Dunder & Drakar

Rollspelet

Flamarions testamente

Ett äventyr för rollfigurer av 10:e graden

Kapitel 1: Kort beskrivning

Högt uppe bland fjällen ligger den idylliska Eldstaden. Dess metaller och smidesprodukter är kända vida omkring och dess vinodlingars produkter avnjuts vid matbord i fjärran länder. Där lär även finnas den berömda ”sovande jungfrun”, som bardernas visor förtäljer om.

Någonting verkar dock ha förändrats. Karavanerna har slutat komma ner från bergen. Har hösten till sist kommit till den evigt grönskande dalen? Vilken mörk kraft vill lägga Eldstaden i ruiner?

Av olika anledningar har ni färdats till Eldstaden och fått en chans att kämpa på ljusets sida mot mörker och kyla. Än är inte allt förlorat. Så länge det finns liv finns det hopp!

Kapitel 2: Synopsis

Av olika anledningar har spelarfigurerna färdats till Eldstaden och fått en chans att kämpa på ljusets sida mot mörker och kyla. Stadens borgmästare söker genast upp dem med en berättelse och en vädjan.

2.1 Borgmästarens berättelse

För tusen år sedan levde en mäktig magiker vid namn Flamarion. Han var mycket bevandrad i magins mysterier och speciellt kunnig i eldmagi. Såsom en vän av elden och värmen bekämpade han kylan och mörkret varhelst han färdades.

Så passerade han en dag dessa berg och blev bekant med det folk som levde här omkring och som försökte, trots den omänskliga kylan, utvinna de enorma metallfyndigheter som fanns, och ännu finns, här i bergen. Han kom att beundra deras envishet och enträgenhet och bestämde sig för att hjälpa dem och samtidigt skaffa sig själv en plats att bo på.

Han drog sig tillbaka och samlade krafter och förberedde sig i etthundra dagar och etthundra nätter. Därefter lade han en mäktig besvärjelse över denna dal som skulle ge den en tusenårig sommar. Isarna och snön försvann och vädret blev med ens varmt och behagligt. Gruvdriften kom igång ordentligt, en stad kallad Eldstaden växte upp och snart flödade metaller och smidesprodukter nedför bergen.

Men Flamarion insåg att det var endast en tillfällig seger han vunnit mot isen. Tusen år må vara mycket för en människa, men för fjällets kyla är det endast ett ögonblick i evigheten. Även den mäktigaste magiker måste till sist vandra in i mörkret, medan isarna skulle vänta tålmodigt på den dag då besvärjelsen är till ända och de på nytt blir fjällets härskare.

För att förhindra att snön och isen en dag skulle begrava dalen och dess invånare, lät Flamarion bygga en stor stenfästning i stadens utkant. Han fyllde den med väktare av olika slag och placerade i dess mitt sitt enda barn, dottern Zhamira, försänkt i djup magisk sömn. Denna sömn skulle även den brytas efter tusen år. Han hade undervisat henne i eldmagins hemligheter, så att när de tusen åren var till ända, skulle hon kunna förnya besvärjelsen i ytterligare tusen år.

Han utsåg därefter sin trognaste lärjunge till vaktchef över fästningen och ålade honom och hans familj att bo i fästningen och vaka över Zhamira.

Så gick åren, Flamarion blev gammal och lämnade oss till sist. Staden fortsatte obekymrat med sitt liv alltmedan fästningen stod kvar som ett orubbligt minnesmärke över Flamarions storhet och som en kuslig påminnelse om de tider som skulle komma.

Under de sekel som gått har alltid förhållandet mellan staden och fästningen varit gott. Vaktcheferna och borgmästarna har alltid varit vänner och umgåtts så ofta som plikterna tillåtit. Detta ändrades dock när Rhamorian, den nuvarande vaktchefen, tog över ämbetet efter sin far. Det skedde bara något år innan jag själv blev borgmästare och på de 42 år som har gått sedan dess har jag aldrig träffat Rhamorian en enda gång. Han stängde in sig i fästningen och har aldrig visat sig. Många säger att han var sinnesrubbad och aldrig borde ha blivit vaktchef, men en sak är i alla fall säker — han lämnade helt sina förfäders fotspår inom magin och ägnade sig uteslutande åt mörker och dödsmagi.

Men vad än Rhamorians snedvridna sinne tyckte och tänkte om oss i staden, så kunde han ju inte göra något åt Flamarions planer, trodde vi...

De tusen åren har nu förflutit och hösten har till sist kommit till vår dal. Träden börjar gulna och isarna närmar sig hotfullt. För varje dag som går kryper glaciärväggen allt längre ner genom passet. Rätteligen borde nu Zhamira vakna ur sin sömn och ställa allt till rätta för oss. Men det verkar som om Rhamorian i sin galenskap har kommit på ett sätt att sabotera Flamarions planer och därigenom utplåna oss alla. För Zhamira har inte vaknat. Sömnens eld brinner fortfarande i stenblocket hon vilar på och om ingen väcker henne kommer vi alla att begravas under tonvis av is och snö inom kort.

Enligt vad Flamarion själv berättade, kan elden släckas genom ett hårt slag som spräcker stenblocket. Även den minsta spricka räcker för att bryta sömnen. Med detta i tankarna samlades stadens unga män förra veckan och beväpnade sig för att tillsammans trotsa fästningens väktare och Rhamorian själv. Ingenting har dock hörts från dem ännu och vårt sista hopp verkar dött.

Er ankomst har dock väckt ett nytt hopp i mitt dystra sinne. Jag vädjar till er: Hjälp oss! Väck Zhamira och rädda vår stad!

2.2 Sanningen

Detta är ett annorlunda äventyr i det att spelarna inte kan lyckas med uppdraget. Zhamira är nämligen ett perfekt bevarat tusenårigt lik. Flamarion misslyckades med sin sömnmagi och dödade därmed sin dotter. Hon bevarades visserligen helt perfekt — men död. Ingen har dock insett att hon varit död under alla de sekel som förflutit.

Ingen förrän Rhamorian. När han växte upp började han alltmer att hata Flamarion för att han hade tvingat Rhamorians förfäder och deras familjer att bo i denna eländiga stenhög bara för att hans äckligt vackra dotter skulle få det bra. Rhamorian planerade att hämnas och ägnade sina studier åt nekromanti och dödens hemligheter. När han så till sist blev vaktchef började han att studera Zhamira och stenblocket hon vilade på — och upptäckte att hon redan var död. Upptäckten att hans familj i nästan tusen år kastat bort sina liv på att vakta ett lik var för mycket för honom. Insikten gjorde honom totalt sinnesrubbad. Han började se det som ett skämt. Som dödens skämt mot människor som tror att de kan skapa något evigt.

Han insåg att det egentligen inte fanns något hopp kvar för Eldstaden. Den var redan dödsdömd. Tanken roade honom. Han stannade kvar i fästningen för att få uppleva den dag då invånarnas löjliga illusioner skulle bli krossade av ismassorna. För att förbättra skämtet ytterligare skapade Rhamorian en kupol av mörker över Zhamira så att hon skulle bevaras ännu längre än tusen år. Visserligen var Rhamorians förmåga till bevarande magi inte ens en tusendel av Flamarions, men en tusendel av tusen år är ändå ett helt år och ingen i Eldstaden skulle kunna stanna kvar så länge när Flamarions sommar väl slutade. På så sätt skulle kanske folk se på Zhamiras perfekt bevarade kropp och tro att det fortfarande fanns hopp även sedan snön börjat falla. Kanske till och med några skulle göra ett försök att ta sig in och väcka Zhamira. Tanken tilltalade Rhamorian enormt. Tänka sig att några kanske skulle riskera sina liv för att försöka rädda någon som redan är död. Skämtet blev bara allt bättre.

Otåligt väntade Rhamorian på den dag då kylan skulle komma. Under tiden fick han, genom sin magi, kontakt med svartalverna Drow. De fick höra historien av honom, utom den detaljen att Zhamira redan är död. Givetvis blev flera svartalver intresserade av att hjälpa till att försvara fästningen när den dagen var inne så att ingen lyckades väcka Zhamira. En magisk portal till deras underjordiska stad skapades och Rhamorian skrattade inom sig. Ännu fler dårar som skulle strida om ett lik. Rhamorian kunde knappt hålla sig.

Detta är den situation som spelarna ställs inför. Naturligtvis får spelledaren inte andas ett ord om att Zhamira är död. Ingen, utom Rhamorian, vet detta och tanken är alltför otrolig för att ens tänkas. Staden har levt i tusen år i den fasta föreställningen att Zhamira en gång skall vakna och något annat är helt otänkbart.

Spelarnas rollfigurer bör fångas in av tempot och upphetsningen. När de börjar utforska fästningen gäller det att bygga upp och stärka deras målsättning — att väcka upp Zhamira och därigenom rädda staden. På färden genom fästningen pendlar de mellan hopp och desperation. Rhamorians allierade gör allt för att stoppa dem — men det finns även allierade på ljusets sida att finna därinne.

Till sist har de nått fram till slutstriden och Rhamorian faller — i ett vansinnigt skratt. Fort skyndar de fram, medan isarna redan tornar upp sig utanför. Med sina hjärtan bankande av upphetsning slår de slaget som skall väcka Zhamira och rädda allt och alla. I det läget rasar allt samman för dem och de inser att alla ansträngningar varit förgäves ända från början. Som ett korthus som rasar samman förvandlas deras hopp till damm tillsammans med Zhamiras döda kropp.

2.3 Slutet

Sittande på sin flygande matta åser spelarfigurerna hur hela fästningen störtar samman under dem. Stadens hus är redan täckta av snö och långt borta i passet ner mot Långvila ser man de sista invånarna fly med de ägodelar de kunnat ta med sig. Glaciären har redan krossat stora delar av staden och det häftiga snöfallet håller på att begrava resten. Under dem har ett vitt täcke börjat skyla över det som en gång var Flamarions stolta fästning. Efter tusen år har fjället återtagit vad det en gång ägde.

Om spelarfigurerna åker ikapp de flyende, finner de en förkrossad borgmästare bland dem. Om de börjar prata om belöningar och stadens tacksamhet, kommer borgmästaren att göra ett trött gest upp mot den snötäckta dalen och säga: ”Varsågod, staden är er!” Därefter fortsätter de sin tysta färd nerför bergen medan fjällen likgiltigt åser deras avfärd.

Kapitel 3: Äventyret

3.1 Långvila

Denna by ligger vid foten av en vidsträckt bergskedja. Längs med dessa berg går en karavanväg som passerar genom byn.

Långvila har blivit en naturlig rastplats och samtidigt en tummelplats för allehanda köpmän. Hit förs jordbruksprodukter från gårdarna runtomkring, skinn och kött från nomaderna ute på slätten, kryddor och vackra tyger med långväga karavaner och, inte minst, metaller, smidesprodukter och allehanda frukter från Eldstaden uppe bland bergen.

Under den gångna månaden har dock leveranserna från Eldstaden blivit alltmer oregelbundna för att till sist helt upphöra. Nu har ingen karavan synts till alls på två hela veckor. Vad kan ha hänt?

Svaret på denna fråga finns bara att få uppe i Eldstaden.

3.2 Eldstaden

Högt upp i bergen, uppe på en fjällsida ovanför Spegelsjön, ligger Eldstaden. Trots att området runt omkring består av snö och glaciärer, har Eldstaden ett varmt och behagligt klimat. Här finns grönskande parker med blommor, buskar och olika sorters fruktträd. Uppe på sluttningarna finns massor av gruvgångar in i berget. Rakt framåt står stadens mest framträdande byggnad — en 30 meter hög, 150 meter diameter rund stenfästning vars tak kröns av en jättelik glaskupol.

Men hösten verkar ha kommit till Eldstaden. Parkerna har börjat gulna, blommorna har vissnat och fruktträden har fällt sina blad. Uppe på sluttningarna ligger på sina ställen snödrivor och vinden känns bitande kall.

Eftersom den enda vettiga vägen till Eldstaden kräver en båttur över Spegelsjön, träffas spelarfigurerna för första gången på kajen på sjöns västra sida och anländer sedan med samma båt till Eldstaden.

Det närmaste huset är värdshuset ”Städet”. Här finns gott om lediga rum. Närmare bestämt är alla rummen lediga.

Borgmästare Halmar Harrental, en grånad man som lämnat sina bästa år bakom sig, dyker strax upp med en nästan lika grånad vakt i släptåg. Han presenterar sig och är ivrig att få berätta vad som står på. Oban (Hagnurs uppdragsgivare) sätter sig till rätta och ber honom börja. Rufus (Ronaldos skrivare) doppar pennan i bläck och gör sig redo att anteckna.

3.3 Borgmästarens berättelse

Dela ut berättelsen (finns ihop med rollfigurerna) och läs den eventuellt högt för spelarna. De får gärna behålla pappret för att kunna komma ihåg detaljer senare. Se dock till att alla har förstått bakgrundshistorien innan spelet börjar på allvar.

3.4 På utsidan

För att visa dem ytterligare tar borgmästaren med dem till fästningen. En gång i tiden var den guldglänsande, men nu har guldet mörknat och färgen liknar mest levrat blod nu. De klättrar gemensamt uppför den branta trappan som går längs med utsidan och kommer upp på taket. Därifrån kan man se genom kupolen ner i fästningens centralhall. Mitt i denna vilar Zhamira på ett stenblock i vars inre det brinner en eld. Om legenderna utmålade henne som skön, är verkligheten tusenfalt skönare.

Alla försök att ta sig in genom kupolen kommer att misslyckas. Flamarion byggde fästningen för att stå oskadd i tusen år och samma besvärjelse som håller Zhamira bevarad, skyddar också fästningen. Det skulle behövas en i det närmaste gudomlig kraft för att skada den nu. Skyddet verkar även på eteriska och astrala planet samt mot alla typer av teleportation och dylikt.

Det betyder att den enda vägen för den som törs ta sig in är genom den stora porten. Samma väg som stadens unga män försvann genom.

Det är givetvis upp till spelarna om rollfigurerna vill ge sig in i fästningen och försöka rädda staden, men borgmästaren försäkrar att stadens tacksamhet om de lyckas inte kommer att veta några gränser.

Vilka gränser Zhamiras personliga tacksamhet kan ha, får hon själv bestämma.

Hagnur är den ende som får en direkt order (av Oban) att ge sig in och ”ställa allt till rätta”. De övriga har ju sina egna starka skäl att vilja ge sig in.

Under förutsättning att rollfigurerna ger sig in i fästningen för att rädda Zhamira och staden, skakar borgmästaren hand med var och en av dem och önskar dem lycka till. Han ser redan mindre uppgiven ut, rätar på ryggen och

utbrister spontant till de medborgare som samlats runt omkring, ”Se där. Finns det liv, finns det hopp!”

3.5 Rhamorians övervakning

Rhamorian kommer att bevaka varje steg rollfigurerna tar. Hans förtrogna fladdermus bevakar dem osynlig och Rhamorian kan ju varsebli från den. Dessutom använder han en spegel och *varseblivning* (eller *högre varseblivning*), och ibland även *spejarögon*, för att övervaka dem.

3.6 Inuti fästningen

Beskrivningen av fästningens insida är uppdelad i elva olika sektioner, markerade ”A” till ”K”. Varje sektion har ett speciellt tema och en annan stämning än sina grannar.

Portarna står fortfarande på glänt sedan de unga männen försvann in.

Text inom ramar (så här) är extra information och kommentarer till spelledaren.

A. De första vakterna

Ett område byggt i klassisk, ”grekisk” stil med mycket marmor, pelare, friser och dylikt. Takhöjd: 4 meter.

Det här området har inget som egentligen kan hota rollfigurerna om de spelar rimligt. Enbart Hagnur kan på egen hand krossa alla statyerna, och grotesken kan som värst få en överraskningsattack mot Tinalia eller Larelia, innan han blir reducerad till grus.

Om spelarna uppfattar statyerna som stengolemar, kan området uppfattas som betydligt mer hotfullt än det egentligen är. Om Larelia använder *upptäcka magi* i några rundor, kan hon inse med Formelkännedom (SG 26) att statyerna är skapade med *animera föremål*. Även en stunds funderande med Kunskap(mystik) (SG 30) bör avslöja att statyerna inte är golemar.

A1: Entréhallen

Hall med pelare utmed båda väggarna. Den slutar med ett portvalv som spärras av en *regnbågsvägg*. Rollfigurerna har inga som helst resurser att forcera denna och kan inte se bortom den. Den skrämmande resterna av en stadsbo, underbenet och en del av lårbenet, ligger på golvet framför den. Deras enda möjlighet är att gå runt.

Kom ihåg att den lila färgen i *regnbågsvägg* förintar det som passerar genom den. Undvik därför att någon av rollfigurerna stoppar om huvudet för att se vad som finns på andra sidan. Larelia bör lätt kunna inse vad de har fram för sig med Formelkännedom (SG 28). Låt henne för enkelhets skull Ta 10 på färdigheten.

Undvik också att rollfigurerna slösar bort alltför mycket tid på att experimentera med väggen eller leta lönndörrar runt den.

A2: Krigarsalen (EL 7)

Rum med 6 meters takhöjd. I bortre vänstra hörnet finns en spiraltrappa av järn som leder upp till gången över till A3. I bortre högra hörnet står två jättestora marmorstatyer föreställande två grekiska krigare iförda fjällpansar med stor sköld och beväpnade med kortsvärd. De animeras om någon närmar sig eller försöker ta sig från korridoröppningen till trappan.

Animerade statyer (2): SG 5; Jättestor konstruktion (5m hög); LT 8t10; lp 45, 43; Init –1; F 9m; PK 13 (–2 storlek, –1 Hän, +6 hårdhud); Atk +9 närstrid (2t6+7, smäll); Omfång 2m × 2m; Räckvidd 3m; SA nedtrampa; SD konstruktion, hårdhet; LÅ HN; RS Fast +2, Ref +1, Vilja –3; Sty 20, Hän 8, Fys –, Int –, Vis 1, Uts 1.
SA--Nedtrampning (Ex): En animerad stenstaty kan trampa ner motståndare av Medelstor storlek eller mindre, vilket ger 2t6+7 poäng skada. Motståndare som inte utför några gratisattacker mot statyn under rundan, kan halvera skadan genom ett lyckat Reflexräddningsslag (SG 14).
SD--Konstruktion: Immun mot sinnespåverkande effekter, gifter, sjukdomar och liknande effekter. Immun mot fataliteter, bedövande skada, egenskapsskada, livstappning och effekten av massiv skada.
SD--Hårdhet (Ex): En animerad stenstaty har samma hårdhet som den sten den animerades av, 8.

Om rollfigurerna tar sig snabbt bort till trappan, bör de inte ha några problem att undvika att slåss mot statyerna. Om de väljer att strida, glöm inte bort statyernas naturliga hårdhet, som gäller mot alla vapen. De avståndsvapen rollfigurerna har, blir ganska meningslösa mot statyernas sten.

A3: Gymnastiksalen (EL 7)

Större rum inrett som en gymnastiksal. I rummet finns 6 jättestora statyer föreställande idrottsmän utövande sina olika grenar. När någon kommer in i rummet kastar diskuskastaren och spjutkastaren sina redskap mot denne och anfaller sedan med nävarna.

Animerade statyer (2): SG 5; Jättestor konstruktion (5m hög); LT 8t10; lp 45, 43; Init –1; F 9m; PK 13 (–2 storlek, –1 Hän, +6 hårdhud); Atk +9 närstrid (2t6+7, smäll), +3 avstånd (1t6+5, diskus eller kastspjut); Omfång 2m × 2m; Räckvidd 3m; SA nedtrampa; SD konstruktion, hårdhet; LÅ HN; RS Fast +2, Ref +1, Vilja –3; Sty 20, Hän 8, Fys –, Int –, Vis 1, Uts 1.
SA--Nedtrampning (Ex): En animerad stenstaty kan trampa ner motståndare av Medelstor storlek eller mindre, vilket ger 2t6+7 poäng skada. Motståndare som inte utför några gratisattacker mot statyn under rundan, kan halvera skadan genom ett lyckat Reflexräddningsslag (SG 14).
SD--Konstruktion: Immun mot sinnespåverkande effekter, gifter, sjukdomar och liknande effekter. Immun mot fataliteter, bedövande skada, egenskapsskada, livstappning och effekten av massiv skada.
SD--Hårdhet (Ex): En animerad stenstaty har samma hårdhet som den sten den animerades av, 8.

Statyerna bör få göra sina avståndsattacker, vilka inte har stora chanser att träffa, men sedan kan rollfigurerna välja att bara smita förbi. Hagnur är så långsam att han kan få några attacker på sig, men det räcker att han ordnar sig en +1 fördel på PK (genom att strida defensivt, använda sin Ducka eller utföra Totalt försvar), för att statyerna skall behöva ”20” för att träffa.

A4: Vägen neråt (EL 4)

Under en tung stenlucka (Styrketest SG 20 för att lyfta) finns en trappa ner mot B. På en hylla uppe i hörnet (3 meter upp) bor en grotesk som anfaller (helst med överraskning) om någon öppnar luckan för att gå nedför trappan.

Om inte luckan går upp på första försöket är de som kämpar med att öppna luckan (en som slår för sin Styrka och maximalt två andra som utför ”Bistå en annan”) automatiskt överraskade när den anfaller. Övriga kan undvika överraskning genom ett lyckat test av Upptäcka (SG 20).

Grotesk: SG 4; Medelstor magisk best; LT 4t10+16; lp 38; Init +2; F 13m, flyga 22m (normal); PK 16 (+2 Hän, +4 hårdhud); Atk +6 närstrid (1t4, 2 klor), +4 närstrid (1t6, bett), +4 närstrid (1t6, spets); SD skadereducering 15/+1, blickstill; LÅ KO; RS Fast +8, Ref +6, Vilja +1; Sty 11, Hän 14, Fys 18, Int 6, Vis 11, Uts 7.
Färdigheter: Gömma sig +17, Lyssna +4, Upptäcka +4.
Knep: Multiattack, Vapenfiness(klo), Vapenfiness(bett), Vapenfiness(spets).
SD--Blickstill (Ex): En grotesk kan vara så helt stilla att man är övertygad om att den är en staty. En iakttagare måste lyckas med ett test av Upptäcka (SG 20) för att inse att grotesken i själva verket är levande.

Grotesken kan, i bästa fall, göra en heroisk överraskningsattack, som kanske kan skada Tinalia eller Larelia. I vilket fall är den ju helt utklassad. Om Ronaldo tänker på att Upptäcka ondska mot den, är den avslöjad direkt. Dess skadereducering hjälper den inte mycket, så länge inte Arrohas får för sig att brottas mot den eller liknande. Glöm inte att den, såsom varande magisk best, räknas som speciell fiende för Arrohas.

B. Ödlehålorna

Ett område med fuktiga väggar, lergolv med smutsiga pölar och en allmänt otrevlig stank.

Ödlefolket är inte direkt fientliga, så länge man inte börjar ha ihjäl deras husdjur. Arrohas är givetvis den som är bäst lämpad att övervinna djur med fredliga medel (Djurförståelse, Kuva) och Ronaldo bör kunna bli god vän med Ssuresska och hans folk.

B1: Hallen

En 6 meter bred hall.

B2: Gyttjebad (EL 2)

En kammare med en stor gyttjepöl i motsatta hörnet. I gyttjepölen gosar sig en jätteödla.

Jätteödla: SG 2; Medelstort djur; LT 3t8+9; lp 22; Init +2; F 9m, simma 9m; PK 15 (+2 Hän, +3 hårdhud); Atk +5 närstrid (1t8+4, bett); LÅ HN; RS Fast +6, Ref +5, Vilja +2; Sty 17, Hän 15, Fys 17, Int 2, Vis 12, Uts 2.
Färdigheter: Gömma sig +7, Klättra +9, Lyssna +4, Smyga +6, Upptäcka +4.

Räkna ödlan som ”ovänlig” från början. Arrohas kan använda Djurförståelse för att få den till ”ointresserad” (SG 15) eller ”vänlig” (SG 25). Arrohas får en synergifördel av +2 på Kuva (på grund av sin Djurförståelse) mot den, vilket gör att han inte kan misslyckas (SG 13) att få den att backa undan.

B3: Matförråd

En liten kammare med en obeskrivlig stank. Här finns en jättehög av döda hemskeråttor.

B4: Husdjur (EL 4)

Ett mindre med två jätteödlor.

Jätteödlor (2): SG 2; Medelstort djur; LT 3t8+9; lp 22, 21; Init +2; F 9m, simma 9m; PK 15 (+2 Hän, +3 hårdhud); Atk +5 närstrid (1t8+4, bett); LÅ HN; RS Fast +6, Ref +5, Vilja +2; Sty 17, Hän 15, Fys 17, Int 2, Vis 12, Uts 2.
Färdigheter: Gömma sig +7, Klättra +9, Lyssna +4, Smyga +6, Upptäcka +4.

Räkna ödlorna som ”ovänliga” från början. Arrohas kan använda Djurförståelse för att få dem till ”ointresserade” (SG 15) eller ”vänliga” (SG 25). Arrohas får en synergifördel av +2 på Kuva (på grund av sin Djurförståelse) mot dem, vilket gör att han inte kan misslyckas (SG 13) att få dem att backa undan.

B5: Ödlehemmet (EL 8)

Ett stort rum. Här bor 5 stycken ödlefolk. De färdas sällan utanför B. Ibland kan de göra en snabb räd i kloakerna för att fånga råttor, men de är rädda för Honom (varråttan).

Ödlefolk (4): SG 1; Medelstor humanoid (vattenlevande, reptil); LT 2t8+2; lp 11; Init +0; F 9m; PK 17 (+5 hårdhud, +2 stor träsköld); Atk +3 närstrid (1t10+1, hemskeklubba); LÅ HN; RS Fast +1, Ref +3, Vilja +0; Sty 13, Hän 10, Fys 13, Int 9, Vis 10, Uts 10.
Färdigheter: Balans +4, Hoppa +7, Simma +9.
Knep: Vapenfokus (hemskeklubba).

Ssuresska, manligt ödlefolk Drd4: SG 6; Medelstor humanoid (vattenlevande, reptil); LT 2t8+4 (ödlefolk), 4t8+8 (druid); lp 39; Init +0; F 9m; PK 16 (+5 hårdhud, +1 liten träsköld); Atk +4 närstrid (1t8+2, kortspjut), +3 avstånd (1t8+1, kortspjut); SA formler; SD naturkänsla, skogsstigar, spårlös gång, motstå lockrop; LÅ HN; RS Fast +6, Ref +4, Vilja +7; Sty 14, Hän 11, Fys 15, Int 9; Vis 16, Uts 10.
Färdigheter: Djurförståelse +7, Hantera djur +7, Koncentration +5, Riktningskänsla +6, Vildmarkskännedom +10.
Knep: Brygga elixir, Stridskastning.
SD--Naturkänsla: Ssuresska kan identifiera växter, djur och rent vatten helt perfekt.
SD--Skogsstigar: Ssuresska kan röra sig genom naturliga törnbusksnår, överväxta områden och liknande terräng med normal fart utan att lida skada eller andra hinder.
SD--Spårlös gång: Druiden lämnar inga spår i naturlig omgivning och kan inte spåras i sådan terräng.
SD--Motstå lockrop: En fördel av +4 på räddningsslagen mot de formelliknande förmågorna hos varelser av typen Väsen.
Ägodelar: Tre kortspjut (i ett koger), liten träsköld, benkniv, halsband av tänder och snäckskal, komponentpåse, 20 gp.
Preparerade formler (5/4/3): 0—finna riktning, ljus, läka små skador, rena mat och vatten, upptäcka magi; 1—döljande dimma, lugna djur, läka lätta skador, snärja; 2—försena gift, tala med djur, trädform.

Djurföljeslagare (Jättekrokodil): SG 4; Jättestort djur (vattenlevande) (6m lång); LT 7t8+28; lp 59; Init +1; F 6m, simma 9m; PK 16 (–2 storlek, +1 Hän, +7 hårdhud); Atk +11 närstrid (2t8+12, bett) eller +11 närstrid (1t12+12, svans); SA förbättrat grepp; LÅ HN; RS Fast +9, Ref +6, Vilja +3; Sty 27, Hän 12, Fys 19, Int 1, Vis 12, Uts 12.

Räkna ödlefolket som ”ovänliga” från början. Ronaldo kan använda Diplomati för att få dem till ”ointresserade” (SG 15) eller ”vänliga” (SG 25). Ssuresska blir automatiskt ”fientlig” om han inser att rollfigurerna haft ihjäl någon av hans ödlor. Han känner till att kloakerna innehåller en del slemmonster (inga direkta detaljer) och att varråttan bor där, fast han vet inte vad ”varråtta” heter på allmänspråket, så han är ganska diffus i sin beskrivning av honom.

B6: Vägen neråt (EL 2)

En större kammare med en nedgång till kloakerna (ett galler som kräver Styrketest, SG 15, för att lyfta) och ytterligare en jätteödla.

Jätteödla: SG 2; Medelstort djur; LT 3t8+9; lp 22; Init +2; F 9m, simma 9m; PK 15 (+2 Hän, +3 hårdhud); Atk +5 närstrid (1t8+4, bett); LÅ HN; RS Fast +6, Ref +5, Vilja +2; Sty 17, Hän 15, Fys 17, Int 2, Vis 12, Uts 2.

Färdigheter: Gömma sig +7, Klättra +9, Lyssna +4, Smyga +6, Upptäcka +4.

Räkna ödlan som ”ovänlig” från början. Arrohas kan använda Djurförståelse för att få den till ”ointresserad” (SG 15) eller ”vänlig” (SG 25). Arrohas får en synergifördel av +2 på Kuva (på grund av sin Djurförståelse) mot den, vilket gör att han inte kan misslyckas (SG 13) att få den att backa undan.

C. Kloakerna

Murade tunnlar (runda, 3 meters diameter) till hälften fyllda med kloakvatten. Säger sig nästan självt hur det ser ut. Runt hela systemet finns halvmeterbreda hyllor utmed väggarna som man kan balansera på. De befinner sig cirka 10 cm ovanför det grumliga vattnet. Vattnet är som mest bara 1½ meter djupt, men botten är inte speciellt inbjudande. Takhöjd: 1,8 meter, men ovanför hyllorna är det betydligt lägre.

Det är obehagligt att gå omkring här, men ingen större risk att trilla ner i vattnet så länge man inte strider (Balansera, SG 15) eller försöker hoppa över till motsatta hyllan (Hoppa, SG 15). Det sistnämnda behöver man göra någonstans för att ta sig från C1 till C8.

Alla monster här befinner sig någonstans inom ett större område — exakt var är upp till spelledaren. Svartgröten flyter oftast omkring i vattnet, medan gelékuben sin vana trogen sitter fastpluggad i tunneln om väntar på att någon skall kliva rakt in i den. Varråttan gömmer sig gärna i skuggorna i närheten av sina hemskeråttor. Får han chansen till tjuvhugg, tar han den direkt. Tänk på att hemskeråttor är stora nog för att deltaga i en omringning.

C1: Ingång

Här finns stegpinnar upp till en lucka i taket.

C1–C2: Platt slem (EL 7)

I det här området bor en svartgröt.

Svartgröt: SG 7; Jättestort slem; LT 10t10+60; lp 115; Init –5; F 6m, klättra 6m; PK 3 (–2 storlek, –5 Hän); Atk +8 närstrid (2t6+4, smäll och 2t6 syra); Omfång 1m × 5m; Räckvidd 2m; SA förbättrat grepp, syra, pressa samman 2t6+4 och 2t6 syra; SD blindsyn, dela, slem; LÅ HN; RS Fast +7, Ref –2, Vilja –2; Sty 17, Hän 1, Fys 19, Int –, Vis 1, Uts 1.

SA--Förbättrat grepp (Ex): För att kunna använda denna förmåga måste svartgröten träffa med sin smäll. Om den får grepp, kan den pressa samman.
SA--Syra (Ex): Svartgröten utsöndrar en slags syra som löser upp organiskt material och metaller blixtsnabbt. Varje träff från svartgröten i närstrid ger extra syraskada (2t6). Svartgrötens sura beröring orsakar 50 poäng skada varje runda på trä- och metallföremål. En motståndares pansar och kläder löses upp och blir förstörda omedelbart, såvida de inte klarar Reflexräddningsslag (SG 19). Syran kan även lösa upp sten och orsakar 20 poäng skada per runda på sten den är i kontakt med. Ett vapen av metall eller trä som träffar en svartgröt upplöses omedelbart såvida det inte klarar ett Reflexräddningsslag (SG 19).
SA--Pressa samman (Ex): En svartgröt orsakar automatiskt skada motsvarande smäll (och syra) varje runda som den behåller sitt grepp. Motståndarens kläder och pansar drabbas av en nackdel av –4 på Reflexräddningsslaget mot att upplösas.
SD--Blindsyn (Ex): Slemmets hela kropp är ett primitivt känselorgan som kan lokalisera byte genom lukter och vibrationer på 18 meters håll.
SD--Dela (Ex): Vapen skadar inte en svartgröt. Istället delas varelsen upp i två lika stora svartgrötar, var och en med hälften (avrundat neråt) av den ursprungliga grötens livspoäng. En svartgröt med bara 1 livspoäng kan inte dela sig ytterligare.
SD--Slem: Immun mot sinnespåverkande effekter, gifter, sömn, förlamning, bedövning och metamorfoser. Immun mot fataliteter.

Svartgröten är mest bara hungrig och det smartaste rollfigurerna kan göra är förmodligen att gå därifrån—snabbt. Hagnur är visserligen långsammare än svartgröten, men också mycket svårträffad.

C3–C4–C5: Fyrkantigt slem (EL 3)

I det här området bor en gelékub.

Gelékub: SG 3; Jättestort slem; LT 4t10+36; lp 58; Init –5; F 5m; PK 3 (–2 storlek, –5 Hän); Atk +1 närstrid (1t6+4, smäll och 1t6 syra); Omfång 3m × 3m; Räckvidd 2m; SA uppsluka, förlamning, syra; SD blindsyn, genomskinlig, immun mot elektricitet, slem; LÅ HN; RS Fast +5, Ref –4, Vilja –4; Sty 10, Hän 1, Fys 19, Int –, Vis 1, Uts 1.
SA--Uppsluka (Ex): Även om den rör sig

långsamt, kan en gelékub helt enkelt köra över varelser av Stor eller mindre storlek som en normal handling. Den kan inte attackera med sin smäll i samma runda som den försöker uppsluka. Gelékuben förflyttar sig bara in över motståndarna och påverkar lika många som den kan täcka med sin kropp. Motståndarna har normalt rätt till gratisattacker mot gelékuben i det här läget, men om de väljer att utföra dem, erhåller de i gengäld inget räddningsslag mot attacken. De som väljer att låta bli sina gratisattacker kan undgå att bli uppslukade genom ett lyckat Reflexräddningsslag (SG 13). Om de lyckas har de bara knuffats bakåt eller åt sidan (deras val) när kuben rörde sig framåt. Uppslukade varelser är utsatta för kubens förlamning och syra, och anses vara greppade och fastlåsta inom dess kropp (följ reglerna för Brottning för att komma loss).
SA--Förlamning (Ex): Gelékuben utsöndrar ett förlamande slem. Ett offer som blir träffad av gelékubens smäll eller blir uppslukad, måste klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 16) för att inte bli förlamad i 3t6 rundor. Kuben kan automatiskt uppsluka en förlamad motståndare.
SA--Syra (Ex): En gelékubs syra skadar inte metall eller sten.
SD--Blindsyn (Ex): Slemmets hela kropp är ett primitivt känselorgan som kan lokalisera byte genom lukter och vibrationer på 18 meters håll.
SD--Genomskinlig (Ex): Gelékuber är svåra att upptäcka, även under ideala förhållanden, och det krävs att man lyckas med Upptäcka (SG 15) för att se den. Varelser som inte upptäcker kuben och går rakt in i den, blir automatiskt uppslukade.
SD--Slem: Immun mot sinnespåverkande effekter, gifter, sömn, förlamning, bedövning och metamorfoser. Immun mot fataliteter.

Gelékuben är ju inte speciellt kubisk i dessa runda tunnlar, men sitter gärna som en propp och låter någon gå rakt in i den. Ingen av rollfigurerna har ju speciellt bra på Upptäcka.

C1–C6–C7–C8: Råttornas område (EL 9)

I det här området bor 21 hemskeråttor och varråttan Riff.

Hemskeråttor (21): SG 1/3; Litet djur; LT 1t8+1; lp 5 (×21); Init +3; F 12m, klättra 6m; PK 15 (+1 storlek, +3 Hän, +1 hårdhud); Atk +4 närstrid (1t4, bett); SA sjukdom; SD väderkorn; LÅ HN; RS Fast +3, Ref +5, Vilja +3; Sty 10, Hän 17, Fys 12, Int 1, Vis 12, Uts 4.
Färdigheter: Gömma sig +11, Klättra +11, Smyga +6.
Knep: Vapenfiness (bett).
SA--Sjukdom (Ex): Bettet smittar med smutsfeber. Fasthetsräddningsslag (SG 12), inkubationstid 1t3 dagar, skada 1t3 tillfällig Händighet och 1t3 tillfällig Fysik.
SD--Väderkorn (Ex): Råttan kan upptäcka motståndare med luktsinnet, vanligtvis inom 9 meter. Om motståndaren är i lovart är räckvidden 12 meter. Om den är i lä är räckvidden endast 4 meter. Starka lukter, såsom rök eller ruttnande sopor, kan upptäckas på dubbla avståndet. Överväldigande lukter, såsom skunkmusk eller troglodytstank, kan upptäckas på tredubbla avståndet. Råttan kan upptäcka motståndarens närvaro, men inte dess exakta position. Att känna efter varifrån lukten kommer är en normal handling. Om råttan kommer inom 1 meter från luktkällan, kan den bestämma den exakta positionen.

Riff, manlig varråtta Rck 6: SG 7; Medelstor formbytare; LT 6t6+6; lp 32; LÅ LO; tre olika former.
Mänsklig form: Init +6; F 9m; PK 14 (+2 Hän, +2 hårdhud); Atk +7 närstrid (1t6+2/fat 18-20, *+1 värja*), +6 avstånd (1t8/fat 19-20, lätt armborst); SA tjuvhugg +3t6; SD byta form, undgå fara, sjätte sinne, empati med råttor; RS Fast +6, Ref +7, Vilja +4; Sty 12, Hän 15, Fys 13, Int 14, Vis 10, Uts 8.
Färdigheter: Bluffa +8, Klättra +10, Diplomati +8, Förstöra anordning +13, Gömma sig +11, Lyssna +13, Smyga +11, Öppna lås +13, Leta +15, Manipulera magiska föremål +5, Upptäcka +13.
Knep: Ducka, Förbättrat initiativ, Rörlighet, Multiattack, Vapenfiness (bett), Vapenfiness (värja).
Hybridform: Init +9; F 12m, klättra 6m; PK 18 (+5 Hän, +3 hårdhud); Atk +10 närstrid (1t6+2/fat 18-20, *+1 värja*), +9 närstrid (1t4, bett), +9 avstånd (1t8/fat 19-20, lätt armborst); SA tjuvhugg +3t6, lykantropi; SD byta form, undgå fara, sjätte sinne, empati med råttor, väderkorn, skadereducering 15/silver; RS Fast +1, Ref +10, Vilja +4; Sty 12, Hän 21, Fys 15, Int 14, Vis 10, Uts 8.
Färdigheter: Bluffa +8, Klättra +10, Diplomati +8, Förstöra anordning +13, Gömma sig +14, Lyssna +17, Smyga +14, Öppna lås +16, Leta +19, Manipulera magiska föremål +5, Upptäcka +17.
Knep: Ducka, Förbättrat initiativ, Rörlighet,

Vapenfiness (värja).
Råttform: Som hybridform förutom: Liten; PK 19 (+1 storlek, +5 Hän, +3 hårdhud); Atk +9 närstrid (1t4, bett); Gömma sig +17.
SA—Tjuvhugg: +3t6 extra skada när motståndaren är förvägrad Händighetsfördel eller omringad.
SA—Lykantropi (Öv): Träffar från varråttans bett eller värja kan smitta med lykantropi. Fasthetsräddningsslag (SG 15) för att undgå.
SD—Byta form (Öv): Varråttan kan byta form med en normal handling. Formbytet återger 6 livspoäng.
SD—Undgå fara: Ingen skada vid ett lyckat Reflexräddningsslag som skulle halvera skadan.
SD—Sjätte sinne: Behåller Händighetsfördel även som handfallen eller mot osynliga motståndare. Kan inte omringas.
SD—Empati med råttor (Ex): Kan kommunicera med råttor och hemskeråttor. En fördel av +4 på att påverka deras reaktioner.
SD—Väderkorn (Ex): Varråttan kan upptäcka motståndare med luktsinnet, vanligtvis inom 9 meter. Om motståndaren är i lovart är räckvidden 12 meter. Om den är i lä är räckvidden endast 4 meter. Starka lukter, såsom rök eller ruttnande sopor, kan upptäckas på dubbla avståndet. Överväldigande lukter, såsom skunkmusk eller troglodytstank, kan upptäckas på tredubbla avståndet. Varråttan kan upptäcka motståndarens närvaro, men inte dess exakta position. Att känna efter varifrån lukten kommer är en normal handling. Om varråttan kommer inom 1 meter från luktkällan, kan den bestämma den exakta positionen.

Riff gömmer sig gärna i skuggorna, så att han kan få tjuvhugg. Blir det strid försöker han hitta läge för omringning. Tyvärr för honom har Hagnur, Tinalia och Arrohas förmågan Sjätte sinne.

C8: Utgång

Här finns stegpinnar upp till ett galler i taket. Styrketest för att lyfta (SG 15).

D. Visdomens valv

Ett område som ser ut som ett gammalt bibliotek, vilket det också är. Här finns det inte ett spår av fukt. Det är torrt och varmt, som om det var ständigt uppvärmt (vilket det är — se D3).

D1: Bokförråd

Ett rum fyllt från golv till tak med hyllor. Hyllorna är sprängfyllda med böcker av alla de slag (dock inga av magisk natur).

Larelia kanske blir så lyrisk över alla böcker (speciellt alla förstautgåvor) att hon helt glömmer bort varför de är här. Påminn då spelaren att Larelia är inget dumhuvud. Hon inser att tiden är knapp och att böcker som har väntat i tusen år, nog kan få dröja i någon timme till.

D2: Fler skrifter

Ännu ett rum fyllt med hyllor. Här ligger ålderdomliga bokrullar och liknande gamla skrifter. Inte heller här förvaras det några magiska skrifter.

Om rollfigurerna (speciellt Larelia) vill ta med sig några skrifter som ser värdefulla ut, bör de tänka på att de faktiskt är på väg för att väcka upp fästningens härskarinna och att hon kanske inte gillar sådana tjuvfasoner.

D3: Bibliotekarien

Här inifrån hörs tunga andetag. Här ligger en röd drake och sover. Detta är draken Vlauringol. Han är över tusen år gammal och var Flamarions eget ”husdjur”. Han känner fortfarande en djup trofasthet till Flamarion och till Zhamira. Han får mat varje vecka av alverna i E.

Om rollfigurerna väcker honom försiktigt och talar om varför de är här, så kommer han att försöka hjälpa dem så mycket han kan. Han säger åt dem att gå ut i stora biblioteksssalen och öppna boken ”Blommor vi sällan sett”. Där skall de finna en amulett som skall hjälpa dem. Dessutom berättar han vad han vet om resten av fästningen. Han känner väl till alverna i E, ingenting om invånarna i F, men en hel del om porten F3. Områdena H, I och J känner han inte alls till. Angående porten F3 så säger han: ”Var inte rädda för elden, så skadar den er inte.”

Rollfigurer som däremot uppträder hotfullt eller aggressivt, kommer han att försvara sig mot som det anstår en uråldrig röd drake—med ett hav av flammor.

Vlauringol har ingen monsterbeskrivning eftersom de absolut inte bör attackera honom (bara andedräkten gör ju 24t6 skada!). Han är inte ondskefull och genomrutten som de flesta röda drakar, men han är ju ändå en drake.

D4: Stora biblioteksalen

Här finns tiotusentals böcker av alla de slag (fortfarande inga formelsamlingar eller liknande magiska skrifter). Om spelarna letar efter den bok Vlauringol tipsade dem om, hittar de först ”Blommor man ofta ser”— en liten inledning i botanik med *kraftrunor* på försättsbladet — och sedan ”Blommor vi sällan sett”, som är urholkad inuti och gömmer *Flamarions amulett*. Amuletten är gjord av guld och har ett sirligt 𝓕 inristat. Den fungerar som en *evig låga*. Dessutom ger den bäraren ökad förmåga att fördriva vandöda (+2 grader avseende fördrivning).

På den norra väggen finns en trappa som leder upp till portvalvet in till A1. Glöm inte att det är spärrat av en *regnbågsvägg* så rollfigurerna kan inte se vart porten leder.

Få gärna spelarna att känna vilka enorma mängder böcker som lagrats här. Om de tvivlar på att kunna hitta en viss bok bland alla dessa, låt Larelia testa Intelligensen, men låt den hitta de två böckerna (i angiven ordning) oberoende av vad testet visar.

E. Väktarnas skog

Ett stort skogsområde inne i fästningen. Det lyses upp av ett evigt solljus från taket. Skogen är en tät lövskog som tycks innehålla tusentals dolda ögon.

E1: Skogens alver

I skogen bor en stam alver som är allierade med Flamarion och Zhamira. Om spelarna bär Flamarions amulett öppet eller förklarar på ett förtroendeingivande sätt vad de gör här, hälsar alverna dem välkomna och ber dem följa med till deras hövding. Om rollfigurerna uppträder hotfullt, nonchalant eller aggressivt, kommer de att snabbt förvandlas till nåldynor.

Alvernas hövding, Celéndir, kände Flamarion och Zhamira personligen och blir mycket uppbragt när han får höra om Rhamorians förräderi. Han beklagar att de själva inte kan lämna sin skog, men de står gärna till tjänst med den hjälp de kan ge. Hövdingen är en präst/magiker (10/7), som har spått (helt sant) att ”den alv som lämnar sin skog för att hjälpa Zhamira, kommer att finna henne död”, när han försökte ta reda på varför Zhamira inte vaknat ännu och vad han kan göra för att hjälpa henne (med hjälp av *spådom*). Detta omen har gjort honom helt skräckslagen och han har förbjudit alla i stammen att färdas till område F. En ytterligare spådom om hjältar som skall komma för att bekämpa Rhamorian, har dock gett honom nytt hopp, och han välkomnar rollfigurerna som de hjältar de är.

Om de behöver läkning eller annan bot, står han naturligtvis gärna till tjänst. Dock tänker han inte utföra fler spådomar, även om rollfigurerna tycker att det vore en god idé.

Det finns ingen monsterbeskrivning för alverna eller deras hövding, eftersom spelarna får vara rätt galna om de låter sina rollfigurer slåss mot dem.

Låt Celéndir läka alla deras skador (om de ens har några ännu), men han vågar inte låta ens sin magi färdas med dem (alltså ingen *tjurstyrka*, *osynlighet* eller liknande för dem). Om Tinalia tvekar inför spådomens hot, kommer Celéndir att försäkra henne om att skogen inte kan räknas som hennes och hon därför inte kan anses ha lämnat sin skog för att hjälpa Zhamira (Tinalia lämnade ju sin egen skog långt innan hon ens visste om Zhamiras existens).

F. Det förgångnas vakter

Återigen ett område i klassisk stil—denna gång egyptisk. Stämningen är som om man stigit rakt in i Tutankamons gravkammare. Man väntar bara på en att känna en iskall mumiehand på sin axel.

F1: Rusthallen (EL 8)

En 6 meter bred, lång och slingrande hall. Vid kryssen står vakter iförda rustning utposterade. Av vakterna själva återstår bara skeletten (12 stora skelett), men dessa har blivit animerade av Rhamorian.

Stort skelett (12): SG 1; stor vandöd; LT 2t12; lp 13 (×12); Init +5; F 12m; PK 21 (+8 pansar, –1 storlek, +1 Hän, +3 hårdhud); Atk +2 närstrid (1t6+2, 2 klor); Räckvidd 2m; SD vandöd, immuniteter; LÅ HN; RS Fast +0, Ref +1, Vilja +3; Sty 14, Hän 12, Fys –, Int –, Vis 10, Uts 11.
Knep: Förbättrat initiativ.
SD--Vandöd: Immun mot sinnespåverkande effekter, gifter, sömn, förlamning, bedövning och sjukdomar. Immun mot fataliteter, bedövande skada, egenskapsskada, livstappning och effekten av massiv skada.
SD--Immuniteter (Ex): Skelett är immuna mot kyla. Eftersom de saknar muskler och inre organ,

erhåller de bara halv skada av stick- och huggvapen.

Ronaldo bör ju med en (eller högst två) fördrivningar förinta dessa stackars skelett fullständigt. Att slå sönder dem manuellt tar ju bara en massa tid, men de har knappast något problem med det heller.

F2: Tronsalen (EL 8)

En stor dubbeldörr av svart sten. Innanför finns ett rum med en stentron vid motsatta väggen. På tronen sitter en vålnad och runt omkring den står 10 stora zombier iförda rustningar.

Om man skjuter tronen åt sidan avslöjas en trappa som leder ner till område H.

Stor zombie (10): SG 1; stor vandöd; LT 4t12; lp 29 (×10); Init –1; F 12m; PK 19 (+8 pansar, –1 storlek, –1 Hän, +3 hårdhud); Atk +4 närstrid (1d8+4, smäll); Räckvidd 2m; SD vandöd, endast reducerade drag; LÅ HN; RS Fast +1, Ref +0, Vilja +4; Sty 17, Hän 8, Fys –, Int –, Vis 10, Uts 1.
Knep: Tålighet.
SD--Vandöd: Immun mot sinnespåverkande effekter, gifter, sömn, förlamning, bedövning och sjukdomar. Immun mot fataliteter, bedövande skada, egenskapsskada, livstappning och effekten av massiv skada.
SD--Endast reducerade drag (Ex): Zombier har dåliga reflexer och får därför bara reducerade drag varje runda. De kan alltså förflytta sig eller attackera, men inte båda i samma runda såvida de inte stormar (kort stormning).

Vålnad: SG 5; Medelstor vandöd; LT 5t12; lp 32; Init +7; F 9m, flyga 18m (bra); PK 15 (+3 Hän, +2 avvärjning); Atk +5 närstrid (1t4, okroppslig beröring och 1t6 Fysiktappning); SA fysiktappning, skapa avkomma; SD vandöd, okroppslig, +2 fördrivningsmotstånd, onaturlig aura, kraftlös i dagsljus; LÅ LO; RS Fast +1, Ref +4, Vilja +6; Sty –, Hän 16, Fys –, Int 14, Vis 14, Uts 15.
Färdigheter: Gömma sig +11, Insikt +8, Kuva +10, Leta +10, Lyssna +12, Riktningskänsla +6, Upptäcka +12.
Knep: Förbättrat initiativ, Strid i blindo, Stridsreflexer, Uppmärksamhet.
SA--Fysiktappning (Öv): Levande varelser som träffas av vålnadens okroppsliga beröringsattack måste klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 14) för att inte förlora 1t6 poäng Fysik permanent.
SA--Skapa avkomma (Öv): Varje humanoid som dödas av en vålnad blir till en gengångare inom 1t4 rundor. Avkomman står under kontroll av den vålnad som skapade dem och deras slaveri varar till dess död. De behåller inga av de förmågor de hade i livet.
SD--Vandöd: Immun mot sinnespåverkande effekter, gifter, sömn, förlamning, bedövning och sjukdomar. Immun mot fataliteter, bedövande skada, egenskapsskada, livstappning och effekten av massiv skada.
SD--Okroppslig: Kan endast skadas av andra okroppsliga varelser, +1 eller bättre magiska vapen eller magi. Det är 50% chans att de kan ignorera skadan från en fysisk källa. Kan röra sig genom solida föremål när den önskar och dess attacker går rakt igenom pansar. Den rör sig alltid helt ljudlöst.
SD--Onaturlig aura (Öv): Både vilda djur och tamdjur kan känna en vålnads onaturliga närvaro upp till 9 meter bort. De kommer aldrig att närma sig mer än så, och blir panikslagna om de tvingas närmare. De förblir panikslagna så länge som de förblir inom det avståndet.
SD--Kraftlös i dagsljus (Ex): Vålnader blir fullständigt kraftlösa i naturligt solljus (inte enbart från formeln dagsljus) och flyr från det.

Även här kan Ronaldo städa upp ganska kvickt med sina fördrivningar.

Lägg märke till att rollfigurerna förmodligen inte tittar in här förrän de varit inne i centralhallen och att deras förväntningar kan vara att stöta på Rhamorian ganska snart. I så fall kan de få för sig att figuren på tronen är Rhamorian själv, vilket kan leda till en roande panik (speciellt roande för Rhamorian, förstås). Efter striden kan Larelia få en chans att upptäcka (med Varseblivning) att någon spionerar på dem. Se till att de hittar nedgången under tronen ganska snabbt, så att de inte snurrar runt i timmar och letar efter lönndörrar.

F3: Eldens portar

En stor dubbeldörr av sten med två inristade flammor på. Dörren kan bara öppnas om man nämner Flamarions eller Zhamiras namn. Så fort någon säger endera namnet, svänger båda dörrhalvorna upp av sig själva.

Spelarna kan för ett ögonblick se in i stora centralhallen, sedan slår höga lågor upp i en halvcirkel runt dörröppningen. Detta är den eld Vlauringol talade om. För den som inte fruktar

den gör den ingen skada, men för den som fruktar den fungerar den som en *eldvägg*.

Låt dörrarna öppnas så fort någon nämner något av namnen. Även om bara en spelare säger namnet till en annan spelare, kan man låta honom/henne ha sagt det i spelet och låta dörrarna svänga upp. Tala om att dörrarna öppnades mystiskt när namnet nämndes. Spelarna protesterar säkert inte.

Skulle Larelia vilja använda *upplåsa* går det också bra.

G. Centralhallen

Fästningen stora centralhall som är cirka 50 meter i diameter. Den är 20 meter hög och täckt av en 15 meter hög glaskupol. I dess mitt vilar Zhamira på sin bädd av sten.

Tyvärr går det inte att komma fram till den. Vägen spärras av en mindre kupol av mörker. Den är inte större än att den precis omsluter stenblocket och Zhamira och man ser den inte förrän man är nästan framme vid den. Trots sin litenhet hindrar den effektivt vidare framfart. Allt spelarna kan tänkas hitta på mot den misslyckas. Allt rollfigurerna angriper den med bara studsar bort mot dess yta.

En noggrann inspektion av golvet runt stenblocket avslöjar dock att det finns en lucka i golvet alldeles intill stenblocket. Mörkerkupolen kan bara förstöras genom att döda Rhamorian. Den är där för att hindra sömnens eld från att slockna och på så sätt förhindra att Zhamira vaknar innan isen har fullständigt täckt både fästning och stad.

När nu vägen är spärrad för rollfigurerna, måste de söka sig en annan väg. En väg ner i mörkret.

Egentligen är kupolen av mörker bara en manifestation av Rhamorians nekromantiska magi som han har använt för att försena Flamarions besvärjelse. Tiden innanför kupolen är lite snedvriden, och gränsen mellan normal tid och vriden tid manifesteras som en igenomtränglig kupol av mörker. Skulle Larelia försöka sig på en *skingra magi* kommer den att praktiskt vara riktad mot den bakomliggande nekromantin, vilken inte kan skingras så lätt.

H. Det eviga mörkrets väktare

Dessa gångar är mörka och föga inbjudande. Här och var står det travat lårar och tunnor med gamla förråd. Väggarna är klädda med svart sten, vilket gör skuggorna runt rollfigurernas facklor ännu djupare och hotfullare. Takhöjd: 2 meter i gångarna, 4 meter i kamrarna.

H1: Familjen (EL 10)

En stor, oregelbunden kammare där det bor en natthagga och hennes tre söner, som är halvsataniska resar. Rhamorian har haggans stenhjärta som pant och tillåter inte att hon lämnar platsen.

Haggan är listig är vill inte utsätta sig eller sina söner för onödiga risker, men vet också att Rhamorian inte tillåter att främlingar passerar här. Hon ser hellre att främlingarna går genom det andra rummet (med vampyrtrollen) och kanske ger henne och grabbarna chansen att falla dem i ryggen. Om hon inte blivit överraskad, ser hon gärna ut som en kvinnlig rese istället för sitt riktiga jag, så att fiender gör misstaget att underskatta henne.

Natthagga: SG 9; Medelstor utomvärlding; LT 8t8+8; lp 44; Init +1; F 6m; PK 20 (+1 Hän, +9 hårdhud); Atk +12 närstrid (2t6+6, bett); SA sjukdom, formelliknande förmågor, hemsöka drömmar; SD immuniteter, skadereducering 20/+3, stenhjärta; FM 25; LÅ NO; RS Fast +9, Ref +9, Vilja +10; Sty 19, Hän 12, Fys 12, Int 15, Vis 15, Uts 12.
Färdigheter: Bluffa +11, Formelkännedom +13, Insikt +12, Koncentration +12, Kuva +11, Lyssna +14, Rida +11, Upptäcka +14.
Knep: Beriden strid, Stridskastning, Uppmärksamhet.
SA--Sjukdom (Ex): Demonfeber [bett, Fasthetsräddningslag (SG 18), inkubationstid 1 dygn, skada 1t6 tillfällig Fysik.] Varje gång, efter den första, som en motståndare blir skadad av sjukdomen, måste han klara ännu ett räddningsslag. Annars är 1 poäng av den tillfälliga egenskapsskadan permanent egenskapstappning istället.
SA--Formelliknande förmågor (Fo): Närhelst hon vill: *förvandla sig själv*, *svaghet*, *sömn*, *trollpil*, *upptäcka godhet*, *upptäcka kaos*, *upptäcka magi* och *upptäcka ondska*. Dessa förmågor motsvarar formlerna som om de kastats av en 8:e gradens trollkonstnär (SG 11 + formelgrad). En natthagga kan även använda *eterresa* likt en 16:e gradens trollkonstnär närhelst hon vill, så länge som hon är i besittning av sitt stenhjärta (se nedan).

SA--Hemsöka drömmar (Öv): Natthaggor kan hemsöka drömmarna hos kaotiska eller onda individer genom att använda en speciell amulett, kallad ett stenhjärta, för att bli eterisk och sedan sväva över varelsen. När natthaggan väl har invaderat någons drömmer, rider hon på hans rygg fram till gryningen. Hennes namn förväxlas ibland med det på hennes riddjur (nattmara), så att folk kallar det för att ”bli riden av maran” — härav benämningen ”mardröm”. Den sovande varelsen drabbas av hemska, plågsamma drömmar och tappas permanent på 1 poäng Fysik när han vaknar. En varelse som på detta vis reduceras till 0 i Fysik dör. Endast en annan eterisk varelse kan stoppa dessa nattliga intrång, genom att konfrontera och besegra natthaggan i etern.
SD--Immuniteter (Ex): Natthaggor är immuna mot eld och kyla, samt mot förhäxningar, sömn och fruktan.
SD--Stenhjärta (Öv): Alla natthaggor bär denna amulett, som omedelbart botar alla sjukdomar bäraren ådrar sig. Dessutom ger stenhjärtat en motståndsfördel av +2 på alla räddningsslag. En natthagga som förlorar denna amulett kan inte längre bli eterisk tills hon återfått det eller framställt ett nytt (vilket tar en månad). Goda varelser kan också använda för amuletten för att bota sjukdomar men inte för att bli eteriska och den splittras efter tio användningar.

Halvsatanisk rese (3): SG 4; Stor utomvärlding; LT 4t8+12; lp 32, 30, 29; Init –1; F 9m, flyga 9m (normal); PK 19 (–1 storlek, +1 Hän, +6 hårdhud, +3 skinnpansar); Atk +11 närstrid (1t8+7, bett), +6 närstrid (1t6+3, 2 klor) eller +12 närstrid (2t6+10, hemskeklubba); Räckvidd 2m; SA skända; SD mörkersyn 18m, immun mot gift, energimotstånd (syra, kyla, elektricitet, eld) 20; LÅ KO; RS Fast +7, Ref +2, Vilja +1; Sty 25, Hän 12, Fys 17, Int 10, Vis 10, Uts 9.
Färdigheter: Klättra +7, Lyssna +4, Upptäcka +4.
Knep: Vapenfokus (hemskeklubba).
SA--Skända (Fo): Som formeln en gång per dygn.
SD--Immun mot gift (Ex): Halvsataniska resar är helt immuna mot gift.

Haggan och hennes pojkar kan ställa till det ordentligt för rollfigurerna och dessutom stjäla en hel del tid.

Om det finns tid att spela ut henne ordentligt, så låt henne sätta myror i deras huvuden ordentligt. Hennes färdighet i att Bluffa och förmåga att *förvandla sig själv* kan användas väldigt kreativt. Hennes mål är att oskadliggöra rollfigurerna utan riskera sina pojkars (och absolut inte sitt eget) liv.

H2: Blodsugare (EL 9)

En lite mindre, men lika oregelbunden, kammare där det bor 2 vampyrtroll. Deras kistor finns här och Rhamorian har sett till att de inte flyttas genom att först *upplösa* golvet och sedan *härda* det, så att kistorna sitter fast till hälften nedsjunkna i golvet.

Vampyrtroll (2): SG 7; Stor vandöd; LT 6t12; lp 40, 38; Init +8; F 9m; PK 26 (–1 storlek, +4 Hän, +13 hårdhud); Atk +12 närstrid (1t6+9, 2 klor), +7 närstrid (1t6+4, bett), +7 närstrid (1t8+4, smäll); Räckvidd 2m; SA slita 2t6+13, dominera, livstappning, blodsugare, skapa avkomma; SD självläkning 5, väderkorn, mörkersyn 27m, skadereducering 15/+1, +4 fördrivningsmotstånd, energimotstånd (kyla, elektricitet) 20, gasform, spindelben, alternativ form, snabbläkning 5, vampyrsvagheter; LÅ KO; RS Fast +5, Ref +8, Vilja +4; Sty 29, Hän 18, Fys —, Int 8, Vis 11, Uts 10.
Färdigheter: Bluffa +8, Gömma sig +12, Insikt +8, Leta +7, Lyssna +14, Smyga +12, Upptäcka +14.
Knep: Blixtsnabba reflexer, Ducka, Förbättrat initiativ, Järnvilja, Stridsreflexer, Uppmärksamhet.
SA--Slita (Ex): Om ett troll träffar med båda sina klor, håller det fast i motståndarens kropp och sliter sönder den. Denna attack ger automatiskt 2t6+13 poäng skada.
SA--Dominera (Öv): En vampyr kan krossa en motståndares vilja bara genom att se in i hans ögon. Detta är snarlikt en blickattack, förutom att vampyren måste utföra en normal handling och de som själva tittar mot vampyren påverkas inte automatiskt. Den som blir utsatt för denna förmåga, måste klara ett Viljeräddningsslag (SG 13) för att inte bli en viljelös slav på samma sätt som om han hade blivit utsatt för en dominera person från en 12:e gradens trollkonstnär. Förmågan har en räckvidd på 9 meter.
SA--Livstappning (Öv): Levande varelser som blir träffade av vampyrens smäll, drabbas av 2 negativa grader.
SA--Blodsugare (Ex): En vampyr kan suga blod från en levande motståndare med hjälp av sina huggtänder, genom att lyckas med en brottningsattack. Om han lyckas låsa sin motståndare, suger han blod, vilket orsakar 1t4

poäng permanent Fysiktappning varje runda som han håller låset.
SA--Skapa avkomma (Öv): En humanoid eller en monstrositet som blir dödad av en vampyrs livstappning, återuppstår igen som en vampyrling 1t4 dagar efter begravningen. Om vampyren istället reducerar offrets Fysik till 0 eller mindre, återvänder offret som en vampyrling om det hade 4 eller färre LT och som en vampyr om det hade 5 eller fler LT. I vilket fall står avkomman under kontroll från den vampyr som skapade den och förblir förslavad fram till mästarens död.
SD--Självläkning (Ex): Endast eld och syra ger normal skada på ett troll. Om ett troll förlorar en lem eller annan kroppsdel, växer den förlorade delen ut på 3t6 minuter. Varelsen kan också sätta tillbaka den avhuggna delen bara genom att hålla den mot den plats den satt på.
SD--Väderkorn (Ex): Trollet kan upptäcka motståndare med luktsinnet, vanligtvis inom 9 meter. Om motståndaren är i lovart är räckvidden 12 meter. Om den är i lä är räckvidden endast 4 meter. Starka lukter, såsom rök eller ruttnande sopor, kan upptäckas på dubbla avståndet. Överväldigande lukter, såsom skunkmusk eller troglodytstank, kan upptäckas på tredubbla avståndet. Trollet kan upptäcka motståndarens närvaro, men inte dess exakta position. Att känna efter varifrån lukten kommer är en normal handling. Om trollet kommer inom 1 meter från luktkällan, kan den bestämma den exakta positionen.
SD--Gasform (Öv): Med en normal handling kan vampyren anta gasform närhelst han önskar, med samma effekt som formeln kastad av en 5:e graden trollkonstnär, men den kan förbli i gasform så länge den vill och har en flygfart på 6m med perfekt manövrerbarhet.
SD--Spindelben (Ex): En vampyr kan klättra på släta väggar som om han använde formeln *spindelben*.
SD--Alternativ form (Öv): En vampyr kan anta formen av en fladdermus, hemskefladdermus, varg eller hemskevarg med en normal handling. Denna förmåga motsvarar formeln förvandla sig själv kastad av en 12:e gradens trollkonstnär. Den kan förbli i en alternativ form tills den antar en annan eller till nästa soluppgång.
SD--Snabbläkning (Ex): En vampyr läker 5 poäng skada varje runda så länge som den har minst 1 livspoäng kvar. Om den reduceras till 0 livspoäng eller lägre, antar den automatiskt gasform och försöker fly. Den måste i detta fall nå sin kista inom 2 timmar för att inte förstöras fullständigt. (Den kan normalt ta sig 14 km på dessa två timmar.) Så fort den kommit till vila i sin kista, återhämtar den sig så att den har 1 livspoäng efter 1 timma, och därefter ökar den med 5 livspoäng per runda som vanligt.

Ett troll fruktar ju inte döden, utan anfaller helt dödsföraktande. När de dessutom har ett trolls självläkning och en vampyrs snabbläkning av eventuell eld- eller syraskada (och gasform ifall de mot förmodan hamnar på 0 livspoäng), kan de kosta på sig att vara dödsföraktande. Det bästa rollfigurerna kan hoppas på är antagligen att fylla dem med bedövande skada och rusa vidare eller att Ronaldo fördriver dem så att de kan ta sig förbi.

Om rollfigurerna gjort sig kända hos haggan och pojkarna (utan att dräpa dem), kan resarna mycket väl smyga efter och använda sin förmåga till *skända* härinne. Om man vill, kan de ha använt den redan i förväg—den varar ju ett bra tag.

J. Skönhetens grottor

Detta är ett område med en massa gruvgångar. Det är i själva verket den översta våningen på ett gigantiskt gruvsystem som bebos av det folk som bodde här i dalen när Flamarion kom hit för första gången. De bor fortfarande kvar i sina gångar under jord.

J1: Mot väster

En bred huvudgång som löper i öst-västlig riktning. Till höger och vänster går det ett otal mindre gruvgångar.

J2: Mot norr

En bred huvudgång som löper i nord-sydlig riktning. Till höger och vänster går det ett otal mindre gruvgångar. När rollfigurerna närmar sig huvudgångens norra ände, känner de sig iakttagna. Om de ser sig omkring får de syn på en liten gnomliknande figur. Det är en svirfneblin. Han heter Cuallareen och är tillräckligt gammal för att ha träffat Flamarion. Om rollfigurerna uppträder vänligt och förklarar vilka de är och varför de är där, erbjuder han sig att hjälpa dem. Han ber dem att vänta en liten stund och försvinner sedan för att hämta två viktiga saker.

Det ena är en liten hammare med ett huvud av glas. Den kallas ljushammaren och kan utsända *solkraft* (3 laddningar) med kastargrad 15 (SG 22) en gång per dag. Dess *solkraft* påverkar ju även svartalver och Rhamorian, men framför allt är det ett snabbt sätt att besegra skuggorna och skepnaden i K2. Det andra föremålet är en *flygande matta* som rymmer 5 personer. Det rymmer precis alla rollfigurerna och kommer verkligen att behövas senare.

Om de är i behov av läkning har han en salva som ger *läka måttliga skador* (2t8+3) och innehåller fem påstrykningar.

Han önskar dem lycka till och beklagar att ingen svirfneblin kan följa med dem. Han talar dock om för dem att Rhamorian bor lite längre fram och varnar dem för skuggor som facklornas ljus inte kan jaga bort. Han säger även åt dem att mattan är det säkraste färdmedlet genom de svarta markerna.

Det finns ingen monsterbeskrivning för Cuallareen eftersom spelarna inte rimligtvis kan komma på idén att strida mot honom.

K. De svarta utmarkerna

Dessa gångar är fullständigt onaturligt svarta. Väggar, golv och tak är klädda med något material som absorberar **allt** ljus. Alla ytor är perfekt släta och hörnen är knivskarpa.

K1: Mot öster

En korridor som löper österut. Var tredje meter finns en fallucka som öppnas när rollfigurerna passerar. Förhoppningsvis har de lytt Cuallareens goda råd och använt mattan. I annat fall ger spikarna på botten av groparna 2–12 poäng skada och de släta väggarna och de knivskarpa hörnena gör det mycket svårt att hissa upp någon igen.

Så fort någon enda lucka öppnas, blir Rhamorian förvarnad om att någon är på väg. Om inte rollfigurerna hittat på något verkligt genialt, visste han ju det ändå.

K2: Skuggorna ruvar (EL 9)

En bred korridor som går norrut. I den väntar 5 skuggor och 1 skepnad.

Skugga (5): SG 3; Medelstor vandöd; LT 3t12; lp 20, 19, 19, 18, 17; Init +2; F 9m, flyga 12m (bra); PK 13 (+2 Hän, +1 avvärjning); Atk +3 närstrid (1t6, okroppslig beröring och Styrkeskada); SA styrkeskada, skapa avkomma; SD vandöd, okroppslig, +2 fördrivningsmotstånd; LÅ KO; RS Fast +1, Ref +3, Vilja +4; Sty –, Hän 14, Fys –, Int 6, Vis 12, Uts 13.
Färdigheter: Gömma sig +8, Lyssna +7, Riktningskänsla +5, Upptäcka +7.
SA--Styrkeskada (Öv): En skuggas beröring ger en levande motståndare 1t6 poäng tillfällig skada i Styrkan. En varelse som reduceras till Styrka 0 av en skugga, dör.
SA--Skapa avkomma (Öv): Varje humanoid som reduceras till Styrka 0 av en skugga blir själv till en skugga under sin dråpares kontroll efter 1t4 rundor.
SD--Vandöd: Immun mot sinnespåverkande effekter, gifter, sömn, förlamning, bedövning och sjukdomar. Immun mot fataliteter, bedövande skada, egenskapsskada, livstappning och effekten av massiv skada.
SD--Okroppslig: Kan endast skadas av andra okroppsliga varelser, +1 eller bättre magiska vapen eller magi. Det är 50% chans att de kan ignorera skadan från en fysisk källa. Kan röra sig genom solida föremål när den önskar och dess attacker går rakt igenom pansar. Den rör sig alltid helt ljudlöst.

Skepnad: SG 7; Medelstor vandöd; LT 7t12; lp 45; Init +7; F 12m; flyga 24m (bra); PK 15 (+3 Hän, +2 avvärjning); Atk +6 närstrid (1t8, okroppslig beröring och livstappning); SA livstappning, skapa avkomma; SD vandöd, okroppslig, +2 fördrivningsmotsånd, onaturlig aura, kraftlös i dagsljus; LÅ LO; RS Fast +2, Ref +5, Vilja +7; Sty –, Hän 16, Fys –, Int 14, Vis 14, Uts 15.
Färdigheter: Gömma sig +13, Insikt +13, Kuva +12, Leta +10, Lyssna +13, Riktningskänsla +10, Upptäcka +13.
Knep: Förbättrat initiativ, Strid i blindo, Stridsreflexer, Uppmärksamhet.
SA--Livstappning (Öv): Levande varelser som blir träffade av skepnadens beröring drabbas av två negativa grader. Fasthetsräddningsslaget för att bekymmersfritt avlägsna en är SG 15.
SA--Skapa avkomma (Öv): Varje humanoid som dödas av en skepnad blir själv till en skepnad inom 1t4 rundor. Avkomman står under kontroll av den skepnad som skapade dem och deras slaveri varar till dess död. De behåller inga av de förmågor de hade i livet.
SD--Vandöd: Immun mot sinnespåverkande effekter, gifter, sömn, förlamning, bedövning och sjukdomar. Immun mot fataliteter, bedövande skada, egenskapsskada, livstappning och

effekten av massiv skada.
SD--Okroppslig: Kan endast skadas av andra okroppsliga varelser, +1 eller bättre magiska vapen eller magi. Det är 50% chans att de kan ignorera skadan från en fysisk källa. Kan röra sig genom solida föremål när den önskar och dess attacker går rakt igenom pansar. Den rör sig alltid helt ljudlöst.
SD--Onaturlig aura (Öv): Både vilda djur och tamdjur kan känna en skepnads onaturliga närvaro upp till 9 meter bort. De kommer aldrig att närma sig mer än så, och blir panikslagna om de tvingas närmare. De förblir panikslagna så länge som de förblir inom det avståndet.
SD--Kraftlös i solljus (Ex): Skepnader blir fullständigt kraftlösa i naturligt solljus (inte enbart från formeln dagsljus) och flyr från det. En skepnad som fångas i solljus, kan inte attackera och endast utföra reducerade drag.

Om de väljer att använda *ljushammaren* här, lär det inte bli mycket kvar av de vandöda, eftersom dess *solkraft* gör 15t6 skada på skuggorna och förintar skepnaden. Om det finns tid kvar, låt skepnaden klara Reflexräddningsslaget (med +5 mot SG 22 behöver den "17") och endast få hälften av 15t6 i skada. Den lär ju fortfarande inte ha många livspoäng kvar. Om spelarna har väldigt ont om tid, missar den räddningsslaget och blir förintad.

K3: Mörkrets hjärta (EL 15)

En stor kammare. I bortre ändan finns en stege som leder upp till L. På högra väggen finns en skimrande öppning. Här i kammaren väntar Rhamorian och 9 Drowsoldater. Precis när rollfigurerna kommer in i kammaren, darrar hela byggnaden till lite lätt.

Rhamorian, människa Nek 13, Prs 1: SG 14; Medelstor humanoid (människa); LT 13t4+13 (nekromant), 1t8+1 (präst); lp 53; Init +6; F 9m; PK 22 (+2 Hän, +5 pansar, +3 hårdhud, +2 avvärjning); Atk +10/+5 närstrid (1t8+4, +3 *morgonstjärna*), +7/+2 närstrid (1t4+1, dolk), +8 avstånd (1t4+1, kastad dolk); SA formler; SD förmana vandöda, förevigad mörkersyn, förevigad se osynligt, förevigad skottsäker, +4 på ViljeRS mot sinnespåverkande magi; LÅ KO; RS Fast +10, Ref +9, Vilja +10; Sty 13, Hän 14, Fys 12, Int 26, Vis 1, Uts 6.
Färdigheter: Alkemi +17, Diplomati +8, Formelkännedom +25, Koncentration +12, Kunskap(mystik) +25, Kunskap(religion) +21, Kunskap(vandöda) +25, Läkekonst –4, Varseblivning +25.
Knep: Formelfokus(nekromanti), Förbättrat initiativ, Förstärka formel, Höja formel, Järnvilja, Påskyndad formel, Skriva pergament, Stillsam formel, Tyst formel.
Efter att ha aktiverat hals över huvud, spökhand, flimmer, uthållighet, elementskydd(eld), elementskydd(köld), elementskydd(elektricitet), stenhud, skyddsglob och tensers förvandling: Som ovan, men: LT 13t4+39, 1t8+3; lp 81+5; Init +9; F 18m; PK 26 (+5 Hän, +5 pansar, +4 hårdhud, +2 avvärjning), 33 (..., +7 skydd) åt ett håll; Atk +19/+14/+9 närstrid (1t8+7, +3 *morgonstjärna*), +16/+11/+6 närstrid (1t4+4, dolk), +16 (beröringsformel, spökhand), +17 avstånd (1t4+4, kastad dolk); SD ..., skadereducering 10/+5, 20% misschans, immun mot formler av grad 1–4, absorption av 156 poäng eldskada, absorption av 156 poäng köldskada, absorption av 156 poäng elektricitetskada; RS Fast +17, Ref +12; Sty 18, Hän 20, Fys 16.
Preparerade formler, nekromant (4+1/6+1/6+1/6+1/6+1/4+1/3+1/2+1): 0—magikerhand, skada vandöda (×2), spökljud, upptäcka magi; 1—flammande fingrar, förställa sig själv, gravkyla, hals över huvud, injaga fruktan, sköld, svaghet; 2—brännboll, flimmer, gastens hand, mörker, spökhand, tankeläsning, uthållighet; 3—eldklot, elementskydd (×3), hejda person, vampyrfingrar, åskvigg; 4—antiliv, fruktan, förstärkt osynlighet, hjärnspöke, magiskt öga, stenhud, vinterstorm; 5—dölja, köldkon, påskyndad trollpil, spejarögon, svagsinthet; 6—dödscirkel, förstena, skyddsglob, tensers förvandling; 7—begränsad önskning, dödsstråle, högre varseblivning.
Preparerade formler, präst: Rhamorian har inte längre Visdom nog att utöva teurgi.

Svartalv, Sld2 (9): SG 2; Medelstor humanoid (alv); LT 2t8; lp 12 (×9), Init +2; F 9m; PK 16 (+2 Hän, +3 nitat läder, +1 liten sköld); Atk +2 närstrid (1t8, långsvärd), +5 avstånd (1t8, långbåge); SA giftpilar, formelliknande förmågor; SD mörkersyn, alvblod, ljuskänslig; FM 13; LÅ NO; RS Fast +3, Ref +2, Vilja +0; Sty 10, Hän 15, Fys 10, Int 13, Vis 11, Uts 9.
Färdigheter: Gömma sig +7, Leta +3, Lyssna +9, Upptäcka +8.
Knep: Vapenfokus (långbåge).
SA—Giftpilar: Fasthetsräddningsslag (SG 17) eller bli medvetslös. Efter 1 minut måste medvetslösa

offer klara ett nytt Fasthetsräddningsslag (SG 17) för att inte förbli medvetslös i 2t4 timmar.
SA—Formelliknande förmågor (Fo): En gång per dygn; dansande ljus, mörker och älvglans. De räknas såsom kastade av en 2:a gradens trollkonstnär.
SD—Mörkersyn (Ex): En svartalv kan se 36 meter i totalt mörker.
SD—Alvblod: Alla alver är helt immuna mot sömn och erhåller en fördel av +2 på Viljeräddningsslag mot förtrollningar.
SD—Ljuskänslig (Ex): Om en svartalv plötsligt utsätts för starkt ljus (solljus eller formeln dagsljus) blir han förblindad i 1 runda. Dessutom drabbas alla svartalver av en omständighetsnackdel av –1 på attackslag, räddningsslag, färdighetstester och egenskapstester medan de befinner sig i starkt ljus.

Rhamorian kommer att slåss tills han dör. Han vill inte besegra rollfigurerna (vilket han nog borde kunna) eftersom han har bestämt sig för att det är här han dör. Notera att hans Visdom är nere på ”1”, vilket är på gränsen till koma. Spela honom gärna som ett galet geni. Han borde nästan ha en gigantisk kyrkorgel som han kan spela Wagner på medan allt störtar samman... men bara nästan.

Gör honom hotfull och fruktansvärd. Låt spelarna känna att de måste ge allt för att vinna över honom och att de utfört en stor bragd när han faller.

I samma ögonblick som Rhamorian faller, börjar hela fästningen att skaka ordentligt. Medan hans liv ebbar ut, skrattar han hysteriskt åt något skämt som bara hans sjuka sinne kan förstå. Men hela fästningen knakar i fogarna och nu gäller det att inte lyssna på en döende magikers sinnessjuka skratt utan att snabbt ta sig upp och väcka Zhamira.

L. Zhamira

Genom luckan från K3 kommer rollfigurerna upp alldeles intill stenblocket där Zhamira vilar. Nu är det bråttom! Snö har redan täckt stora delar av kupolen ovanför och hela byggnaden rister av isarnas tryck. Rasande fort får någon fram ett tillhygge och slår det hårt mot stenblocket. Stenen får genast en spricka och sömnens eld dör ut... och Zhamiras kropp faller helt stilla ihop till damm när besvärjelsen som bevarat henne i perfekt skick slutar verka.

Samtidigt försvinner det skydd som gjorde fästningen oförstörbar. Nu har denna lilla futtiga stenbyggnad inte längre något att säga till om mot de tiotusentals ton med is som trycker mot den. Glaskupolen ovanför rämnar och regnar ner. Väggarna spricker upp och börjar störta samman. Enda räddningen är nu den flygande mattan. Om alla snabbt hoppar upp på den och försöker flyga ut genom den trasiga kupolen, kommer de att klara sig ut helskinnade.

Beskriv hur glassplitter och snö vräker ner över rollfigurerna, men ge dem ingen skada i det här läget. Låt dem komma ut helskinnade och skamsna.

3.7 Slutet

Sittande på sin flygande matta åser spelarfigurerna hur hela fästningen störtar samman under dem. Stadens hus är redan täckta av snö, Spegelsjön är täckt av is och långt borta i passet ner mot Långvila ser man de sista invånarna fly med de ägodelar de kunnat ta med sig. Glaciären har redan krossat stora delar av staden och det häftiga snöfallet håller på att begrava resten. Under dem har ett vitt täcke börjat skyla över det som en gång var Flamarions stolta fästning. Efter tusen år har fjället återtagit vad det en gång ägde.

Om spelarfigurerna åker ikapp de flyende, finner de en förkrossad borgmästare bland dem. Om de börjar prata om belöningar och stadens tacksamhet, kommer borgmästaren att göra ett trött gest upp mot den snötäckta dalen och säga: ”Varsågod, staden är er!” Därefter fortsätter de sin tysta färd nerför bergen medan fjällen likgiltigt åser deras avfärd.

3.8 Sammanfattning

Eftersom äventyret trots allt är ganska styrt och enkelriktat, hänger mycket på tempo och dramatik för att det skall fungera.

När rollfigurerna börjar utforska fästningen gäller det att bygga upp och stärka deras målsättning — att väcka Zhamira och därigenom rädda staden. Tempot är ganska lugnt. Allt verkar trots allt ganska hoppfullt. Omvägen genom kloakerna innebär en del strid, men inget övermäktigt. Rollfigurerna kan mycket väl tillåta sig en paus, t. ex hos alverna.

Efter alverna kommer de in i fas 2. Nya hinder tornar upp sig (skelett, stendörr, eldvägg) och de når fram till Zhamira, nästan. Situationen blir nu genast mer nervös när de inser att de måste ta sig ner under centralhallen och kanske kämpa mot Rhamorian själv. Nu finns det inte längre tid för raster.

När de går ner under stentronen startar fas 3. Nu stegras tempot sakta och farorna blir allt mäktigare. Under fas 3 tar de sig fram till svirfneblin och får lite mer hjälp och varningar. Allt är nu upplagt för fas 4, den stora slutstriden. Stämningen bör nu vara sådan att spelarna riktigt känner hur sekunderna tickar bort och isarna kommer allt närmare. Nervositeten och förväntningarna inför slutstriden riktigt känns i luften. Tempot stegras ännu mer och rollfigurerna kommer äntligen fram till Rhamorian. Medan striden rasar gör sig isarna påminda ännu mer och stämningen bör nu vara desperationen nära. Striden tar slut, men slaget är ännu inte vunnet. Nu gäller det uppenbarligen sekunderna och desperationen övergår i panik. Fort, fort, fort! Uppför stegen och väck Zhamira.

Nerverna och förväntningarna bör nu vara så hårt spända de någonsin kan bli. Med sina hjärtan bankande av upphetsning slår de slaget som skall väcka Zhamira och rädda allt och alla. I det läget rasar allt samman för dem och de inser att alla ansträngningar och uppoffringar varit förgäves ända från början. Som ett korthus som rasar samman förvandlas deras hopp till damm tillsammans med Zhamiras kropp. Insikten om den totala tragedin kastar ner dem i en avgrund av förtvivlan och hopplöshet. Vad övrigt är, är tystnad.

Kapitel 4: Rollfigurer

4.1 Ronaldo Rill

Ljusets förkämpe

Människa; paladin/präst; lagligt god; man

Har fått en vision om hur ljuset hotas av mörkret uppe i Eldstaden. Hans gud (Rhamorian via *dröm*) har visat sig för honom i en dröm och vill att han ingriper.

Förväntar sig dagliga böner och ett asketiskt leverne. Tolererar till nöds rackare (så länge de håller sig i skinnet), men kallar trollkonstnärer för ”svartkonstnärer” och ogillar dem starkt. Sätter kvinnor på en piedestal och drar ut stolar och håller upp dörrar för dem.

Uppväxt med en dominerande och våldsam far, fick Ronaldo ofta stryk och lika ofta se på när hans mamma blev misshandlad. Tidigt svor han att inte bli som sin far och han lämnade hemmet efter att fadern i ett vredesutbrott slagit ihjäl modern. Ronaldo försöker nu sona sin faders ogärningar genom att tjäna Yahene och de ideal hon står för.

Hans följeslagare är Rufus, en trogen skrivare och diktare som flitigt nedtecknar Ronaldos bedrifter. Han färdas även med en grupp anhängare som vill sola sig i hans glans.

Ronaldo har, förutom Rufus, inte några egentliga vänner, men har en stor beundrarskara, vilket han tycks vara nog så nöjd med.

Ronaldo har kallat en tung stridshäst till sig. Han lämnar gärna kvar den utanför farligheter, med Rufus och anhängarna som vakter.

Vid ett tillfälle i Ronaldos liv upplevde han en situation där han blev så arg att han inte kunde kontrollera sin ilska. Sedan dess är han livrädd för att släppa loss starka känslor, eftersom han är skräckslagen för att hans faders mörka sidor även finns inom honom.

När landet för ett tag sedan drabbades av en smittsam epidemi, var Ronaldo en av dem som blev känd för att vårda och bota sjuka av alla samhällsklasser. Sedan dess är han välkänd och älskad av folket.

4.2 Tinalia Eláwen

Svartalvernas fiende

Alv; rackare/trollkonstnär; neutralt god; kvinna

En svuren fiende till alla Drow. Känner till att svartalverna planerar att omintetgöra en viss Zhamiras uppvaknande uppe i Eldstaden. En svuren fiende till alla svartalver och älskar att sabotera deras planer, så naturligtvis måste Tinalia dit och väcka denna Zhamira.

Tinalia är adopterad och vet inte vilka hennes riktiga föräldrar är. Hennes adoptivmor, en äldre barnlös kvinna, hittade henne på stranden liggande i en babykorg bland en massa vrakdelar.

På Tinalias vänstra skulderblad finns ett häxmärke sedan hon som liten fyrtioåring blev bortrövad av svartalver och märkt som slav. Hennes (vid det laget åttioåriga) adoptivmor blev brutalt dödad i samband med detta.

Efter femtio långa års fångenskap vaknade hennes magiska krafter och hjälpte henne att rymma. Sedan denna svåra tid när hon ett djupt hat mot alla svartalver.

Hon är snäll och vänlig, men måste alltid briljera och visa sig duktig.

Tinalias förtrogne är en vessla (ger Tinalia +2 på Reflexräddningsslag. Redan inräknat i hennes värden).

4.3 Arrohas

Kärlekskrank yngling

Människa; barbar/jägare; kaotiskt god; man

Har varit besatt av kärlek till den sovande jungfrun Zhamira sedan barnsben, eftersom hon visar sig för honom i hans drömmar (Rhamorian via *dröm*). Han vill vara där när hon vaknar för att fria till henne och hans drömmar säger honom att tiden är inne nu.

Impulsiv och otålig. Ogillar magiker och trollkonstnärer, men tolererar teurgister. Övertygad om att han är gudarnas gåva till kvinnan.

En trygg uppväxt hemma i stammen hos mamma, pappa, syskon, farmor, faster, kusiner och alla andra släktingar. Han känner sig något överbeskyddad vilket fyller honom med en frustration som kan ta sig uttryck i våldsam ilska.

Deltog tidigt i jakten och älskar att jaga stora byten, som han gärna dräper med blotta händerna. Han har dock god hand med djur och har tränat upp många av stammens bästa jakthundar. Han har även fått en ilsken björn att backa undan bara genom sin stenhårda blick.

4.4 Hagnur Hammarhand

Handelsmannens livvakt

Dvärg; krigare/dvärgförsvarare; lagligt neutral; man

En tystlåten man med ett brinnande patos för rättvisa. Tjänar handelsmannen Oban som färdats hit för att reda ut varför varorna härifrån har sinat.

”Ändamålet helgar medlen”. Inte en grym person som orsakar onödigt lidande, men samtidigt övertygad om att omtanke om den enskilde individen inte för stå i vägen för högre mål. Påhittighet är opålitlighet. Man måste kunna lita på att folk gör vad som krävs av dem.

Enda barnet. Uppväxt med sin mor, som var domare, och sin stränge styvfar, som höll hårt på reglerna.

Han och hans gode vän Durin smet ibland iväg olovandes och smög i förbjudna gruvgångar. Vid ett sådant tillfälle inträffade en olycka som skadade Durin för livet. Hagnur fick sig en allvarlig tankeställare och har aldrig brutit mot några regler sedan dess.

Under uppväxten ställde han sig ofta på den svagares sida mot mobbare och busar. I vuxen ålder har han under många år tjänstgjort som livvakt åt rikt folk, men även försvarat fattigt folk som råkat illa ut.

4.5 Larelia

Kunskapstörstande bokmal

Människa; magiker/legendkännare; helt neutral; kvinna

Har läst alla legenderna om eldmagikern Flamarion som förvandlade en snötäckt fjälldal till en grönskande lustgård och hans dotter Zhamira som sover den tusenåriga sömnen för att kunna ta vid när hennes fars besvärjelse tar slut. Vill träffa Zhamira för att ta del av den magi Flamarion besatt.

Larelia är en person som vill ha så mycket magisk kunskap som möjligt. De hemligheter hon har lärt sig som Legendkännare har hittills varit inriktade på att betvinga magi (=Manipulera magiska föremål) och tillåter henne att använda sina magispön med *kraftpåk* och *avslöja lögn*. Det *intellektpannband* hon skaffade sig för ett tag sedan har, förutom extra förståelse av magi, givit henne möjlighet att lära sig fler språk, något hon alltid strävar efter.

En sökare efter kunskap med taskig personlighet. Tycker att ”lantisar” och personer utan boklig kunskap är mindre värda än de med god skolning.

Hennes föräldrar dog i en brandolycka när hon var helt nyfödd och hon togs om hand av sina två äldre systrar. Uppväxten var ensam och Larelia tröstade sig med att läsa böcker.

Larelia blev tidigt intresserad av magi och började göra sig dagliga ärenden till en gammal magiker i trakten. Till slut tröttnade han på den tjatiga ungen och accepterade henne som lärling.

Vid ett magiskt experiment med att framställa ett bantningselixir, exploderade ett provrör och Larelias hår blev helt indränkt med frätande gegga. Sedan den dagen är hon helt skallig, vilket hon skäms oerhört för så hon bär alltid en mössa för att dölja detta..

Larelias förtrogne är en korp (talar Druidspråket).