på annat sätt får du gärna belöna kreativa lösningar.

HISTORIA

När Sathmogs horder invaderade världen för åtta hundra år sedan var Fang-Forrens alver, under ledning av kung Ilvariel, en av deras första måltavlor och ivrigaste bekämpare. Efter hårda strider, där sköldmön Iskolde och animisten Muriels insatser länge bidrog till att göra kampen blodigt jämn, lyckades Sathmog manipulera Ilvariels broder, Fangiel, att hugga sin broder i ryggen. Följden blev att hela alvriket gick under och att skogen förpestades av demoniska energier.

Ilvariel hade redan tidigare förutsett sin död och folkets undergång och förberett för sitt och sina närmastes efterliv. De fåtaliga överlevare som fanns kvar när demonfurstens härjande horder svepte vidare mot nya marker lade konungen till vila i klippön Is-Hels inre, tillsammans med hans familj. Tack vare rykten om infernaliska fällor, gengångare och hämnande magiska mekanismer har helgedomen stått i det närmaste orörd i århundraden.

GÖSEFJÄRD

Byn Gösefjärd var länge ett livligt samhälle vars invånare levde på fiske och handel med munkarna i Otag och andra byar. Men när Dakoths odöda anföll stod byn inte en chans, och av de få överlevarna flydde nästan alla.

Kvar finns bara fiskargubbarna Otis och Sorke, båda grodfolk, den förstnämnde gravt lomhörd och den senare lika skumögd. På grund av en ungdomsfejd över en grodflicka som till slut valde en tredje friare hatar de varandra djupt. Båda lyckades undkomma de odöda genom att söka skydd i sjön.

Otis gör anspråk på byns västra brygga och de två roddbåtar (sid 81 i Regelboken) som ligger där. Sorke gör anspråk på den östra bryggan och dess två segelekor. De tillbringar stora delar av dygnet på varsin brygga, lagande fiskenät med ryggen mot varandra. Båda är i stort behov av slantar och förnödenheter.

Köpslående: Rollpersonerna möter Otis först – han kräver hutlösa 100 guldmynt för en roddbåt och information om var Is-Hel ligger. Sorke hör vad de pratar om och gastar från sin brygga några tiotal meter bort att han kan erbjuda en mycket bättre ”skorv” – med segel!

Låt rollpersonerna styra förhandlingen. Priset startar på 100 guld för båda. Ett lyckat slag mot **KÖPSLÅ** med Otis eller Sorke sänker dennes pris med 20 guld. Rollpersonerna kan sedan **KÖPSLÅ** med den andre grodgubben för att sänka priset ytterligare 20 guld lägre.

Detta kan pågå tills priset är nere på 20 guld. Om rollpersonerna försöker **KÖPSLÅ** ytterligare efter det ryker Otis och Sorke ihop och börjar slåss, och rollpersonerna måste bryta in för att hindra dem från att slå varandra fördärvade.



OTIS OCH SORKE

Grodfolk beskrivs i mer detalj i Monsterboken.

Förflyttning: 10 **SB:** — **KP:** 8

Rustning: —

Färdigheter: Hoppa & klättra 12, Sjökunnighet 14, Smyga 10, Upptäcka fara 8

Vapen: Kortspjut (Otis, FV 10, skada T10), kniv (Sorke, FV 10, skada T8)

Hoppförmåga: Grodfolk kan hoppa lika långt som sitt förflyttningsvärde horisontellt eller upp till hälften av förflyttningsvärdet vertikalt.

FÄRDEN ÖVER SJÖN

Ön Is-Hel ligger en bra bit söder om Gösefjärd, och den vackra sjön är full av förrådiska grynnor, sandbankar och kastvindar. Färden tar minst två skift i anspråk. För varje skift måste den som styr båten slå ett slag mot SJÖKUNNIGHET. Om slaget misslyckas kommer rollpersonerna inte närmare sitt mål detta skift.

Om rollpersonerna färdas i roddbåt får de fördel på slaget, men en annan rollperson måste även klara ett slag mot STY varje skift för att båten ska komma framåt. Rollpersoner som inte styr båten eller ror kan vila eller fiska under färden (sid 103 i Regelboken).

Slumphändelser: Färden över Is-Anors kalla vatten kan även vara farlig. Slå en gång på tabellen intill för varje skift som rollpersonerna guppar fram på böljorna, eller välj en händelse du tycker verkar spännande.

HUNGERDIMMAN

Den dimma som reser sig ur Is-Anors isande vatten är i själva verket en urgammal vålnad, på jakt efter levande varelsers kroppsvärme. För att undkomma hotet krävs det att någon lyckas med ett slag mot SJÖKUNNIGHET. Ett slag får göras per runda efter den första, och om det lyckas slipper farkosten ut ur dimman.

Första rundan i dimman måste alla rollpersoner slå mot PSY för att motstå skräck. Andra rundan måste alla rollpersoner slå mot FYS för att undvika att bli nerkylda (sid 54 i Regelboken). I tredje rundan tar alla rollpersoner i dimman T4 i skada (rustning ger inget skydd), i fjärde T6 och i femte rundan T8. Därefter har dimman ätit sig mätt och drar sig tillbaka ner i vattnet.

SLUMPHÄNDELSE PÅ IS-ANOR

T6 HÄNDELSE

- 1 Ett stim vingfenade karpar tar ett skutt över rollpersonernas farkost. Rollpersonerna kan försöka få fatt i de feta fiskarna med ett slag mot SLAGSMÅL – ett lyckat slag ger T3 ransoner mat. Observera att fiskarna bör tillagas (sid 103 i Regelboken).
- 2 En liten segeleka kommer guppande på vågorna, till synes tom. Om rollpersonerna åker närmare ser de att en avsvimnad person hopkurad på durken, dold av en filt. Personen är pärlfiskaren Nyella som är utslagen av sjukdomen sumpfeber (smittvärde: 16), vilket kan upptäckas vid en närmare undersökning med ett slag mot LÅKEKONST. Alla som kommer nära Nyella exponeras för sjukdomen. Om rollpersonerna räddar livet på henne erbjuder hon dem sin senaste fångst – tre ärtstora pärlor till ett värde av 5 guld styck.
- 3 Någoting slår in i farkosten underifrån med en smäll! Tre skelettskyttar har förrirrat sig ner i sjön och vandrar omkring på botten av sjön, som är grund här. Rollpersoner som lutar sig över relingen kan se dem någon meter under ytan, men blir också beskjutna. Ett slag mot SJÖ-

T6 HÄNDELSE

- KUNNIGHET krävs för att komma undan, annars klättrar skeletten på varandra för att nå båten. Ett skelett per runda kommer då ombord och anfaller.
- 4 En ensam, utstött grip har tvingats i väg från sina jaktmarker i bergen (sid 88 i Regelboken). Den inleder anfallet med monsterattacken Virvelvind och alla som slår 4 eller högre på T6 hamnar i vattnet (utan att ta skada av fallet). Därefter riktar den in sig på ett offer, helst ett som har hamnat i vattnet. Om gripens KP går ner under 10 tar den till flykten för att slicka sina sår.
 - 5 En tjock, mjölkvit dimma stiger helt oannonserat ur vattnen kring rollpersonernas farkost – på bara några ögonblick omsluter den dem fullständigt. Den är fuktig och isande kall, och den som lyckas med UPPTÄCKA FARA tycker sig ana obegripliga viskningar i den annars kompakta tystnaden. Se Hungerdimman ovan.
 - 6 En glupsk sjöorm tar sikte på rollpersonernas farkost, och ger sig inte förrän den lyckas nappa med sig minst en munsbit (se rutan intill). Rollpersonernas båt går oskadd ur bataljen.

SJÖORM

Handlingskraft: 2 Storlek: Stor

Förflyttning: 18 Skydd: 3 KP: 56

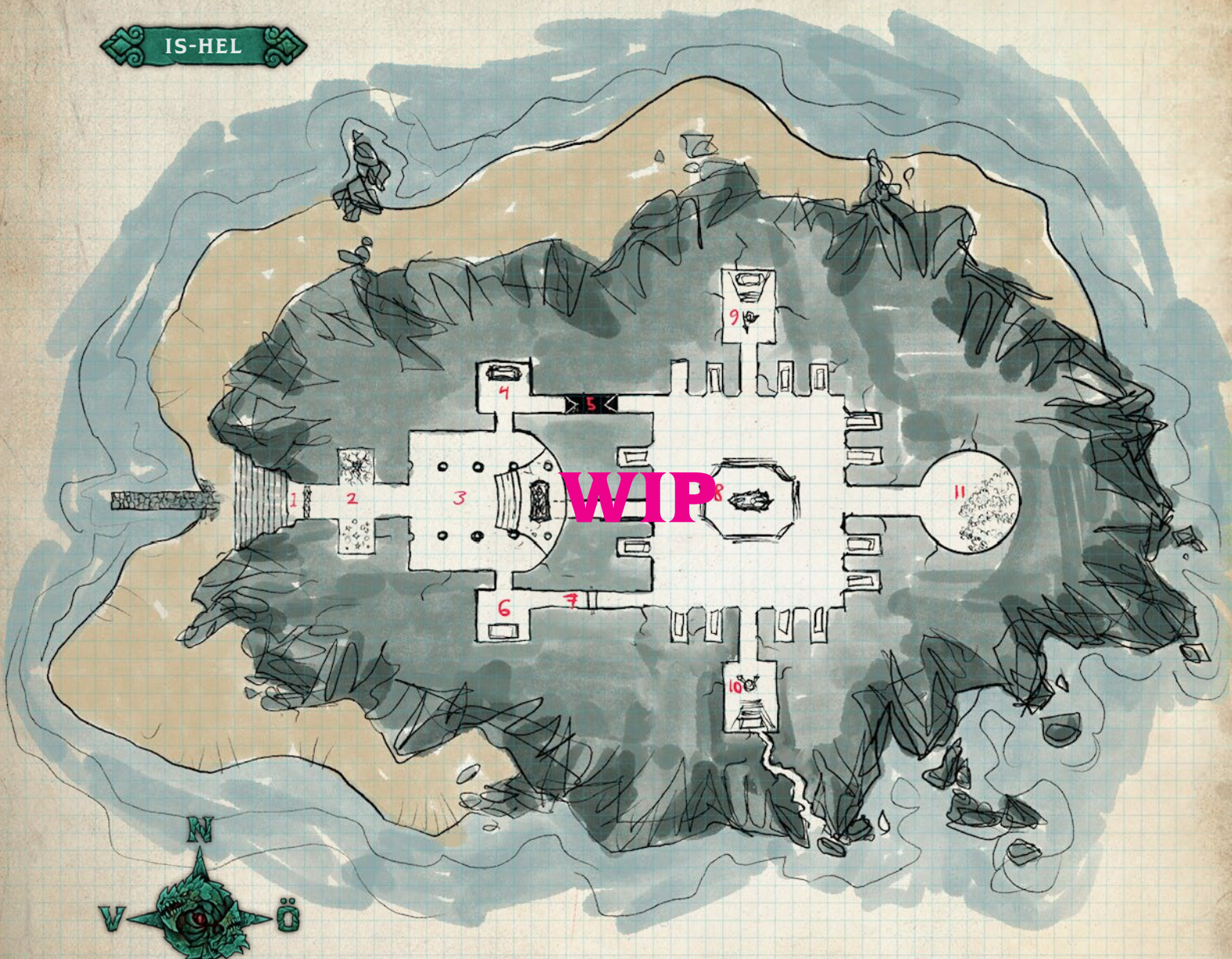
Blodsmak: Om en attack mot sjöormens svans (sker med nackdel) drar blod (gör minst en poäng hugg- eller stickskada), slå en T6 varje gång sjöormen ska attackera. Om resultatet blir 4–6 angriper besten sig själv i stället för en fiende. Ett slag mot **BESTIOLOGI** kan ge kunskap om denna svaghet.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Svanssnärt!** Sjöormen slungar svansspetsen mot en fiende inom 10 meter. Attacken ger 2T8 i krosskada och slår omkull offret.
- 2 **Slukattack!** Besten slukar det offer som har högst i STY. Attacken ger 2T6 i skada. Offret 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!** Sjöormen biter en rollperson men sina sylvassa tänder. Attacken ger 2T8 i huggskada.
- 4 **Dränkning!** Sjöormen drar ner en fiende i djupet och offret börjar direkt drunkna enligt sidan 53 i Regelboken. 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 till.
- 5 **Krossande attack!** Besten reser sig över vattenytan och låter sedan sin tunga kropp falla över upp till två rollpersoner inom 4 meter från varandra. Båda tar 2T6 i krosskada och slängs omkull.
- 6 **Sjöormskram!** Odjuret låter svansen omfamna en fiende och försöker krama livet ur offret. Attacken ger 2T6 i krosskada och ytterligare lika mycket 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 till.





PLATSER

Karg, vindpinad, stormpiskad och omgärdad av ett fuktigt dis reser sig gravön Is-Hel som en bergstopp över böljorna, mer än femtio meter hög. När rollpersonerna närmar sig ser de en grågul strandremsa utmed öns västra och norra sida. En sprucken stenpir leder till foten av en bred trappa in i klippväggen (plats #1).

Dold spricka: Om rollpersonerna seglar runt ön och aktivt spanar efter andra öppningar i minst en kvart och klarar ett slag mot FINNA DOLDA TING kan de finna

en spricka in i den södra bergväggen. Sprickan leder raka vägen in till Muriels sal (#10).

I. KRISTALLPORTEN

En avsmalnande trappa leder uppåt mot en dubbeldörr av klaraste kristall, fyra meter hög och nästan lika bred. Vad som finns innanför är omöjligt att ana – kristallen är så tjock och mörkret där bakom så kompakt att det enda ni kan se är era spegelbilder. Portens yta är täckt av fint ristade skrivtecken.

♦ **Inskriptionerna** lyder som följer:

*I som här önska tillträde
att kräla vid Konung Ilvariels stoft,
Visa er djupaste vördnad
Blotta er för varens käftar
Höj hjärtats näve mot Iris rike*

ÖNS SÖNDERFALL

På senare tid har ön och de alvmagiska förtrollningarna kring dess gravar blivit instabila – det är som om den ibland ryser till okontrollerat. I och med att rollpersonerna träder in i salarna eskalerar fenomenet. Ön skakar till varje kvart, med början just efter att rollpersonerna har klivit i land. Slå T12 på tabellen nedan för att bestämma effekten, och lägg till +1 på slaget för varje gång. Om du hellre vill välja effekt går det bra, men förr eller senare rasar ön samman enligt resultat 21+.

SLAG EFFEKT

1–8 Smågrus rasar ner från taket.

9–11 Ett stycke sten rasar från taket och riskerar att träffa en slumpvis vald rollperson, som får slå mot UNDVIKA och tar T6 i krosskada vid ett misslyckande.

12–14 Ett större stenbumling rasar från taket och riskerar att träffa en slumpvis vald rollperson, som får slå mot UNDVIKA och tar 2T6 i krosskada vid ett misslyckande.

15–17 En spricka öppnas i marken framför rollpersonerna och vidgas snabbt till ett schakt. Den rollperson som går först måste slå mot UNDVIKA för att inte falla T6+2 meter och sedan tvingas slå mot HOPPA & KLÄTTRA för att ta sig upp. Sprickan går att hoppa över.

18–20 Ett massivt ras av stenar och bumlingar faller från taket. Alla rollpersoner i rummet tar 3T6 i krosskada. Ett lyckat slag mot UNDVIKA halverar skadan före avdrag för rustning.

21+ Sprickor slås upp överallt, i väggar och golv. Hela ön börjar rasa samman och rollpersonerna måste genast börja rusa mot en utgång. Varje runda de stannar kvar i komplexet måste alla rollpersoner slå mot UNDVIKA (ej handling) för att undvika skada enligt 18–20 ovan. Efter en kvart rasar komplexet ihop totalt och alla som är kvar begravs levande.

♦ **ÖSTER:** Porten leder till vestibulen (#2). För att porten ska öppnas krävs det att en rollperson faller ner på ett knä, blottar nacken och höjer vänster knytnäve upp mot himlen. Utförs vördnadsbetygelsen på rätt sätt börjar klippön darra när hela kristallporten sjunker ner i berget. Om spelarna inte lyckas lista ut lösningen kan du tillåta varsitt slag mot MYTER & LEGENDER.

2. VESTIBUL

En bred korridor leder in i kompakt mörker. Taket är fem meter upp, och det dammiga golvet belagt med stenplattor i vitt, grönt och svart. Ni har inte hunnit ta många steg in innan skenet från er ljuskälla fångas upp av blänkande föremål, placerade i en alkov till höger och en till vänster. Och nästa andetag avslöjar skenet något som ligger på marken. Eller någon ...

♦ **Kvarlevor:** På golvet ligger två skelett vars kläder föruttnat och utrustning har rostat sönder, förutom varsin intakt och dolk och halssmycke i form av Sathmogs symbol. Dessa två Sathmogkultister kom hit för många hundra år sedan på uppdrag av Kalin, men de dödades båda av fällan nedan. Ett lyckat slag mot LÄKEKONST avslöjar att benranglen har svåra krosskador från fot till hjässa.

♦ **Trädet:** I alkoven på norra sidan av korridoren står en skulptur föreställande ett tre meter högt körsbärsträd. Trädet bär frukt, i form av dussinett glänsande körsbär formade av klaraste rubin.

♦ **Himlen:** Från taket i den södra alkoven hänger glänsande ädelstenar och metallstycken föreställande olika himlakroppar förbundna med tunna trådar – stjärnor av silver, en halvmåne av rent guld, en klot av blågrön jade, alltsammans kretsande kring en knytnävsstor, gul diamant. Ett slag mot MYTER & LEGENDER kan låta en rollperson dra sig till minnes uråldriga alviska sagor om hela världar som snurrar om varandra i en tom världsrymd.

♦ **Fälla:** Artefakterna i alkoverna symboliserar inte bara viktiga aspekter av det forntida alvrikets livsåskådning – de är också utformade som en nära nog oemotståndlig fälla, vilket kan anas med ett lyckat slag mot UPP-TÄCKA FARA. Varje gång någon vidrör någon av installationerna aktiveras en magisk fälla, vars effekt kan liknas med den av besvärjelsen PELARE – golvet i hela vestibulen, från tröskeln i väster till hallen i öster, reser sig med väldig fart mot taket. Det finns ingenstans att ta vägen, så alla i området följer med upp och drabbas av 4T6 i krosskada. Enda sättet att undvika detta är att motstå frestelsen.

♦ **ÖSTER:** Öppning till den falska kungagraven (#3).

♦ **VÄSTER:** Kristallport till stranden (#1).

3. DEN FALSKA KUNGAGRAVEN

En stor kammare med åtta meter upp till ett välvt tak, bestrött med vagt lysande små punkter. En kort pelargång leder fram till en trappa upp mot ett podium. På detta står en stor sarkofag vars figurhuggna lock föreställer en sovande alvkonung med myndig uppsyn. En inskription är inristad på kistans kortända.

- ♦ **Sarkofagen:** Kistans lock är av massiv sten och mycket tungt. Att skjuta det åt sidan kräver en kvarts arbete och ett lyckat STY-slag med nackdel. Flera rollpersoner kan hjälpas åt. Sarkofagen är helt tom, förutom en krona som glimrar av guld. Om rollpersonerna tar upp kronan inser de snabbt att kronan är gjord av koppar och bara förgylld (värd 20 kopparmynt).
- ♦ **Skrampärken:** Om rollpersonerna aktivt söker i eller omkring sarkofagen får de slå mot FINNA DOLD A TING. Den som lyckas noterar repor i podiets sten, mot trappan till – som om kistan kan skjutas åt sidan. Att knuffa kistan åt sidan är dock omöjligt.
- ♦ **Skriften på sarkofagen:** Texten på sarkofagens kortända är så uråldrig att det tar en kvart att uttolka den och även alver måste slå för FRÄMMA NDE SPRÅK (icke-alver slår med nackdel). Beroende på slagets utfall (se tabellen nedan) utlöses en magisk effekt när texten läses upp högt. Detta slag slås hemligt av dig som SL, och kan alltså inte pressas.
- ♦ **ÖSTER:** Om sarkofagen öppnar sig leder en brant trappa nedåt till en fuktig, mörk korridor som leder till den sanna kungagraven (#8).
- ♦ **SÖDER:** Öppning till gemålens kammare (#6).
- ♦ **VÄSTER:** Öppning till vestibulen (#2).
- ♦ **NORR:** Öppning till moderns kammare (#4).

4. MODERNS KAMMARE

En liten kammare med högt i tak och en stensarkofag i mitten. Väggarnas utsökta mosaik föreställer en lummig lövskog med solbelysta kronor. Det välvda takets målning av en molnfri himmel och golvet skogsmönster flyter samman med mosaiken så att det känns som om sarkofagen står ute bland träden.

- ♦ **Sarkofagen** av vitgrå marmor har ett figurhugget lock föreställande åldrig alvkvinnas nobel uppsyn. Locket är mycket tungt och att lyfta av det kräver ett lyckat STY-slag med nackdel. Flera rollpersoner kan hjälpas åt.
- ♦ **Modern:** Under locket ligger kvarlevorna av en alvkvinnas i vit, sönderfallande klädnad. Allt hon har med sig i graven är ett juvelprytt diadem av vitguld (värt 18 guld).
- ♦ **ÖSTER:** Öppning till norra korridoren (#5).
- ♦ **SÖDER:** Öppning till den falska kungagraven (#3).

5. NORRA KORRIDOREN

En korridor med väggmosaiker föreställande en lummig lövskog leder in i mörkret. En bit in öppnar sig golvet i en avgrund, till synes bottenlös. Korridorens golv fortsätter sex meter längre fram. En kort text är inristad på golvet framför avgrunden.

- ♦ **Texten** på golvet är på gammalalviska och kräver ett slag mot FRÄMMA NDE SPRÅK för att utläsas (icke-alver slår med nackdel). Den lyder "Låt den troende passera".
- ♦ **Avgrunden** går att hoppa över med ett slag mot HOPPA & KLÄTTA för den som har Förflyttning 12 eller högre (sid 43 i Regelboken). Den går även att

TEXTEN PÅ SARKOFAGEN

Förslagsvis förbereder du tre lappar med de tre olika uttolkningarna av texten på sarkofagen. Lämna sedan över den lapp som motsvarar slagets utfall och låt spelaren läsa upp den. Om spelarna läser upp en felaktig text

flera gånger utlöses fällan varje gång. Om de byter ut de felaktiga orden mot andra som passar bättre bör du låta detta fungera om de hamnar hyfsat nära, även om de inte väljer exakt rätt ord.

UTFALL	TEXT	EFFEKT
Lyckat	"Kung Ilvariel bjuder in dig att vandra bland alla han älskade, de som delade hans främsta dygder: älskvärdhet, skönhet, orubblighet, skoningslöshet och genialitet."	Sarkofagen glider åt sidan och en trappa ner i mörkret blottläggs.
Misslyckat	"Kejsar Ilvariel bjuder in dig att hoppa kring alla han älskade, de som delade hans fräna dygder: älskvärdhet, prydighet, orubblighet, benskörhet och snille."	Den rollperson som befinner sig närmast sarkofagen träffas av en första gradens BLIXT, som gör 2T8 i skada och hoppar vidare enligt reglerna på sidan 64 i Regelboken.
Demonslag	"Prins Ivars håller bjudning med dans för alla kära, som sneglade på hans största hygge: dyrka prydligt, envist, skoningslöst och fiffigt."	Den rollperson som befinner sig närmast sarkofagen träffas av en andra gradens BLIXT som gör 3T8 i skada och hoppar vidare.



korsa på magisk väg. Det är dock helt onödigt – avgrunden är en magisk illusion. Den rollperson som tar ett steg ut i avgrunden (eller misslyckas med sitt hopp) finner sig stående på ett osynligt stengolv som bär alldeles utmärkt. Att slänga ut ett dött föremål avslöjar dock inte illusionen – det blir en del av illusionen och ser ut att falla ner i djupet.

- ♦ **ÖSTER:** Öppning till den sanna kungagraven (#8).
- ♦ **VÄSTER:** Öppning till moderns kammare (#4).

6. GEMÅLENS KAMMARE

Mosaiken på väggar, tak och golv i denna lilla kammare föreställer en paradhall i ett palats, med skulpterade pelare som leder fram till ett podium med två sirligt utformade troner under ett välvat tak målat med blomstermotiv. Framför tronerna i mosaiken står en stor sarkofag i sten.

- ♦ **Sarkofagen** av vitgrå marmor har ett figurhugget lock föreställande ung alkvinnor med ädla drag. Locket är mycket tungt och att lyfta av det kräver ett lyckat STY-slag med nackdel. Flera rollpersoner kan hjälpas åt.
- ♦ **Gemålen:** Så snart en glipa uppstår vid sarkofagens lock hörs ett hjärtskärande skri och en isande vindil rusar ut ur sarkofagen – det är gemålens ande som tar till flykten. Alla som befinner sig i rummet måste slå mot PSY för att slippa slå på skräcktabellen. I kistan ligger en knastertorr mumie omgiven av värdeföremål motsvarande två skattkort. Dessutom är dess händer är knäppta över bröstet kring hjaltet på en dolk som rollpersonerna sannolikt känner igen ...
- ♦ **Dolken** i gemålens grepp är likadan som den rollpersonerna fick av munken Tefalas (sid XX), likaledes förmögen att infånga en dödsghost.
- ♦ **ÖSTER:** Öppning till södra korridoren (#7).
- ♦ **NORR:** Öppning till den falska kungagraven (#3).

7. SÖDRA KORRIDOREN

En korridor med väggmosaiker föreställande ett vackert alviskt palats leder in i mörkret. Ett stycke längre in slutar korridoren tvärt i en vägg. En text är inristad på golvet framför väggen.

- ♦ **Texten** på golvet är på gammalalviska och kräver ett slag mot FRÄMMANDE SPRÅK för att utläsas (icke-alver slår med nackdel). Den lyder "Låt den ödmjuka passera".
- ♦ **ÖSTER:** Den östra väggens nedre del går att pressa inåt. Hela väggen roterar då på en tvärgående axel och öppnar en låg gång till den sanna kungagraven (#8). För att hitta den måste rollpersonerna aktivt pressa in den nedre väggdelen och klara ett slag mot STY.
- ♦ **VÄSTER:** Öppning till gemålens kammare (#6).

8. DEN SANNA KUNGAGRAVEN

Skenet från er ljuskälla förmår inte att nå upp till taket i denna stora sal. Längs sidorna finns öppningar in mot alkover innehållande varsin stenkista. Namnskyltar i silver sitter över öppningarna. I mitten av salen står en stor sarkofag vars figurhuggna lock föreställer en sovande alvkonung med myndig uppsyn.

- ♦ **Kungens sarkofag:** Sarkofagen tillhör konung Ilvariel själv, och hans namn är inristat på det tunga locket. Att lyfta av det kräver ett STY-slag med nackdel. Flera rollpersoner kan hjälpas åt. I kistan ligger en intorkad kropp i sönderfallande klädnad på en likaledes sönderfallande sammetsbädd, smyckad med ringar, armringar och halsband till ett värde av 59 guld.
- ♦ **Alkover:** Det finns fyra alkover i varje vägg utom den västra som har två, alltså totalt 14. I alla alkover utom en finns en stenkista. Det tar en kvart att leta igenom en alkover för en rollperson, men de kan dela upp arbetet. I varje alkover utom de tre märkta med bokstäver på kartan får rollpersonen slå mot FINNA DOLDING och hittar ett skattkort om det lyckas. Varje rollperson får bara slå en gång per alkover, och bara ett kort kan hittas per alkover. Håll ordning på tiden här (se rutan "Öns sönderfall" på sidan XX). Alkoverna markerade A, B och C har särskilt innehåll och namn som följer:
 - A. Nianive:** I denna alkover finns ingen kista och inga värdesaker. På bakre väggen sitter en vacker koppartavla graverad med alvisk text som kan läsas med ett lyckat slag mot FRÄMMANDE SPRÅK: "Älskade Nianive, med oss i ande, fångslad i kött, i Sathmogs demontorn i Fang-Forren."
 - B. Gloriman:** Kung Ilvariels favoritson ligger här begravd med sin långbåge Mithrindel (FÖRTROLLA VAPEN effektgrad 1, PERMANENS).
 - C. Glorial:** Kung Ilvariels favoritdotter begravdes här med sitt stridsgissel Eloril (FÖRTROLLA VAPEN effektgrad 1, PERMANENS).
- ♦ **ÖSTER:** Öppning till ättlingarnas sal (#11).
- ♦ **SÖDER:** Öppning till Muriels sal (#10).
- ♦ **VÄSTER:** En kort korridor slutar i en vägg, vars nedre del går att pressa inåt. Hela väggen roterar då på en tvärgående axel och öppnar en låg gång till den södra korridoren (#7). För att hitta den måste rollpersonerna aktivt pressa in den nedre väggdelen och klara ett slag mot STY.
- ♦ **VÄSTER:** Öppning till den falska kungagraven (#3).
- ♦ **VÄSTER:** Öppning till norra korridoren (#5).
- ♦ **NORR:** Öppning till Iskoldes sal (#9).

STULNA VAPEN

De magiska vapen som kan hittas i kistorna tillhörande alvkungens favoritbarn har en säregen design och sina namn ristade på både respektive skaft med forntida alvtecken. Om någon äldre alv får syn på något av vapnen kommer denne garanterat att ställa frågor till dess bärare, och om det framkommer att de har tagits från gamla alviska gravar lär alven kräva att föremålen återlämnas.

- ♦ **Inskriptionen** på statyn är skriven på gammalalviska och ett slag mot FRÄMMANDE SPRÅK för att utläsas (icke-alver slår med nackdel). Den lyder "Sköldmön Iskolde, vår beskyddare".
- ♦ **Sarkofagen:** Att lyfta undan sarkofagens lock kräver ett STY-slag. Flera rollpersoner kan hjälpas åt. I sarkofagen ligger den mumifierade sköldmön Iskolde med en stor sköld över bröstet.
- ♦ **Mumien** är behandlad på annat sätt än helgedomens andra döda – den gultona hyn indikerar att hon är balsamerad och förutom ansiktet är hela kroppen hårt lindad. Om någon rör vid Iskoldes sköld vaknar hon upp i ursinnig vrede och anfaller.

9. ISKOLDES SAL

Några meter innanför öppningen faller skenet från er ljuskälla på en fyra meter hög vitglänsande staty. Den föreställer en kvinnlig alvkrigare med spjut och en stor ornamenterad sköld höjd till försvar. Statyn har en inskription på basen. Bakom henne, längre in i hallen, finns en trappa upp till ett podium krönt av en sarkofag. Den är tillverkad av blodröd marmor, precis som golvet, medan trappan, podiet och väggarna är svarta.

10. MURIELS SAL

En fyra meter hög staty i vitskimrande sten möter er i salen. Den föreställer en beslöjad kvinna med utsträckta armar, och med blommande slingerväxter klättrande över hela kroppen. Längre in står en sarkofag på ett podium. Podiet, liksom trappan under det och salens väggar består av guldgul sten, medan salsgolvet och själva sarkofagen är mörkt gröna. Ett lätt luftdrag får era mantelfällar att vaka, och ni kan höra vindens sus ...



MUMIEN ISKOLDE

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Normal

Förflyttning: 6 **Skydd:** — **KP:** 48

Resistent: Mumier har inga inre organ och tar därför halv skada av stickvapen.

Eldfängd: Mumier är torra som fnöske och tar dubbel skada av eldattacker.

Stridsskölden Iskolde: En mästermidd stor sköld (brytvärde 18) försedd med en variant av besvärjelsen **ANTIMAGI**. Till skillnad från andra magiska föremål måste bäraren lyckas parera en inkommande besvärjelse (slå för valfri vapenfärdighet) för att kunna aktivera **ANTIMAGIN**. Det kostar inga VP – i stället blockeras den angripande besvärjelsen helt och sköldens bärare vinner ett antal VP lika med effektgraden.

Iskolde använder skölden till att försvara sig mot angripande besvärjelser om hon har handlingar tillgängliga för det. Om rollpersonerna besegrar Iskolde kan de ta skölden och använda den, men måste först förstå hur dess magi fungerar genom att läsa dess magiska inskriptioner (sid 59 i Regelboken).

- ♦ **Sarkofagen:** Att lyfta undan sarkofagens lock kräver ett STY-slag. Flera rollpersoner kan hjälpas åt. Under locket vilar animisten Muriel.
- ♦ **Muriel** var redan i livet känd som hämndlysten och synnerligen fåfång – egenskaper hon bar med sig i döden. Den som blickar ner på hennes kvarlevor får en smärre chock: tack vare särskilda preparat och tinkturer tycks varken kroppen eller kläderna ha påverkats av tidens tand. I kistan ligger en fager, vitklädd alvkvinna med hopsnörpt mun och pannan lagd i bekymmersrynkor; hon ser ut att bara sova. Händerna vilar på en bok på bröstet. En undersökning och ett lyckat slag mot **LÄKEKONST** visar att kvinnan av allt att döma är död.
- ♦ **Boken** är Muriels formelsamling som är särskilt preparerad. Den som bläddrar i den vältummade, läderinbundna boken drabbas av ett gift som suggs upp genom fingrarnas porer. Giftet är dödligt och har styrka 15. Endast genom att använda instrument som en pincett eller liknande kan boken läsas utan risk för livet. Formelsamlingen innehåller besvärjelserna **FÖRINTA**, **HELA**, **SNÅRSKOG** och **SÖVA**.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Förbannelse!** Iskolde väser en kraftfull förbannelse över alla rollpersoner inom 10 meter, som måste slå mot PSY för att motstå skräck.
- 2 **Sköldslag!** Iskolde svingar sin sköld mot en rollperson, som tar 3T6 i krosskada och slås till marken.
- 3 **Sköldkast!** Iskolde slungar sin sköld mot rollpersonen med lägst STY inom 10 meter. Offret tar 2T8 i krosskada och Iskolde går sedan fram till offret och tar tillbaka sin sköld.
- 4 **Sköldkross!** Iskolde dräpper sin sköld i marken så hårt att alla rollpersoner inom 10 meter blir Omtöcknade och måste slå mot **UNDVKA** (ej handling) för att inte förlora sin tur i rundan (om den inte redan passerat). Attacken går inte att ducka.
- 5 **Dödligt nappatag!** Iskolde greppar tag i en rollperson och slungar i väg offret med sina onaturligt starka armar. Offret landar liggande 2T6 meter bort och tar lika mycket i krosskada.
- 6 **Strypning!** Iskolde tar ett stadigt strypgrepp på en rollperson. Offret tar T10 i skada (rustning skyddar ej) och ytterligare T10 varje gång det är Iskoldes tur. Offret kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsörelser, utom att försöka bryta sig loss, vilket kräver ett slag mot STY med nackdel. Andra kan hjälpa till. Iskolde utför inga andra monsterattacker förrän offret når noll KP eller tar sig loss.

- ♦ **NORR:** Öppning till den sanna kungagraven (#8).
- ♦ **SÖDER:** En smal, oregelbunden spricka i väggen bakom sarkofagen leder ut till **Is-Hels** sydöstra utsida. Denna upptäcks om rollpersonerna aktivt följer vinddraget, eller med ett slag mot **FINNA DOLDA TING** om de söker igenom salen allmänt.

II. ÄTTLINGARNAS SAL

Det ekar i denna helt runda sal. Efter några steg på det polerade stengolvet faller skenet från er ljuskälla på en hög av skallar. Nej, inte en hög – ett veritabelt berg av kranier, staplade mot den bortre väggen.

- ♦ **Skatter:** Med vissa av kranierna följde större eller mindre gravgåvor, vilka lades tillsammans med sina före detta ägare men som efter sättningar i marken har sjunkit ner i högen. För varje kvart som ägnas åt att rota runt bland döds skallarna får rollpersonerna slå varsitt slag mot FINNA DOLDA TING. Vid ett lyckat slag får spelaren dra skattkort, tills totalt fem skattkort hittats.

VAR ÄR HJÄRTAT?

Sannolikt inser spelarna att Mörkrets hjärta inte finns i Is-Hel och att de måste fortsätta sitt sökande på annat håll. Risker finns att ön rasar samman innan de har hunnit söka igenom alla rum, men de har inte mycket annat val än att fortsätta till Fang-Forren eller Kalins Kullar. Om spelarna inte inser detta är det helt i sin ordning som SL att hjälpa dem lite på traven med att dra denna slutsats.

KALINS KULLAR

Mörkrets hjärta finns inte i begravd bland Kalins kullar, vilket rollpersonerna kan få reda på om de reser dit. Vad som däremot finns på platsen är en armé bestående av hundratals odöda och orcher. Dessutom finns Dakoth där, i egen hög person, oåtkomlig och på mycket dåligt humör.

Rollpersonerna kan knappast komma åt nekromantikern, omgiven av horden som han är. Men de har faktiskt en chans att komma honom tillräckligt nära för att tjuvlyssna på hans konversation med den ärrade orchhövdingen Uhulu-Uhurm (förrädaren Uhuluks fader), som kan ge viktig information.

Om rollpersonerna tar vägen via Ankvarn på väg mot kullarna finner de den lilla staden fullständigt nedbrunnen. Ett handfull sargade personer, främst ankor, rör sig bland bråten, de har samlat ihop tjugotals döda i rader på torget. Om rollpersonerna vill samtala har de inte mycket mer att säga än att det var Dakoth och hans armé som utplånade byn och dess befolkning.

HISTORIA

Stencirkeln på gravkullen bland Kalins kullar uppfördes förvisso till prins Kalins ära. Men att han ska ligga begravd där är en skröna, uppdiiktad av lokala handlare i syfte att locka vallfärdande kultister till området. Det finns inte ens en kunglig grav under kullen – endast bara ynkliga katakomber för lokala Sathmogdyrkare.

NULÄGET

Sedan han förlorat kontakten med sina underhuggare i dvärggruvorna har Dakoth börjat intressera sig för andra möjliga platser där Mörkrets hjärta kan finnas gömt. Även om erövringskriget mot Österlandets envisa befolkning behöver slutföras har han tagit direkt kommando över en stor styrka för att undersöka ett fåtal platser som framstår som troliga, samtidigt som armén kan passa på att kuva befolkningen där den drar fram.

Dakoth anlände till Kalins kullar ett par dygn innan rollpersonerna kommer dit, och resultatet av utgrävningarna har lämnat honom djupt besviken. Även om han tvekar inför att ge sig in i den demonsjuka skogen Fang-Forren är det dit han ämnar bege sig härnäst.

PLATSER

Utgrävningen av gravkullen är nästan klar när rollpersonerna anländer. Visa dem kartan på sidan XX när de närmar sig. Redan från långt håll kan de se flera personer, varav en man med långt svart hår och stav, på toppen av en hög kulle krönt av en krans resta stenar (#1). Runt kullen och söder om den å (#3) som ringlar sig utmed kullens fot breder ett väldigt härläger ut sig (#2), med många hundratals orcher och odöda. I nordöst syns en skogsdunge (#4). Rollpersonerna kan välja att vända om redan här eller smyga sig närmare gravkullen via ån eller skogsdungen.

I. GRAVKULLE

Kullen reser sig ungefär tio meter över markerna omkring och kröns av sex människohöga stenar i en ring. Intill ett glupande hål i ringens mitt växer en rejäl

jordhög till, påbyggd av orcher och odöda med spadar och hinkar. Andra, större odöda står i en ring, med blickarna vända utåt – ett dussin krigare i helrustning med sina väldiga tvåhandssvärd vilande med spetsen mot marken.

♦ **Skymt av Dakoth:** Just som rollpersonerna anländer till området gör sig Dakoth redo att gå ner i katakomberna. På långt håll är det inte lätt att urskilja några detaljer, men den som har en kikare eller lyckas med ett slag mot **UPPTÄCKA FARA** ser en man som uppenbart kommenderar de andra. Han med långt svart hår, klädd i en svart vid kappa över en likaledes svart tunika. Hans svarta stav är krönt av flera kranier. Visa spelarna bilden på sidan XX. Han försvinner sedan ner i hålet.



2. HÄRLÄGRET

I ytterkant står rad på rad av skelettkrigare i perfekt formation, outtröttligt väntande på nästa order. Längre in har orcherna slagit upp sina lappade tält och byggt eldgropar. Det är en väldig här. Fyra eller fem hundra krigare stark, övervakad av trassvepta, bemantlade riddartyper på odöda stridshästar.

- ♦ **Ett oöverstigligt hot:** Den som blickar ut över hären och lyckas med ett slag mot MYTER & LEGENDER kan endast dra sig till minnes en handfull lika väldiga arméer som ställts i fält efter demonkrigens dagar. Om rollpersonerna närmar sig härläget på annat sätt än via ån eller skogsdungen blir de omedelbart upptäckta (se rutan nedan).

3. ISTERÅN

Ån strömmar glittrande mörkt längs gravkullens fot. Dess strandbrink stupar brant nästan en meter och utmed insidan på fårans krökar växer gott om frodig vass.

- ♦ **Kräla i strömmen:** Det kanske bästa sättet att närma sig gravkullen är att SMYGA sig fram längs strömfåran. Eftersom orcherna lever alldeles intill ån har personen till att börja med nackdel på slaget. Lämpliga förberedelser och tillvägagångssätt kan dock väga upp detta med en eller flera fördelar på slaget, exempelvis att använda ett vasstrå för att kunna andas under ytan, gömma sig bland vassen, och pressa sig mot den branta strandbrinken. Om försöket lyckas, se rutan "Konversationen" intill. Om det misslyckas, se rutan "Upptäckt".

4. SKOGSDUNGEN

Bara ett stenkast från gravkullen står en klunga träd – tät nog att fungera som gömsle, nära nog för att få en bra bild av vad som händer på kullen.

UPPTÄCKT!

Om en rollperson blir upptäckt av Dakoths här blir denne snabbt omringad av orcher i stort antal. Rollpersonen lär inte kunna undgå att bli infångad och slagen i bojar, men om allt går lugnt till väga blir fångslingen temporär – Dakoth har inte tid eller lust att ägna uppmärksamhet åt "någon nyfiken bondtölp som plaskar omkring i ån". Om personen inte retar sina orchiska fångvaktare alltför mycket sätts denne på fri fot när hären börjar marschera norrut något dygn senare.

- ♦ **Utkikspunkt:** Dungen ligger längre bort från gravkullen än ån och rollpersonerna kan ta sig hit utan att behöva slå något tärningsslag. När de befinner sig där kan de se vad som händer enligt rutan "Konversationen", men för att höra konversationen mellan Dakoth och orchrövdingen krävs att minst en rollperson lyckas med ett slag mot UPPTÄCKA FARA.

KONVERSATIONEN

Från en position ett 30-tal meter från kullen ser rollpersonen ser den svartklädd mannen komma upp ur hålet på toppen, följd en väldig orch i full stridsmundering, stånkande och stönande. Den unge mannen bokstavligen drar med sig orchen en bit från hålet, mot ån till, och inleder morrande:

"Så, Mörkets hjärta finns inte här, inte heller Prins Kalins grav."

"Mästare Dakoth, är ni säker?!"

"Ja, helt säker. Jag skulle ha förnummit artefakten vid det här laget."

"Jaha. Nudå?"

"Det ser inte bättre ut än att jag måste forcera Fang-Forren ..."

"Tempeltornet?"

"Ja, tornet. Det måste vara dit han begav sig, Kalin. Med hjärtat. Det MÅSTE vara där. MÅSTE!"

"Så, vi marsche..."

"Nej, inte vi! Du eskorterar mig till skogsbrynet, sedan tar du kommando över hären och bränner varenda by längs skogsbrynet. Jag tar de döda, de kan vandra dygnet runt – vi borde vara igenom skogen på ett dygn."

"Avmarsch nu?"

"Nej, först ska byarna omkring få samma behandling som Ankvarn. Men snart, mycket snart ..."

Därefter skiljs de två åt och Dakoth försvinner in i en tältpaviljong i härläget, innanför järnringen av mäktiga skelettkrigare.

Anfalla Dakoth? En rollperson som lyckas smyga fram mot Dakoth kan utföra en avståndsattack mot Dakoth innan han försvinner, men blir då automatiskt upptäckt och högst sannolikt dödad. En ensam attack lär knappast heller döda nekromantikern (se speldata på sidan XX).



DEMONTORNET



I en dalgång bland Ulvmassivets västra utlöpare tronar ett segermonument på en otillgänglig klippa – ett minnesmärke över demonhordens totala utplånande av Kung Ilvariels alvrike. Eftersom tornet ligger dolt djupt inne i den ogästvänliga skogen Fang-Forren är det numera i stort sett bortglömt. Men det står där än, vakande över Sathmogkyrkans viktigaste relik – Mörkrets hjärta.

I det gamla segermonumentet och tempeltornet i Ulvmassivet stundar slutstriden mot Dakoth. Situationen kompliceras av att Karlak Sol-Tar (sid XX) kommer ridande på sin drake och förmodligen vill även Ankh-Tah-Leh (sid XX) ha ett ord med i laget.

HISTORIA

Långt före demonkrigen blomstrade ett alvrike i hjärtat av Österlandet, i skogsbältet Lum-Forren som på den tiden sträckte sig ända ned till Ulvmassivets södra utlöpare. Stärkt av en skog genomsyrad av animistmagiska energier var riket en av den tidens mäktigaste och mest inflytelserika maktspelare, vilket sannolikt förklarar varför demonfursten Sathmog utsåg alverna till sin invasionsstyrkas första och viktigaste måltavla.

Sathmogs armé anföll från söder och den delen av skogen förvandlades till ett slagfält. Medan fler och fler demoner vällde in i världen för att ersätta de som föll i striderna kunde kung Ilvariels styrkor inte räkna med några förstärkningar. Tack vare hjältar som stridsmän Iskolde och besvärjerskan Muriel höll de stånd i decennier, men inget kunde hindra att de sakta men säkert nöttes ner av fiendens obevekliga, oupphörliga anfall. När så en av alvkonungens bröder, den naivt godtrogne Fangiel, i desperation lät sig manipuleras till göra slut på kriget genom att hugga kung Ilvariel i ryggen, ja då föll det sista motståndet samman.

Sathmogs trupper lät uppföra ett demoniskt tempeltorn som tecken på att regionen var erövrad men drog sedan vidare för att kväsa andra hot mot deras spirande demonvälde. Efter sig lämnade de en fullständigt förödd skog, förvriden och plågad. De fåtaliga alver som ännu var i livet förvisade förrädaren Fangiel dit och gav samtidigt den delen av skogen sitt nuvarande namn – Fang-Forren.

Kvar i Demontornet fanns bara trollhäxan Morgasa och hennes tjänare, satta av Sathmog att vakta över platsen.

Hundratals år senare fann den hårt åldrade prins Kalin vägen hit. Han kom till Demontornet för att dö och för att överlämna artefakten han bar i säkert förvar. Morgasa lät bygga en krypta på toppen av tempeltornet, och när Kalin hade dragit sin sista suck lade hon honom till vila däri. Med i kistan följde också Mörkrets hjärta, som Morgasa svor att vaka över till tidens ände.

FÄRDVÄGAR

Det finns två huvudsakliga vägar in mot Demontornet – från skogsbrynet sydöst genom skogen, eller nordöst utmed älven Nattvattnet. Att döma av kartan kan färden längs älven se enklare ut, men så är det inte. Strömfåran är alltför strid och full av grynnor för att tillåta färd med båt. Skogens träd växer dessutom ända fram till strandbrinken, vilket innebär att rollpersonerna ändå måste tampas med undervegetation och annat elände.

Kanske får rollpersonerna för sig att runda Ulvmassivet och försöka ta sig över bergen från öster. Denna väg är dock oframkomlig, vilket en SLP bosatt i Österlandet kan förklara – Ulvabergen är stupande branta, monstertäta och förrädiska till sin natur.

FLYKTINGAR

Oavsett vilken väg rollpersonerna väljer stöter de på en liknande syn nära skogsbrynet – en tjock rökpelare stiger från en by (det kan vara vilken som helst av byarna på kartan). På väg bort från byn, mot rollpersonerna, vandrar en skara flyktingar med sitt bohag på vagnar och kärror.

Om rollpersonerna stoppar dem kan de uppgivet berätta att Dakoths här av orcher och odöda nyligen invaderat deras by. Om rollpersonerna lyckas vinna flyktingarnas förtroende (kräver ett lyckat slag mot ÖVERTALA eller BLUFFA) kan de berätta att de hört att Dakoth själv gör sig redo att marschera in i Fang-Forren, av okänd anledning.

Byn är ockuperad av hundratals orcher och odöda. Om rollpersonerna mot förmodan beger sig dit kan du använda beskrivningen av härläget vid Kalins Kullar (sid XX) för vägledning om hur Dakoths armé agerar mot inkräktare.

Rollpersonerna kan fråga flyktingarna om själva skogen. De känner inte till hela Fang-Forrens historia, men kan berätta följande:

"Det stod ett stort slag här för länge sedan. Det var alver mot demoner. Demonerna vann och förvandlade hela

skogen till demonisk mark. Skogen är deras nu, demonernas. Ur-Fang kallas de, demonerna som härskar där inne i dunklet. Så lyss på mitt råd: glöm Fang-Forren! Skogen kommer att dräpa er."

FANG-FORREN

Skogens mörka träd med dova och tätt hopflätade lövverk håller solens ljus utom räckhåll från dess därav sumpaktiga och rotsnåriga undervegetation. Fang-Forren undviks av alla som inte när en dödslängtan, och de besudlade skatter som ibland skördas där i dunklet skys som pesten av alla utom de som har svurit sin trohet till Sathmog.

Fang-Forrens obestridda härskare är de mardrömslika trävarelserna Ur-Fang (sid XX). Hur många de är och om de har några planer på att utvidga sitt välde är det ingen som vet, men rykten säger att merparten av de dårar som aldrig återvänder från skogsdjupet har dött i deras klor. Dessutom har de demoniska energier som frigjordes under det decennielånga kriget mellan alver

och demoner lämnat djupa sår i området i form av förvriden vegetation och jordsmittor.

Rollpersonerna kan enbart färdas till fots genom Fang-Forren och måste slå mot **VILDMARKSVANA** varje skift för att undvika ett missöde (sid 101 i Regelboken). Vandringen till demontornet tar minst tre skift.

Slumphändelser: Slå en gång på tabellen intill för varje skift som rollpersonerna befinner sig i Fang-Forren (även om de slår läger). Slå T4 för det första skiftet, T6 för det andra, T8 för det tredje, och så vidare. Slå om möten som redan inträffat. När alla händelser redan skett behöver du inte slå för fler. Som vanligt kan du alltid välja en händelse som passar i stället för att slå.

SLUMPHÄNDELSE

SLAG HÄNDELSE

- 1 Ett avlägset, isande skri av smärta hörs genom skogens dunkel. Skriket låter som om det kommer från en människa, men smärtan det uttrycker är allt annat än mänsklig. Alla rollpersoner måste slå mot **PSY** och de som misslyckas blir Rädda. Slå om ifall möte #5 nedan redan har inträffat.
- 2 Rollpersonerna vandrar in i ett område där Ur-Fangs blodtörstiga jordskott tränger upp ur marken och börjar slå omkring sig. Den som leder vägen får slå mot **UPPTÄCKA FARA**, och därefter måste varje rollperson slå mot **UNDVIKA** för att ta sig ur området oskadd. Om **UPPTÄCKA FARA**-slaget misslyckades sker **UNDVIKA**-slagen med nackdel. Den som misslyckas **UNDVIKA** tar T8 i stickkada och exponeras för en sjukdom med smittvärde I6. Rollpersonen måste fortsätta slå mot **UNDVIKA** (utan nackdel) tills ett slag lyckas, med samma effekt vid misslyckande. Rollpersoner som redan tagit sig ut kan hjälpa andra.

SLAG HÄNDELSE

- 3 Ett strilande, ihållande regn börjar falla. Först märks det knappt under träden, men snart börjar det droppa från grenverken, sedan rinna i täta strålar – regnvatten färgat som blod. Vad värre är, vätan färgar av sig på kläder, utrustning och blottad hud. Att tvätta eller skrubba bort den blodröda tonen från hud och kläder tar ett skift och kräver tillgång till rent vatten. Alla rollpersoner måste slå mot **PSY** och de som misslyckas blir Uppgivna.
- 4 Överallt runt rollpersonerna börjar stora bevingade frökapslar falla, likt roterande lönnfrön. Men dessa är inte beskedliga lönnfrön utan frökapslar från de demoniska Ur-Fang, som surrande och snurrande sveper in mot rollpersonerna och går till anfall! Se "Demoniska frökapslar" på nästa sida.
- 5+ Ett blodisande skri av smärta ljuder genom skogsdunklet – samma som i möte #1 men mycket närmare nu. Att det kommer från en humanoid varelses strupe är tydligt. Skriket upprepas flera gånger. Om rollpersonerna undersöker vad som står på, se "Ur-Fangs fångar" på sidan XX.

DEMONISKA FRÖKAPSLAR

Handlingskraft: 2 Storlek: Svärm

Förflyttning: 24 Skydd: — KP: 38

Resistens: Frökapslarna hanteras regelmässigt som en svärm och därmed som ett enda monster. För attacker med fysiska vapen, även magiska sådana, halveras skadan (avrunda uppåt). Eld har normal effekt.

UR-FANGS FÅNGAR

Mellan trädstammarna hänger två unga män och en äldre kvinna, samtliga Eledainriddare, fjättrade av grova törnen. Mellan rollpersonerna och fångarna lunkar en väldig, rotvätsliknande Ur-Fang runt och piskar fångarna med lianliknande utskott. Två av fångarna stirrar mot sin fångvaktare med isblå ögon som skiner av smärta. Den tredje hänger slappt i fjättrarna.

Denna trio riddare av Den Rena Flammans Väktare, utskickade av Godvindel för att finna Mörkrets hjärta, har fångats av en Ur-Fang och hålls vid liv tills fler demoniska urträd anländer så att de alla kan festa på fångarnas blod. För att befria riddarna måste fångvaktaren besegras. Det är möjligt att försöka sig på en smygattack (sid 43 i Regelboken).

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

1-2 **Virvlande attack!** Frökapslarna flyger virvlande runt rollpersonerna med huggande taggar. Alla rollpersoner inom 10 meter drabbas av T10 i stickskada, som om den går igenom rustning också utsätter den sårade för ett paralyserande gift med styrka 12.

3-4 **Fokuserad attack!** Frökapslarna går till samlat angrepp mot rollpersonen med högst FYS. Attacken ger 2T8 i stickskada, som om den går igenom rustning också utsätter den sårade för ett paralyserande gift med styrka 12.

5-6 **Demonisk kontroll!** Svärmen landar på rollpersonen med lägst PSY, som blir täckt av frökapslar från topp till tå. Offret tar T3 i skada (rustning skyddar inte) och måste slå mot PSY – om det misslyckas måste offret omedelbart förflytta sig mot närmsta rollperson och utföra en närstridsattack. Offret förlorar även sin tur i rundan, eller i nästa runda om den redan passerat.



UR-FANG

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Stor

Förflyttning: 8 **Skydd:** 6 **KP:** 64

Eldfängd: Ur-Fang tar dubbel skada av eldattacker och kommer att göra allt de kan för att stoppa motståndare som använder eld.

Resistent: Ur-Fang tar halv skada av kross- och stickvapen, efter avdrag för skydd.

Demonisk: Ur-Fang räknas som en demon enligt reglerna.

Om rollpersonerna lämnar fångarna åt sitt öde anländer ytterligare två Ur-Fang efter en kvart, och kort därpå är alla tre riddarna döda. Lyckas rollpersonerna nedgöra det monstrosa åbäket är det enkelt att skärner riddarna. Kvinnan tar ordet och presenterar sig som Ulthara av Burskjöld. Sin levande vapenbroder presenterar hon som Valiand och den döde som Johonn. Dessa är de tre saknade riddare som nämndes i sluppmötet på sidan XX.

Ulthara tackar för hjälpen och vill veta varför rollpersonerna befinner sig i Fang-Forren. Om de berättar som det är skiner Ulthara upp och säger att ärkepräst gav samma uppdrag till henne för några veckor sedan. Hon beklagar att hon och Valiand är alltför sargade att vara till någon vidare hjälp, men hon erbjuder sig ändå att leda rollpersonerna fram till den dalgång där tempeltornet ska finnas.

Om rollpersonerna accepterar kan de inte utföra en ilmarsch (sid 101 i Regelboken) så länge de skadade är med, men å andra sidan behöver de inte slå mot VILDMARKSVANA för att finna vägen under sträckan som återstår.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Frökapslar!** Ur-Fang skakar våldsamt på sin kropp och sprider aggressiva frökapslar mot alla motståndare inom 10 meter. Alla offer tar T10 i stickskada, som om den går igenom rustning också utsätter offret för ett paralyserande gift med styrka I2.
- 2 **Spjutstöt!** Varelsen formar en lång gren till ett spjut och stöter det mot offret, som tar 2T10 i stickskada. Attacken kan pareras.
- 3 **Krossande slag!** Ur-Fang samlar all sin kraft och dräpper sin tjockaste gren i huvudet på offret, som tar 2T10 i krosskada och faller till marken.
- 4 **4 Flygtur!** Monstret tar tag i offret och slungar det 2T8 meter bort. Attacken ger lika mycket i krosskada och offret landar liggande.
- 5 **Häng dem högt!** Ur-Fang sträcker ut en lång gren och slår den runt halsen på en fiende. Attacken ger 2T6 i krosskada och ytterligare 2T6 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 till. Ur-Fang kan utföra andra handlingar medan offret är greppat.
- 6 **Demonisk kontroll!** Ur-Fang skickar sina vassa rotskott mot rollpersonen med lägst PSY inom 10 meter. Offret tar T6 i skada (rustning skyddar inte) då skotten tränger genom huden. Offret måste sedan slå mot PSY med nackdel – om det misslyckas måste offret direkt förflytta sig mot närmaste rollperson och utföra en närstridsattack. Offret förlorar även sin tur i rundan, eller i nästa runda om den redan passerat.

PLATSER

I. BRO

Stigen längs bergssidan är så igenväxt att den knappt går att skönja, och den bro som leder över till tempeltornet ser vittrad och minst sagt osäker ut. Vid borte brofästet reser sig tornet, mörkt och olycksbådande. Ingen syns till, ingenting hörs förutom vindens vinande genom dalgången. Jo, korparna – en som seglar högt i det blå, och minst en handfull som stirrar mot er från olika platser på tornets fasad.

- ♦ **Tornet** avbildas på sidan XX. Visa gärna denna bild för spelarna.
- ♦ **Korparna** i området är häxan Morgasas ögon och öron. Att undvika deras spejande blickar är omöjligt.
- ♦ **Bron** ser osäker ut men är ofarlig att passera. När rollpersonerna vandrar ut på bron lämnar korparna fasaden och börjar cirkla hotfullt ovanför dem. En av dem är större och har en blåglansig ton i fjäderdräkten. När rollpersonerna har hunnit halvvägs kraxar den hest på ålderdomlig dialekt: "Stanna! Ni inkräktar på helig mark. Vänd om, försvinn, eller dö!"
- ♦ **Morgasa:** Den talande korpen är trollhäxan Morgasa i djurhamn (sid XX). Rollpersonerna kan angripa henne med avståndsvapen, men med nackdel då hon är liten och rör sig snabbt, och bara i en runda innan hon försvinner. Om de gör så blir det svårare att komma överens med henne på takterrassen senare (#7). Hon angriper inte rollpersonerna nu.



2. AVSATS

Trappan vid stigens slut leder upp till en tredelad avsats som verkar kunna erbjuda en mäktig utsikt. Ett magert knippe solstrålar bryter igenom molnen och skiner in genom den väldiga grottöppningen, säkert tjugo meter hög, krönt av Sathmogs demoniska symbol. Två trappor leder in till tornets inre.

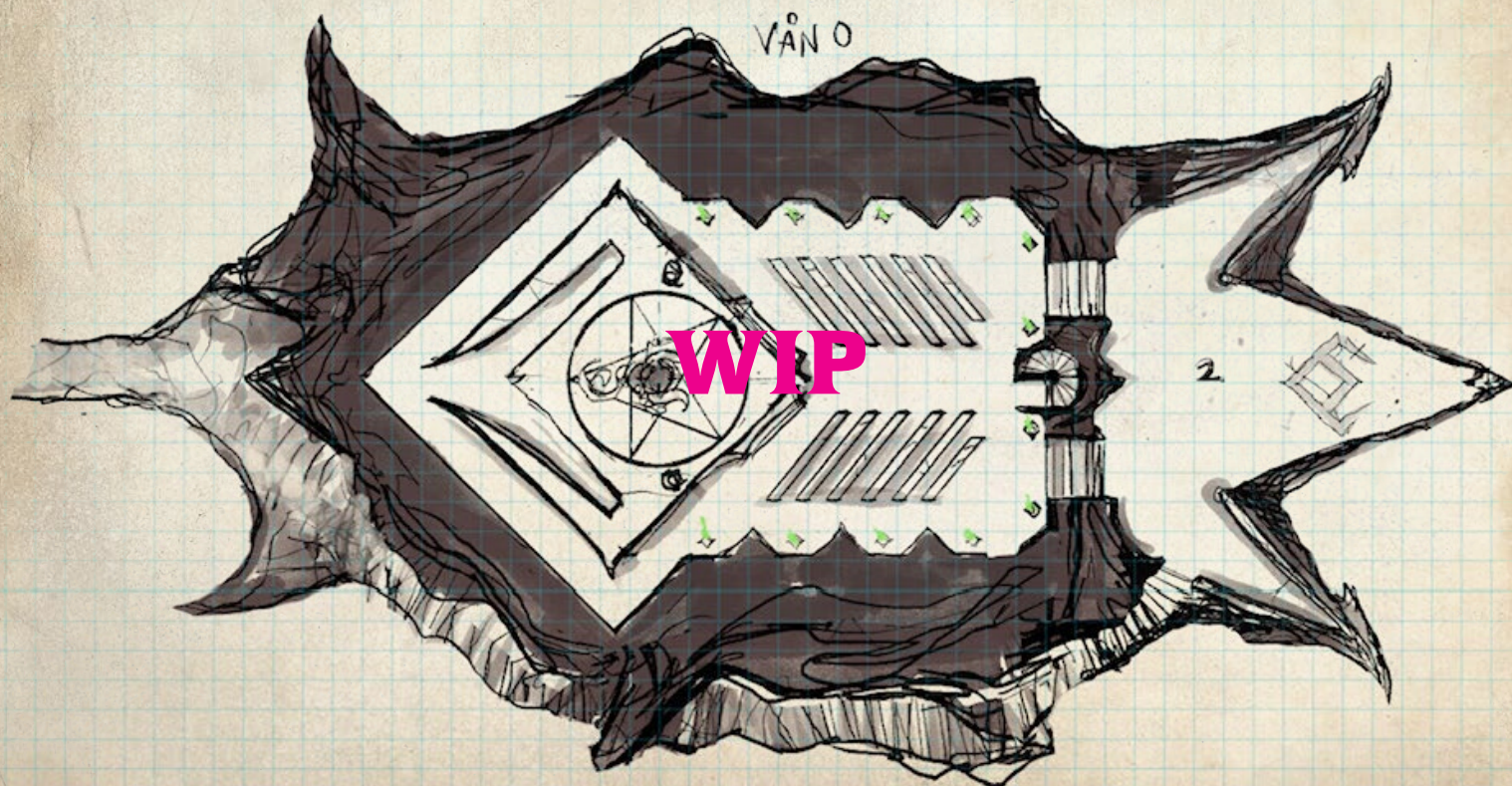
- ♦ **Offerplats:** Avsatsens norra och södra del har midje-höga kanter men den mittersta skjuter ut över bergssidan och saknar räcke. Ett lyckat slag mot MYTER & LEGENDER leder till insikten att balkongen kan ha varit en offerplats, där oskyldiga har knuffats till sin död.
- ♦ **Dakoths här:** Om en rollperson går fram till avsatsens kant och spanar ner i dalen kan de få syn på Dakoth och hans odöda här som anländer (sid XX). Du kan låta rollpersonerna slå mot UPPTÄCKA FARA om de inte självmant spanar ut från avsatsen.

3. KAPELL

Solens magra strålar landar på en monstruös staty på ett stort podium vid den borte väggen. Statyn, som är sex meter hög och står i mitten av ett pentagram, föreställer en demon i taggig rustning och med en tretippad grov svans. Demonens anlete inramas av vädurshorn med böjda spetsar som skjuter fram intill den öppna rovdjurskäften.

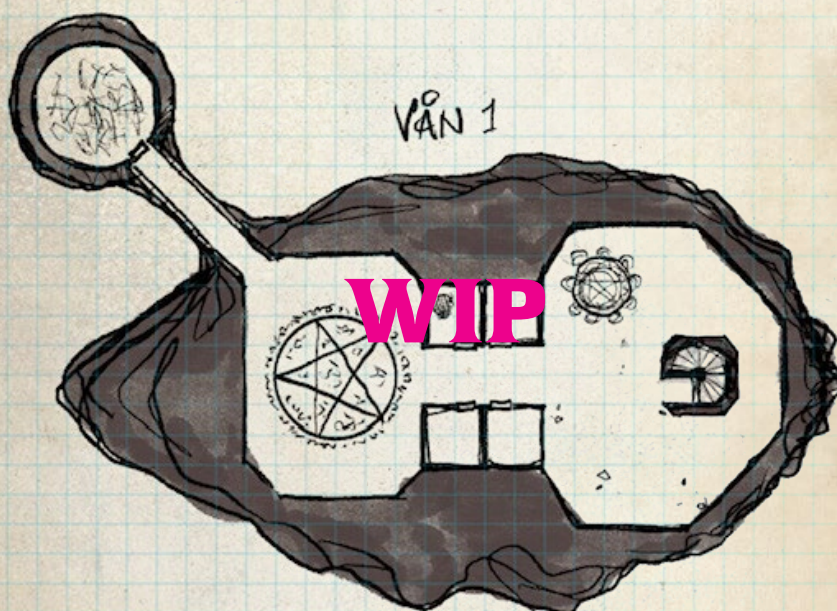
DAKOTH ANLÄNDER

Kort efter rollpersonernas ankomst till demon-tornet, förslagsvis när de befinner sig på avsatsen (#2) eller på gångbron till Morgasas boning (#5), kan de få syn på Dakoths här som närmar sig tornet. Nere vid tornets fot stiger nekromantikern ut ur en täckt bärstol buren av fyra resliga odöda, omgiven av en armé av hundratals skellet. Tillsammans med ett dussin vakter (varav hälften krigare och hälften skyttar enligt sidan XX) börjar han sedan vandra upp mot ingången. Förhoppningsvis inser spelarna att de bör raska på i sökandet efter Mörkrets hjärta – så länge de inte velar alltför mycket hinner de upp till toppen och kryptan där (#8) innan Dakoth kommer i kapp dem.



Statyn flankeras av två mindre demonstatyer med taggiga sköldar och spjut. Längs salens väggar står tolv fyrfat och framför podiet finns rader av enkla stenbänkar.

- ♦ **Väktardemonerna:** Så snart en rollperson passerar mellan fyrfaten närmast ingången flammnar samtliga fyrfat upp av magisk, grönaktig eld. Sen får de två väktardemonerna liv och går direkt till anfall. Det går inte att SMYGA förbi dessa. Se rutan intill för speldata. Demonerna följer flyende rollpersoner ut på avsatsen men inte längre än så. De förföljer rollpersoner som flyr upp för trappan. Demonerna slåss till döds.
- ♦ **UPPÅT:** En bred spiraltrappa av sten leder uppåt i ett långt, mörkt schakt. Det är cirka 25 meter upp till nästa våning.



VÄKTARDEMONER

Du kan läsa mer om väktardemoner i Monsterboken.

Handlingskraft: 1 **Storlek:** Normal

Förflyttning: 14 **Skydd:** 2 **KP:** 28

Samspelta: Väckardemoner är drillade att slåss tillsammans och får därför välja sina initiativkort fritt (innan några kort dras) i stället för att dra slumpmässigt, så länge de inte slåss ensamma. Så snart en demon har fallit måste den återstående dra initiativ normalt.



MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Fällning!** Väckardemonen sveper med sitt långa järnspjut för att fälla en motståndare, som faller omkull och blir Omtöcknad.
- 2 **Sköldstöt!** Monstret stöter med sin stora sköld mot en motståndare. Sköldens taggiga spetsar ger 2T8 i stickskada, och offret faller omkull.
- 3 **Förlamande spjutstöt!** Demonen stöter mot en motståndare med sitt järnspjut. Attacken ger 2T10 i stickskada och offret utsätts för ett förlamande gift med giftstyrka 12.
- 4 **Spetsande horn!** Demonen spetsar en motståndare med sina horn. Offret tar 2T10 i stickskada.
- 5 **Snärjande rep!** Demonen drar ett rep med små vikter från sitt bälte och kastar mot en motståndare inom 10 meter. Repet snärjer sig runt benen på offret, som faller omkull. Offret kan inte röra sig eller utföra handlingar som kräver kroppsrörelser, utom att försöka ta sig loss, vilket är en handling och kräver ett slag mot SMI med nackdel. Andra kan hjälpa till.
- 6 **Teleportering!** Väckardemonen stöter sitt järnspjut i marken och teleporterar sig till en valfri plats inom 20 meter. Den plötsliga förflyttningen utlöser inget frislåg.

4. RITUALVÄNING

Allt är tomt och tyst. Ett runt pentagramprytt bord står i denna annars tomma sal, och framför er löper en korridor mellan fyra kammare med grova stenväggar. Bortom korridoren anar ni ett pentagram på golvet. Stentrappan vindlar vidare upp genom taket. Era steg ekar i salen, men längre in hörs något annat. Något eller någon släpar sig över golvet...

- ◆ **Pentagrambordet:** Kring detta bord samlades prästerna för överläggningar med Sathmog. Bordets

mönster är omgärdat av uråldriga runor som beskriver en besvärjelse genom vilken en direkt länk till Sathmog i demonvärlden kan upprättas (se rutan intill).

- ♦ **Cellerna** användes främst för tilltänkta ritualoffer och är nu mestadels tomma, men i den nordöstra cellen finns resterna av en demon som efter ett gravt misslyckat uppdrag spärrades in på livstid. Varelsen lever fortfarande men har sjunkit ihop till en sjudande, svavelosande smet. Den har dock delar av sina talorgan kvar och om någon passerar cellens dörr upphäver den ett ihållande, hjärtisande tjut. Alla i rummet måste slå mot PSY eller tvingas slå på skräcktabellen. Om någon vill hjälpa den stackars demonen till den sista vilan kan dörren dyrkas eller brytas upp (20 KP, skyddsvärde 12) – därefter räcker det med ett par hugg för att den försvarslösa demonen ska dö.

EN AVHYVLING AV SATHMOG

Den som betraktar texten på bordsskivan och lyckas med ett slag mot FRÄMMANDE SPRÅK eller valfri magiskola förstår att det är en ritual som beskrivs och att den kan användas för att åkalla något. Ritualen är knuten till bordet och dess symbol, men kan utföras av rollpersonerna genom att läsa upp texten. Det tar en kvart och kräver inget ytterligare slag. Om rollpersonerna utför ritualen, läs eller spela upp följande:

Luften över bordsskivan flämtar till och plötsligt blickar ni in i ett groteskt demonansikte med glödande ögon och en gapande rovdjur-skäft i ett anlete krönt av väldiga vädurshorn. Bilden är grynig, men i bakgrunden tycker ni er ana spiralvridna svartnade berg under en virvlande violett himmel. Varelsen höjer sina ögonbryn i förundran, innan anletsdragen rynkas ihop av en vrede så het att tunna rökslingor stiger från örnnäsans vingar. Sedan talar han med en röst het och skrovlig som en vulkan: "Kryp, hur vågar ni? Ni är inte värdiga! Jag känner er nu, jag känner er stank. Snart kommer jag till er värld, och då är ni dödens. Snart..." Bilden försvinner med en flämtning.

Demonen är förstås Sathmog själv, vilket spelarna sannolikt listar ut. Rollpersonerna kan återse demonfursten i kampanjens slutscen (sid XX).

- ♦ **Ritualcirkeln:** Pentagrammet och de andra demoniska symbolerna på golvet här är svåra att urskilja, då de är dolda under lager på lager av intorkat blod. På ett stativ vid väggen sitter en dolk med vågformat blad och en svart ädelsten infattad i hjaltet. Den är mästersmidd och värd 25 guld.
- ♦ **NORDÖST:** Öppning till smal gångbro till Morgasas kammare (#5).
- ♦ **UPPÅT:** Spiraltrappa i sten till prästernas kammare (#6).
- ♦ **NEDÅT:** Spiraltrappa i sten till kapellet (#3).

5. MORGASAS BONING

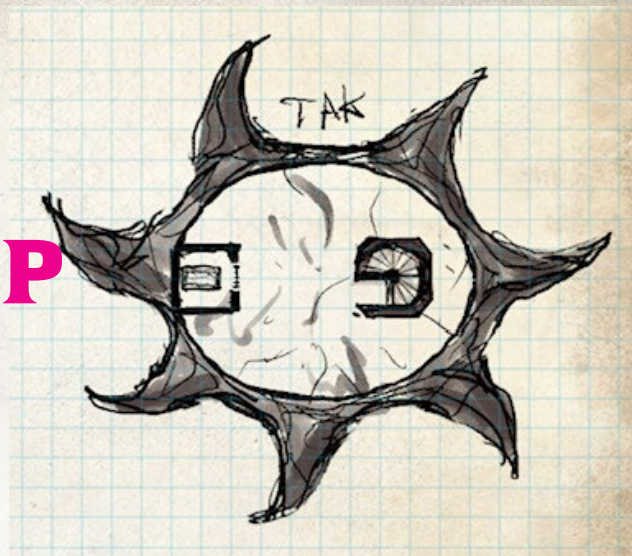
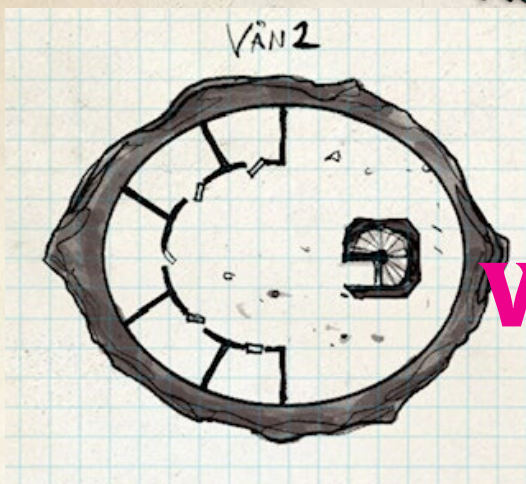
Redan på gångbron känner ni stanken från tornets inre, och när den olåsta dörren svänger upp översköljs ni av äckel. Där inne är det mörkt som i en grav. Golvet täcks delvis av granruskor, delvis av mossor ur vilken taniga vita svampar spirar. Det tycks vara allt, tills ni ser något som glänser till vid den bortre väggen...

- ♦ **Stanken:** Den mättade stanken av troll är överväldigande. Alla som kliver över tröskeln måste lyckas med ett slag mot FYS eller bli Omtöcknade.
- ♦ **Skatter:** Påverkad av sin korpform har Morgasa samlat ihop värdeföremål från templet och samlat dem i sin boning. Varje lyckat slag mot FINNA DOLDA TING rollpersonerna slår här inne tar en kvart och låter dem dra ett skattkort. Total kan upp till fem skattkort hittas.
- ♦ **Morgasa:** När rollpersonerna lämnar Morgasas boning landar den större, blåglänsande korpen på brons räcke. Den väser, återigen på en alderdomlig trolldialekt: "Dumskallar, idioter! Här finns inget för er. Ge er av eller dö!" Sedan flaxar den i väg mot tornets topp. Återigen kan rollpersonerna angripa Morgasa med avståndsattacker i en runda, men med nackdel då hon är liten och rör sig snabbt.

6. PRÄSTERNAS KAMMARE

En rund kammare, ödlig och mörk. I mitten av salen leder en bred spiraltrappa av sten vidare uppåt genom ett cirkelrunt schakt. Längs väggen finns fem dörrar i en halvcirkel – fyra av dem står på glänt medan den längst till vänster är stängd och bemålad med märkliga symboler.

- ♦ **Dörrens symboler:** Den som lyckas med ett slag mot FRÄMMANDE SPRÅK eller valfri magiskola drar slutsatsen att symbolerna är utformade för att stänga ute, eller inne, en persons andeväsen.
- ♦ **Översteprästen:** Det stänga rummet tillhörde översteprästen Garibalder. När han för hundratals år sedan



WIP

dödades av en grupp lönnmördaralver från Lum-Forren svor han att återvända för att hämnas. Morgasa hatar odöda och vidtog åtgärder för att förhindra hans återfödelse – hon lade hans avkapade skalle på hans säng, stängde dörren och täckte den med runor som orsakar gastar och spöken olidlig smärta. Skyddsrunan bryts om dörren öppnas.

- ♦ **Prästkammaren:** Bakom dörren, som kan dyrkas eller brytas upp (30 KP, skyddsvärde 8), finns ett litet rum som enbart innehåller en säng med ett överkast prytt av ett pentagram i rött mot svart. Ett mänskligt kranium och en ondskefullt snidad trästav ligger på sängen. Några ögonblick efter att dörren öppnas materialiseras en fruktansvärd dödsghost, som greppar trästaven och går till anfall. Dödsghosten har samma värden som Mogdath (sida XX) men utan rustning och med trästav (vapenskada T8) i stället för svärd. Om rollpersonerna ännu inte lyckats infänga en dödsghost i Tefalas dolk (eller den från Is-Hel) får de här en ny chans – om de överlever striden.
- ♦ **Staven** är mästerns mitt och försedd med besvärjelsen LADDNING och PERMANENS. Den är laddad med 20 VP och är sedan uttömd.
- ♦ **UPPÅT:** Spiraltrappa i sten till takterrassen (#7).
- ♦ **NEDÅT:** Spiraltrappa i sten till ritualvåningen (#4).

7. TAKTERRASSEN

Vinden ylar mellan tornets tinnar. Vid terrassens kant finns en liten krypta av sten, och på den sitter den blåglänsande, välvuxna korpen. Knappt har ni tagit er upp på taket innan den slår några slag med vingarna och förvandlas. Fågeln växer och ur den kläcks en faslig gestalt – tornande hög, senigt finlemmad, klädd i trasor av filt och mossor, svingande en väldig knölpåk.

- ♦ **Morgasa:** Trollhäxan framför rollpersonerna är förstas Morgasa. Se rutan intill för speldata och läs vidare under "Uppgörelsen" för vidare information.

8. KALINS KRYPTA

Kryptan är byggd av slipade block av svart sten och dess tak är täckt av mossor. Gallergrinden i ingången avslöjar att innanmätet enbart rymmer en liten midjehög kista, byggd av samma material som väggarna.

- ♦ **Kistan:** Gallergrinden är oläst. Kistans lock är tungt men kan lyftas åt sidan med ett slag mot STY med fördel (ett försök per handling får göras). Inuti ligger skelettet av en dvärg direkt på stenbotten. Vid fotänden står ett enkelt skrin tillverkat av svartglänsande sten.
- ♦ **Ondskans aura:** Den som lägger händerna på skrinet möts av en våg av illvilja, hat och frihetslängtan. Personen måste klara ett slag mot PSY för att slippa ett slag på skräcktabellen. Om slaget lyckas läker rollpersonen i stället alla tillstånd.
- ♦ **Mörkrets hjärta:** Efter den första urladdningen av känslor går skrinet att hantera. Locket öppnas enkelt och däri ligger ett litet, förkrympt, svartnat hjärta på en bädd av röd sammet. Hjärtat är inte större än en valnöt. Det slår fortfarande, med jämna, kraftfulla slag. Se rutan intill för hjärtats effekter.

MÖRKRETS HJÄRTA

Mörkrets hjärta räknas som en småsak men skänker sin bärare kraftfulla magiska effekter:

- ♦ Bäraren får fördel på alla tärningsslag.
- ♦ Bäraren får effekten av besvärjelsen BESKYDDARE, effektgrad 2.
- ♦ Hjärtat fungerar som ett batteri med 24 VP som automatiskt fylls på varje midnatt.



UPPGÖRELSEN

Nedan följer ett förslag på hur uppgörelsen på demon-tornets topp kan komma att utspelas. Viktigast av allt är förstås de inblandade personernas motiv och viljor. Vad som faktiskt händer kommer till stor del att bero på rollpersonernas agerande.

MÖTET MED MORGASA

Trollhäxan Morgasa vill till varje pris skydda Mörkrets hjärta. Om rollpersonerna anländer till takterrassen kommer hon först att göra ett sista försök att övertala dem att ge sig av. Hon inleder hest skrikande med följande varning:

"Vänd om! Detta är Sathmogs torn och jag är hans tjänare. Här finns bara död och förbannelse, smittor och fördärv. Om ni inte genast ger er av kommer ni att gå under i förfärliga plågor!"

Det är fullt möjligt att gå i strid med Morgasa, men även om hon inte utgör en särskilt svår motståndare i sig kan hennes häxkonster göra det svårare i den drabbning som stundar. Det klokare alternativet är att försöka lura eller övertala henne att hjälpa dem.

Tack vare korporna vet hon att en annan inkräktare redan har kommit till tornet, men hon vet ingenting om vem han är (Dakoth). Rollpersonerna kan använda vad de vet som argument:

- ♦ Hon kommer att förlora sin skatt, frågan är bara till vem.
- ♦ Den som följer i deras spår är en nekromantiker som är Sathmogs dödsfiende.
- ♦ Nekromantikern vill med hjälp av Mörkrets hjärta förslava hela Österlandet, inklusive mängder av Sathmogs följare.

Låt rollpersonerna argumentera för sin sak och avsluta det hela med ett slag mot ÖVERTALA eller BLUFFA, med fördel om deras argument täcker in alla tre punkterna ovan, normalt om minst en punkt nämns, eller med nackdel om de pladdrar på om något helt annat. Lyckas slaget kommer hon att hjälpa rollpersonerna i striden mot Dakoth. Ett misslyckande innebär att häxan genast går till anfall.

MORGASA

Handlingskraft: 2 **Storlek:** Stor

Förfl: 12 (24 i korpform) **Skydd:** — **KP:** 44

Flygförmåga: I sin korpform kan Morgasa enkelt flyga genom luften, och med dubbel hastighet mot normalt (24 meter per tur).

Regenerering: Morgasa läker automatiskt T6 KP på varje tur i strid, utom om hon nått noll KP.

Stank: Alla som kommer inom 10 meter från Morgasa måste slå mot FYS (ej handling) för att inte bli Omtöcknade.

Okänslig för solljus: Till skillnad från andra troll är Morgasa inte känslig för solljus.

DAKOTH GÖR ENTRÉ

Under rollpersonernas interaktion med Morgasa, eller precis därefter, och givet att de inte dräpte demonkräket i rum #4, skär ett ylande genom luften – en förvarning om att någon passerar celldörren två våningar ner.

Kort därpå, när det är dramatiskt lämpligt, skramlar två resliga skelettvakter upp för stentrappan till takterrassen (för speldata se sidan XX), följd av ingen mindre än Dakoth själv (speldata på sidan XX och bild på sidan XX). Han inleder med några väl valda ord:

"Så, jag gör entré. Var vänliga och sänk era vapen. Jag vill bara prata. Vi kan säkert komma överens."

Rollpersonerna kan attackera när helst de önskar eller vänta på att den leende nekromantikern ska ta till orda:

"Fäst era blickar på mig och se en man som bara är ögonblick från att nå sina drömmars mål. Det enda som står i vägen mellan mig och allt jag någonsin önskat är ... ni. Hur tror ni att det kommer att sluta?"

Oavsett om, och i så fall vad, rollpersonerna svarar fortsätter han obekymrat:

"Ni roar mig. Därför ska jag ge er en chans att överleva, och att berätta för alla ni möter om ert samtal med världens blivande härskare: konungarnas konung, kejsarnas kejsare, Dakoth. Men jag har ett endaste, ynkligt krav ... hjärtat, det stannar här, hos mig."

Strid: Sannolikheten för att rollpersonerna ska lyda är förstas försvinnande liten, så snart lär striden vara i gång, på rollpersonernas initiativ eller för att Dakoth tröttnar på att invänta deras svar.

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Förhåxning!** Morgasa fräser fram en uråldrig förbannelse mot den rollperson inom 10 meter som har lägst PSY. Offret måste klara ett slag mot PSY för att motstå förbannelsen. En förhäxad rollperson förlorar T8 VP och får nackdel på alla slag i en kvart. Det går inte att ducka för denna attack.
- 2 **Rutten andedräkt!** Morgasa andas ett ruttet andetag mot en rollperson inom 4 meter. Offret blir Krassligt och måste klara ett slag mot FYS (nu med nackdel) för att inte förlora sin tur i rundan (om den inte redan passerat).
- 3 **Korpflod!** Morgasa kallar på sin flock korpar som vildsint angriper alla rollpersoner inom 10 meter, vilka tar T8 var i stickkada.
- 4 **Stampattack!** Morgasa stampar vilt på alla rollpersoner inom 2 meter. Attacken ger 2T6 i krosskada och fäller offren till marken.
- 5 **Näbb och klor!** Morgasa förvandlar sig till sin korpform och angriper ursinnigt en rollperson med näbb och klor. Offret tar 3T8 i stickkada och slås omkull. Därefter återtar hon sin trollform.
- 6 **Knölpåk!** Morgasa måttar sitt mest kraftfulla klubbslag mot en rollperson. Offret tar 4T6 i krosskada och blir Omtöcknat. Attacken går att parera.

Livvakterna skyddar Dakoth så att rollpersonerna inte enkelt kan angripa honom i närkamp och avståndsattacker får nackdel. Livvakterna använder Förkämpe och sina andra hjälteförmågor så mycket de kan tills deras VP tar slut.

Morgasa deltar i striden om rollpersonerna lyckats övertala henne att hjälpa dem. Hon tar då hand om en av livvakterna, vilket innebär att du kan räkna bort båda två från striden (Morgasa vinner knappt till slut) och låta rollpersonerna enbart möta Dakoth och en livvakt.

Dakoth själv använder sin magi till maximal effekt. Han är Mästerbesvärjare och alltså kan lägga två besvärjelser på varje tur. Se rutan intill. Tänk även på att hans stav innehåller extra VP.

Mörkrets hjärta kan användas av rollpersonerna under stridens lopp. Dess kraftfulla effekter (se rutan på sidan XX) kan mycket väl bli avgörande för stridens utgång. Dakoth tar hjärtat från kryptan först efter striden, om han besegrat rollpersonerna.

DAKOTH

Teatralisk, arrogant och med ett självförtroende som inte går av för hackor. Redan när han som lärling kom Mörkrets hjärta på spåret visste han att hjärtat skulle bli hans. Och ingenting i det liv han hittills har levt tyder på att hans ödesbana ska leda till annat än världsherravälde.

Under några år hände så mycket annat fantastiskt att han nästan glömde bort sökandet efter hjärtat. Tack vare förbjudna texter återfunna i bortglömda ruinkatakomber under hemstaden Arkand väcktes hans törst efter Det yttersta mörkret – det mörker som gömmer sig längst in i varje levande varelses själ, som kan anas i alla negativa känslouttryck, och via vilket den insiktsfulle kan nå kontakt med, och dra kraft från, världsvävens mörka skuggsida.

Ju djupare Dakoths insikter blev, desto mäktigare växte han sig – men också makt-hungrigare, vilket förklarar varför han inledde sina erövringar i Österlandet. Efter många om och men (läs mer på sidan XX) är han nu bara en hårsman från att uppfylla sin ungdomsdröm, och han är övertygad om att Mörkrets hjärta i kombination med kraften från Det yttersta mörkret kommer att göra honom fullständigt ostoppar!

Förfl: 12 **Skydd:** — **KP:** 44 **VP:** 48

Färdigheter: Nekromanti 18 (se rutan intill), Mentalism 17, Elementalism 16, Undvika 15

Förmågor: Fokuserad × 15, Hal som en ål, Mästerbesvärjare, Orädd, Tålig × 15, Ynkrygg

Besvärjelser: Skräck, Dödshand, Livsut-tömning, Antimagi, Kraftöverföring, Frost, Stenhud, Dominera

Stav: Mästersmidd med LADDNING och PER-MANENS, innehåller 18 extra VP.

MOGDATH

Om rollpersonerna ännu inte infångat Mogdath i Tefalas dolk följer han med sin mästare till Demontornet, och ersätter då en av livvakterna. Rollpersonerna får en svårare strid men en ny chans att fånga en dödsdämon i dolken.



DAKOTHS LIVVAKTER

Förfl: 10 **SB STY:** +T6 **KP:** 36 **VP:** 15

Rustning: Plåt (6)

Färdigheter: Undvika 8, Upptäcka fara 6

Förmågor: Bärsärk, Defensiv, Dubbelhugg, Förmåga, Kraftslag, Tålig × 10

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

Resistens: All sticksskada halveras (avrunda uppåt).

Immunitet: Skelett är immuna mot skräck och färdigheten ÖVERTALA.

DAKOTHS BESVÄRJELSER

Dakoth behärskar en mängd besvärjelser, främst nekromantiska men även från andra skolor. Som första handling när striden börjar lägger han **STENHUD** effektgrad 3 på sig själv. Sedan kan du välja eller slå på nedanstående lista. Han använder dock inte **LIVSUTTÖMNING** förrän han själv tagit skada. Tänk på att Dakoth är Mästerbesvärjare och alltså kan lägga två besvärjelser på varje tur. Dakoth lägger även gärna **ANTIMAGI** reaktivt för att stoppa magiska anfall mot sig.

T6 BESVÄRJELSE

- 1 **Skräck.** Dakoth öser nekromantiska förbannelser över en rollperson inom 20 meter, som måste slå ett slag mot PSY för att motstå skräck. Vid effektgrad 1 slår offret sitt PSY-slag med fördel, vid effektgrad 2 slås det normalt, och vid effektgrad 3 slås det med nackdel.
- 2 **Frost.** Se sidan 66 i Regelboken.
- 3 **Kraftöverföring.** Se sidan 62 i Regelboken.
- 4 **Dominera.** Se sidan 70 i Regelboken.
- 5 **Livsuttömning.** Dakoth tar tag i en rollperson med en iskall hand. Attacken går att parera. Offret måste slå ett slag mot PSY för att undvika att ta 2T6 i skada (rustning skyddar ej) och bli Krasslig. Dakoth läker själv lika mycket skada som offret tar. För varje effektgrad över den första gör besvärjelsen ytterligare T6 i skada.
- 6 **Dödshand.** Dakoth formar en osynlig klo av hat som klöser sig in mot hjärtat på en rollperson inom 20 meter. Offret tar 2T6 i skada och blir Krasslig. Rustning skyddar inte och attacken går inte att ducka eller parera. För varje effektgrad utöver den första fortsätter dödshanden att klösa i en runda till – offret tar då ytterligare 2T6 i skada på Dakoths tur, oavsett vad Dakoth gör (eller om hans ens lever).

DRAKRYTTAREN

Om rollpersonerna lyckas besegra Dakoth hinner de precis lägga vantarna på Mörkrets hjärta innan nästa maktspelare ger sig in på scenen – drakriddaren Karlak Sol-Tar. Om i stället Dakoth vunnit sker detta när rollpersonerna ligger blödande vid hans fötter (han är alltför arrogant för att bry sig om att ge dem en nådstöt) och nekromantikern i triumf tar skrinet i sin hand.

Plötsligt förmörkas himlen och alla ljud dränks av drakvingarnas dån när Ash-Ark-Afar slår ner på tornets tak. Se bilden på sidan XX. Om Dakoth vunnit öppnar draken sitt enorma gap och förintar den förvånade nekromantikern i en enda förödande lavin av eld. Bara skrinet med Mörkrets hjärta ligger kvar där Dakoth stod, rykande av hetta men intakt.

Därefter, eller direkt om de besegrat Dakoth, har rollpersonerna en chans att förhandla med Karlak Sol-Tar. Han berättar att han kommer från riket Immer-Drak bortom Drömmarnas hav och att hans heliga uppdrag är att förinta Mörkrets hjärta, vars existens hotar hans rike och resten av världen.

Karlak Sol-Tar påstår sig veta att Mörkrets hjärta kan förintas av drakeld, och han kräver att det genast överlämnas för omedelbar förstörelse. Om de vägrar kommer de själva att dränkas av elden!

Förhandling: Rollpersonerna kan gå med på kravet, viket i så fall skulle innebära att förbannelsen över Döda skogen inte bryts. Men troligtvis kommer de att ge sig i kast med ett övertalningsförsök, före eller efter att det visar sig att Sathmogs svarta hjärta faktiskt inte kan skadas av drakens eldkvast. Återigen gäller det att ta till goda argument:

- ◆ Enda sättet att bryta förbannelsen över Döda skogen är att förinta Mörkrets hjärta på en särskild plats.
- ◆ Förbannelsen sprider sig och kommer med tiden att nå överallt, med världens undergång som följd.
- ◆ Om Karlak Sol-Tar bidrar till att bryta förbannelsen kommer drakryttarna att hyllas som hjältar av folk på denna sida av havet, i stället för att vara fruktade och hatade.

Slaget mot ÖVERTALA slås med fördel om alla punkterna ovan nämns, som normalt om åtminstone en av punkterna nämns, och med nackdel om helt andra argument används. Om slaget lyckas låter sig drakryttaren övertygas, och inte bara det – han erbjuder rollpersonerna att färdas till Vindarnas tempel på drakrygg!

Skulle övertalningen misslyckas har rollpersonerna ännu en hård strid framför sig!

KARLAK SOL-TAR & ASH-ARK-AFAR

Drakryttaren och hans riddjur hanteras speltekniskt som ett enda monster, men med separata KP. Rollpersonerna kan välja om de vill angripa draken eller ryttaren – attacker mot den senare kan enbart ske med avståndsattacker eller långa närstridsvapen så länge han sitter på drakrygg.

Om draken besegras fortsätter Karlak Sol-Tar att slåss ensam (som en vanlig SLP), och nu till döds för att hämnas. Draken däremot slutar slåss om dess ryttare besegras – i stället lyfter den Karlak Sol-Tar försiktigt i sina klor och flyger hem till drakriket i fjärran östern.

Handlingskraft: 3 **Storlek:** Enorm

Förfl: 24 (drake), 10 (ryttare) **Skydd:** 6 (drake), 8 (ryttare) **KP:** 84 (drake), 48 (ryttare) **VP:** 24 (enbart ryttare)

Vingar: Drakens kraftfulla vingar låter ekipaget färdas obehindrat genom luften.

Förmågor: Defensiv, Tålig × 15

Utrustning: Slagsvärd (mästersmide), plåtrustning, tunnhjäl, mantel, åtta ransoner mat

LÖNNMÖRDAREN SLÅR TILL

En sista komplicerande faktor i detta drama är Ankh-Tah-Leh. Lönnmördarens mål är att lägga labbarna på Mörkrets hjärta och ta det till sitt fjärran rike. Hon är inte självmordsbenägen, men villig att riskera en hel del för att nå sitt mål.

Hon dyker upp under rollpersonernas förhandling (eller strid) med Karlak Sol-Tar. Om rollpersonerna ännu inte har tagit skrinet försöker hon smyga in i kryptan och norpa det. Slå (dolt) mot hennes SMYGA – bara om rollpersonerna aktivt håller koll på kryptan får de slå ett motståndsslag med UPPTÄCKA FARA mot ankans SMYGA.

Om hon blir upptäckt innan hon får tag på skrinet, eller om rollpersonerna redan har tagit det, skjuter hon ett välriktat skott med sitt handarmborst mot Karlak Sol-Tar, varpå han prompt somnar. Utan sin ryttares kommando vaktar draken bara hans kropp.

Ankh-Tah-Leh hotar rollpersonerna att göra det samma med dem om de inte ger henne skrinet. Det är svårare att ÖVERTALA henne än drakriddaren, då hon inte bryr sig om något annat än sina order. Slaget görs

MONSTERATTACKER

T6 ATTACK

- 1 **Drakvrål!** Ash-Ark-Afar öppnar sina käftar och låter ett våldsamt skri ljuda över vidderna. Alla inom 20 meter utsätts för en skräckattack, med nackdel på PSY-slaget.
- 2 **Mäktigt hugg!** Karlak Sol-Tar svingar sitt svärd mot två fiender inom 4 meter från varandra, som tar 2T8+T6 i huggskada var. Attacken kan pareras.
- 3 **Drakvind!** Ash-Ark-Afar låter sina stora vingar framkalla en vind av orkanstyrka som drabbar alla inom 10 meter. Lösa föremål och varelser upp till människostorlek inom virvelvinden slungas 2T6 meter bort, tar lika mycket i krosskada och landar liggande. Tillåt ett slag mot UNDIKA (ej handling) för att hålla sig kvar på takterrassen.
- 4 **Svansattack!** Ash-Ark-Afar sveper med sin taggiga svans över rollpersonerna. Alla inom 6 meter tar 2T8 i krosskada och slås omkull.
- 5 **Krafthugg!** Karlak Sol-Tar riktar ett mäktigt hugg mot en rollperson, som tar 4T8+T6 i huggskada. Attacken kan pareras.
- 6 **Eldsprut!** Ash-Ark-Afar reser sig över rollpersonerna i all sin prakt och låter sedan en förintande storm av eld strömma ur sina käftar. Elden skapar en kon som är 10 meter lång och vars bredd vid varje given punkt är lika med avståndet från drakens käftar. Alla som träffas av elden tar 3T10 i skada. Rustning ger inget skydd.

omodifierat, men som ett motståndsslag mot ankans PSY (som är 12). Om slaget misslyckas är Ankh-Tah-Leh beredd att ta hjärtat med våld (och sömnpilar).

Om Ankh-Tah-Leh får tag på skrinet springer hon till tornets kant och kastar sig ut, glidflygande på sin vingkåpa (se speldata på sidan XX). Hennes förflyttning fördubblas flygande. Rollpersonerna enda chans att stoppa henne är då med avståndsattacker, eller att låta Karlak Sol-Tar (som



kan väckas med 1 poängs skada) jaga efter på draken, med eller utan rollpersoner.

Om Ankh-Tah-Leh kommer undan med Mörkrets hjärta är detta det något snöpliga slutet på Ärans väg – Dakoth är stoppad och Österlandet räddat men Döda skogens förbannelse är inte hävd. Mer sannolikt är dock att stölden förhindras. Ankan slåss inte till döds – om hon märker att stöldförsöket är på väg att misslyckas ger hon upp eller försöker fly. Oavsett hur det hela slutar kan Ankh-Tah-Leh bli en spännande SLP för rollpersonerna att återse i senare äventyr.

DAKOTHS FALL

Uppgörelsen vid Demontornet slutar sannolikt med den högmodige Dakoths död. Utan sin nekromantiske ledare kollapsar hans armé av odöda, och de förslavade orcherna flyr till berg och skog. I och med detta har rollpersonerna befriat Österlandet från en fruktansvärd plåga, och belönas därför med varsin valfri hjälteförmåga (kapitel 3 i Regelboken). Men deras uppgift är inte över – Döda skogens förbannelse återstår att lösa.



LJUSBRINGARE



Om resan tillbaka till Döda skogen sker på draken Ash-Ark-Afars rygg får rollpersonerna en oförglömlig flygtur med bedövande vacker utsikt över Österlandet och Himmelsrand. Färden tar inte mer än ett skift i anspråk, men rollpersonerna hinner ta en lång vila under tiden. Om resan sker på annat sätt tar den förstås längre tid – ni kan göra ett klipp i handlingen eller spela ut resan i detalj.

Väl framme i Döda skogen återstår bara att sätta dolken med dödsgastens ande i Mörkrets hjärta, och att göra det på rätt plats – altaret i Vindarnas tempel (sid XX).

ANKOMST

Om rollpersonerna har flugits till tempelkullen på drakens rygg inleds äventyrets slutscen med ett avsked. Ash-Ark-Afar landar på skogsstigen söder om Vindarnas tempel.

Efter att rollpersonerna åter har lovat att utan dröjsmål förintat hjärtat, ger sig Karlak Sol-Tar i väg. Han ämnar hjälpa Österlandets befolkning mot de vilsna trupper som den besegrade Dakoth har lämnat efter sig, men även hålla ett vakande öga på kvarvarande Sathmogkultister och se till att de inte flyttar fram positionerna i det maktvakuum som nekromantikerns frånfalle har skapat.

Väl ensamma lär rollpersonerna vilja slutföra sin uppgift snarast möjligt. Men det är inte säkert att de får göra så ostört ...

VINDHAND OCH DORIATH

Om Vindhand och/eller Doriath ännu är vid liv kan de finnas vid templet när rollpersonerna anländer. De är i så fall där i desperation, envetet bankande på tempelporten. Vindjungfrun har sedan flera dagar tillbaka ledsnat på de tjugiga frågor som hon tycker sig ha besvarat flera gånger om, och har helt enkelt slutat stå till tjänst – trots att åkalan utförts på korrekt sätt.

Vindhand: Om Vindhand lever vet han att någon har lyckats öppna Maktens portar – han tjarar på Vindjungfrun om att få veta hur det har gått för dem och vart de har tagit vägen. Om det klarnar för honom att rollpersonerna har återvänt för att förintat den artefakt han så länge har suktat efter blir han ursinnig och vill till varje pris stoppa det hela.

Först försöker han köpa hjärtat genom att erbjuda påhittade rikedomar. Om inte det går tar han till hot. Och skulle inte heller det bita blir han så desperat och ursinnig att han går till attack, hur fåfängt det än kan tyckas vara.


Doriath: Doriaths anledning att besvära Vindjungfrun är troligtvis desamma som Vindhand, förutom att hon också vill ha information om sin bror. Övertygad om sin egen allsmäktighet byter hon gärna några ord med rollpersonerna innan hon ger sig på dem med sina besvärjelser – hon vill veta var de har varit och blir extra nyfiken om de nämner Dakoth. Får hon veta att de har dräpt hennes bror blir det blodsdroppen som får kalken att svämma över, och hon attackerar dem med allt hon har.

Såta vänner: Skulle både Doriath och Vindhand leva är det inte otroligt att de som gamla vänner ingår en överenskommelse om att finna hjärtat och rädda det från undergång – båda fullt införstådda med att de sedan kommer att strida inbördes om artefakten.

SATHMOGS SISTA DRAG

När eventuella komplikationer avklarats är det dags för Mörkrets hjärta att förintas. Redan när den person som bär på hjärtat sätter sin fot på podiets vita sten anas en skälvrning i marken. Det är som om dagsljuset och alla ljud från omgivningen dämpas. Känslan växer fram till att skrinet ställs på altaret och dess lock öppnas.

Då hörs ett öronbedövande högt oljud – utdraget, knastrande och skorrande, som om någon sliter upp en reva i ett torrt sjok läder. Platån skakar och spricker och



kristallporten slås i tusen bitar som yr åt alla håll. Alla på platån tar T8 i stickskada.

Plötsligt är rollpersonerna inte ensamma längre – ett gigantiskt, fasansväckande demonhuvud, säkert två meter från haka till behornad hjässa, pressar sig upp ur platåns stengolv, fyra meter bakom altaret. Ögonen är som glödande kol, den illröda hyn blossande av vrede, de väldiga vädurshornen spetsiga som spjut och tungan som slår över rovdjurstånderna lång och taggig.

Sathmog inser vad som är på väg att ske, och gör ett desperat försök att tränga in i världen. Kanske är inte detta första gången som rollpersonerna möter demonfursten, om de aktiverade pentagrambordet i demontornet (sid XX) – i så fall inleder han med ett chockat ”Ni, igen!?” innan han fortsätter:

”Dårar, dödlige dårar, tror ni att era ynkliga krefter kan måta sig med mina – detta är den dag då ni ska krossas av det evige mørkret!”

ATT FÖRINTA HJÄRTAT

Alla rollpersoner på podiet måste først slå mot PSY för att motstå skräck. Dela sedan ut initiativkort, varav ett till Sathmog. På varje tur utstøter demonhuvudet demoniske energier som gör T6 i skada og tillfogar ett valfritt tilstand på alla inom 10 meter. Rustning skyddar inte, og skadan växer till T8 i andra runden, T10 i tredje og T12 i fjärde runden og därefter.

För att kunna göra något annat än att bara backa 2 meter bort från Sathmogs huvud måste varje rollperson først klara ett slag mot PSY med nackdel (ej handling). Att angripa demonhuvudet direkt har ingen effekt. Att placera Mörkets hjärta på altaret og hugga det med Tefalas dolk är en handling som lyckas automatiskt, men förutsätter att PSY-slaget lyckats og att rollpersonen faktisk bär både dolk og hjärta. Att ta dessa föremål från en annan rollperson är en handling i sig.

Om samtliga rollpersoner blir utslagna og de inte lyckas förstöra hjärtat sjunker Sathmog visserligen tillbaka i marken när striden är över – han är ännu inte stark nog att bryta igenom – men Mörkets hjärta överlever og hittas av en förbipasserande SLP. Välj själv vem.

Om rollpersonerna till slut lyckas spetsa hjärtat med dolken på altaret är deras vedermödor äntligen över. Läs eller spela ut följande:

Det lilla hjärtat börjar slå allt snabbare, alltmer kraftfullt när dolken höjs. Men det är värnlöst, utlämnat åt dolkens klinga. När spetsen träffar hjärtat uppstår en chockvåg som tvingar er stapplande bakåt. Demonskallen sjunker ner i marken när medan tryckvågen får de döda träden omkring er att vaka och rassla. Efter ett ögonblick råder

total tystnad. Først då ser ni att den av er som satte kniven i hjärtat ligger livlös på marken.

Rollpersonen som stack kniven i hjärtat har förlorat alla sina KP og måste slå dödsslag enligt sidan 50 i Regelboken. Andra kan rädda livet på rollpersonen på sedvanligt vis. Här är det även lämpligt att slå för en svår skada (sid 51 i Regelboken). Om rollpersonen överlever belönas den med en ytterligare en valfri hjälteförmåga (kapitel 3 i Regelboken). När detta sista intermezzo är över, avsluta förslagsvis med följande text:

Det känns som om någonting har lyfts från era axlar, ett tryck över bröstet lättar og försvinner. De första att ge röst åt känslan är en flock småfåglar som lyfter mot den blånande himlen, sjungande för full hals – ett första tecken på att livet börjar återvända till denna livlösa plats. Döda skogen är befriad, världen är räddad, og ni är hjältarna som gjorde det!

FORTSATTÄVENTYR

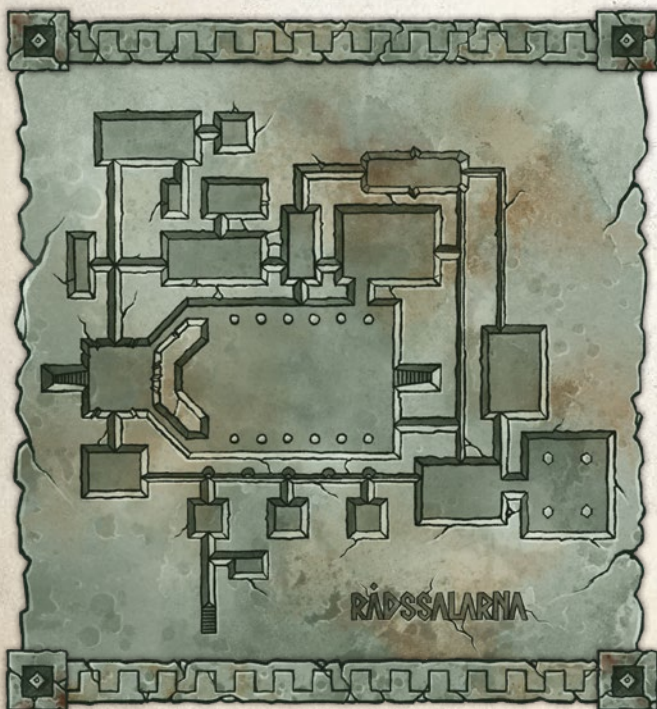
Att Årans väg har nått sitt slut betyder förstås inte att rollpersonernas äventyr är över. Det finns gott om öppningar för fortsatt spel i Döda skogen, Österlandet eller på annat håll, med egenskapade äventyr eller med färdigt material – officiellt eller utgivet av andra under tredjepartslicensen till *Drakar och Demoner*. Vi skaffa ära!



Spelarkarta A




Spelarkarta B



Spelarkarta C



Spelarkarta D



Dakoth,
Österlandets okuvlige erövrare och härskare,

Förräderi! Orchhövdngen Uhuluk har
deserterat från er sold och hans mannar har
intagit Bergamund, min by. Bistå mig
i att hämnas på de svekfulla byfänar som
kallar sig mina grannar! Du får hämnd
på orchen, jag på byfänarna. Perfekt, eller
hur? Allt jag begär är att bli Bergamunds
nya ståthållare, i er tjänst.

Er arrogante tjänare,

Gultrub

Gultrubs brev



REGISTER



Cith Dakoth

Himmelsrand

Otag

Bergamund

Ankvarn

Fang-forren

Is-Anor

