



4EVER FANTASY

STORMENS ÖGA

Ett äventyr för heroiska rollfigurer av andra graden



Kapitel 1: Bakgrundshistoria

En plötslig storm har överraskat ett antal resenärer på väg från Marenborg till Tybblefors. De söker alla skydd i gästgiveriet Långvila där stormen inte tycks lika hård. När de kommer in är dock stället tomt och övergivet. Ingen fryntlig värdshusvärd som tappar upp öl, inga spelemän som förnöjer med sånger om fjärran hjältedåd och inte ens en mystisk främling i ett mörkt hörn.

Efter att ha sökt runt en stund hittar man en vettskrämd stallpojke som stammar något om hemska monster som dök upp plötsligt. Han sprang för att varna husbonden, Golaron, men han tycktes ha försvunnit tillsammans med den gäst som sökte upp honom tidigare samma dag.

I själva verket har Golaron på fyllan och villan dräpt sin fru, Airam, för flera år sedan och murat in hennes kropp i de gamla katakomberna. Den mystiske besökaren Tyldar är Golarons sväger (alltså Airams broder) som har fått reda på sanningen och söker nu sin hämnd genom att utföra en ritual som skall spärra in Golaron levande i muren jämte Airams kropp.

Den som är ansvarig för att Tyldar fått reda på denna tunga sanning, och även försett honom med det ritualpergament han tänker använda, är vännen och shamanen Yrgel Ktax. Yrgel dyrkar sedan många år tillbaka Kreios, vredens och hämndens titan, och vet att under värdshuset göms det ett gammalt tempel tillägnat Kreios. Han tänker använda vreden i Tyldars hämnd till att öppna en väg in för Elementarstormen och på så vis stiga i aktning hos den titan han valt att tjäna. Om Yrgels plan går i lås, kommer den råa kraften hos Elementarstormen att slita sönder både katakomber och gästgiveri och bli centrum för en portal mellan existenserna.

Spelarfigureernas handlingar på väg till slutscenen kommer att förstärka eller försvaga kraften i templet och därmed ritualen. Barmhärtighet försvagar och blodtörst förstärker. När de till sist når fram till Tyldar och Golaron, kommer Yrgel och hans anhang att angripa så fort de visar tecken till att vilja förmå Tyldar att ge upp sin blodshämnd och avbryta ritualen. Samtidigt som de strider för sina liv mot shamanen, måste de hindra att ritualen fullbordas.

Vem har påstått att det skall vara enkelt att rädda världen?

Kapitel 2: Handling

Handlingen utspelar sig i tre akter. I första akten kommer spelarfigurerna att få strida ihop några gånger och dessutom förstå att något elakt samlat sig under det gamla värdshuset. I den andra akten tar man sig fram genom mörkret, övervinner faror på vägen och påverkar platsen med sina beslut. I tredje akten möter man de andra huvudpersonerna i dramat och världens öde kan avgöras.

Akt 1 – Ut ur stormen

En plötslig storm sveper in området och ett antal vandrare försöker hitta en säker plats att ta skydd på.

Scen 1 – Vindskydd

Alla i gruppen har tagit skydd för ovädret här, när blixten slår ner i marken och lockar fram en hord av stormspindlar som angriper dem.

Använd situation A.

Efter att striden är över, ser Sorava rök från bebyggelse en bit nedför vägen och eftersom denna plats inte verkar säker, beger man sig ner mot röken.

Scen 2 – Övergivnet värdshus

Gruppen kommer fram till värdshuset Långvila. det ryker i skorstenen, men det verkar inte finnas någon hemma.

Allt ser ut som om värdshuset övergetts i all hast. När man letat runt en stund hörs ett svagt ljud utifrån ett av fönstren. Det är stallpojken som har vågat sig fram och nu kikar in. Han verkar helt vettskrämd och stammar något om hemska monster som dök upp plötsligt. Pojken sprang för att varna husbonden, Golaron, men han tycktes ha försvunnit tillsammans med den gäst som sökte upp honom tidigare samma dag. Pojken gömde sig i stallet och nu vet han inte var någon är längre. Golaron är borta, gästen är borta, kocken är borta och alla vättarna är borta.

Scen 3 – Solana tar befälet

Plötsligt slås dörren upp och en myndig man i rustning och ämbetsdräkt stiger över tröskeln. Han ledsagas av två av kungens soldater och hans mantel pryds av det kungliga sigillet.

Mannen är Solana Ergossen, generalinkvisitor, som är på jakt efter en efterspanad lymmel endast känd som Nattskuggan. Omedveten om att han just har hittat henne, tar Solana över utfrågningen. Nästan genast bestämmer han sig för att dessa

händelser är tillräckligt allvarliga för att bruka en spådomsritual på och han plockar fram ett av sina magiska pergament.

När Solana fullbordat ritualen skimrar luften framför honom till som en spegel och plötsligt öppnas ett magiskt fönster till samma plats flera timmar tidigare. Alla ser hur en enorm skock av vättar myllrar in i rummet på jakt efter något. Vättarnas ledare, en sällsynt ful och vederstygglig varelse behängd med dödsallar och blodiga fjädrar, stannar plötsligt upp och tycks titta rakt emot det magiska fönstret. Han ger en kort och guttural order, varefter en grupp vättar lösgör sig och rusar mot fönstret. Till allas förfäran hoppar de igenom det innan Solana hinner reagera och plötsligt är det en vild strid i rummet. Precis innan det magiska fönstret stängs, ser man hur de övriga vättarna rusar mot köket.

Använd situation B. Solana deltar inte i striden och hans vakter skyddar honom.

Efter striden kan det vara lämpligt att undersöka köket igen, och en golvlucka täcker en trappa ner i källaren. Vättarna kan knappast ha tagit någon annan väg än ner i den mörka källaren.

Akt 2 – Ner i mörkret

Innan detta blev ett värdshus, låg här en rik herrgård. När man grävde ut matkällaren, stötte man på ett underjordiskt tempel som legat här i flera tusen år. En mindre del av detta tempel (de delar där inte arbetarna blev uppätta av slem och fladdermöss) gjordes om till familjegravar. Herrgården förföll dock till sist och gravplatsen murades igen. Grunden och stenen från den gamla herrgården återanvändes för att bygga värdshuset Långvila på samma plats.

Muren mellan matkällaren och gravgångarna vittrade med tiden och Golaron upptäckte att det fanns mörka gångar innanför hans källare. När han så råkade slå ihjäl sin fru, släpade han in hennes kropp i dessa mörka gångar och gömde den där.

Tyldar brydde sig dock inte om att maskera vägen efter sig när han släpade ner Golaron här och vättarna såg heller ingen anledning till diskretion, så när man letar runt i källaren hittar man strax den nedrivna muren och de gamla gångarna bakom.

Scen 1 – Vägar som öppnas

Denna cirkelrunda kammare har fyra vägar ut. Samtliga svänger åt höger samtidigt som de sluttar neråt. En gång i tiden ledde de alla fyra ner till

stora tempelhallen, men numera är det bara en som fortfarande är öppen.

På väggarna runt om i rummet ser man väggmålningar som föreställer en storm som piskar landet. Människor tar skydd under träd som böjer sig i vinden.

Varje gång spelarfigurerna återvänder hit för att pröva ny väg ner, kommer den avbildade stormen ha tilltagit eller avtagit i styrka beroende på om man visat blodtörst eller barmhärtighet i det senaste testet.

Mitt i rummet finns en uppmurad brunn fylld med grumligt vatten. Så fort någon tittar ner i brunnen, börjar vattnet virvla runt och en bild visar sig. Man tycks se rakt ner till en likadan cirkelrund kammare under sig där man ser två män – den ene fastbunden vid en vägg och den andre i färd med att läsa från ett pergament. Av de beskrivningar de fått tycks den fastbundne vara gästgivaren och den andre vara den besökare han fick idag. Det syns dock inte till några vättar. Allt tyder på att den okände besökaren läser någon slags ritual över gästgivaren och det kan ju aldrig vara bra.

Det är dags att hitta en väg ner till denne ondskefulle magiker så att man kan dräpa honom och rädda den snälle gästgivaren.

Vilken ordning man än utforskar de tre vägarna (den man kom in genom, kan man ju avföra direkt), kommer det att vara den sista som leder rätt.

Scen 2 – Anklagelser

När man kommer in bland de gamla gravarna, möts man av Airams spöke. Vårdshusvärdens fru kan inte få ro i sin improviserade grav och vandrar runt här bland de övriga gravarna. Just nu är hon extra upprörd eftersom hon sett kocken Herun, som hon flera gånger anklagade för stöld redan när hon var i livet, smyga in här och börja plundra de gamla gravarna. Hon ber spelarfigurerna att stoppa honom och ge honom det straff han förtjänar.

När man går in i rummet intill där Herun håller på att bryta upp ännu en grav, hör han dem och stapplar skräckslaget bakåt. Rakt emot en lös väggskiva som faller inåt och drar med sig honom in i en gammal familjekrypta.

Scen 3 – Brodershat

Här vilar tre bröder. I ett krig för länge sedan, förrådde den yngste de andra till fienden, vilket ledde till deras död. Han drabbas därefter av svår ångest och tog sitt eget liv. Släkten, som inte insåg hans svek, begravde alla tre i denna krypta. Giftetvis har ingen av dem fått frid i döden, så det är inte helt ofarligt att ge sig in här.

När Herun faller baklänges in i mörkret, här han hur han skriker till och hur mörka röster väser hungrigt och ondskefullt. Om man tar strid mot de vandöda direkt, är Herun oskadd efter striden. Om man väljer att vänta ut dem, slukar de Heruns själ.

Att rädda Herun (och eventuellt överlämna honom till Solana) ger templet -1 i styrka.

Att låta Herun förgås eller att själva dräpa honom ger templet +1 i styrka.

Använd Situation C.

Scen 4 – Där slemmet flyter fram

Ur de små håligheterna runt om i rummet myllrar det ut råttor som skrämts på flykten av ett ockragelé. Råttorna springer rakt emot spelarfigurerna, men försöker ta sig vidare om ingen attackerar dem. Slemmet angriper vem som helst, men så fort det sargas, drar det sig undan igen.

Använd situation D.

Scen 5 – Som ett urverk

En ensam kobold har letat sig in här om hittat alla dessa underbara fällor som han har fått igång igen. Han vet allt om hur de fungerar och rör sig fritt genom området utan att någonsin utlösa någon fälla. Han använder sin koboldförmåga, *Myllra*, till att dyka upp jämte någon spelarfigur, stjäla något och glida undan igen.

Använd situation E.

Att låta kobolden leva (och eventuellt överlämna honom till Solana) ger templet -1 i styrka.

Att dräpa kobolden ger templet +1 i styrka.

Scen 6 – Bro över mörka vingar

Berget har en djup spricka här och de som byggde templet överbryggade den med en valvbro. Ett problem är att en koloni skuggfladdermöss håller till över den.

Så fort någon tar sig ut på bron, kommer två skuggfladdermöss att angripa.

Använd situation F.

Scen 7 – En råtta i ett hörn

Två orcher letade sig in här för att plundra, men de sprang på tempelvakterna, animerade statyer, som dräpte den ene och har jagat in den andre i ett hörn. Orchen är svårt skadad och kan inte ta sig någonstans.

Använd situation G.

Att rädda orchen (och eventuellt överlämna honom till Solana) ger templet -1 i styrka.

Att låta orchen förgås eller att själva dräpa honom ger templet +1 i styrka.

Akt 3 – Ögat öppnas

Till sist när man ner till den nedre tempelsalen. Runt om väggarna finns mörka nischer (utom en som är igenmurad – där Airams kropp vilar). Mitt i rummet står en pelare där Golaron står fastbunden och framför honom, med ett pergament i handen, står Tyldar och mässar sin ritual. Den är nästan fullbordad.

Scen 1 – Hämnden är min

Yrgels plan är att ladda templet igen så att det blir ett öga ner till Elementarstormen och titanen Kreios. När ögat öppnas kommer pelaren i rummets mitt att splittras och på dess plats stiger en virvlande tornado upp ur ett djupt hål. De primitiva krafterna sliter sönder allt i rummet och stiger sedan upp mot markytan och förstör allt inom flera mil.

Om Tyldar ges chansen att fullborda ritualen, slukas Golaron av stenen bakom sig och stormögat öppnas.

Om man rusar på Tyldar och dräper honom, räcker den vreden till för att öppna stormögat.

Om det ser ut som om spelarfigurerna tänker hindra Tyldar på fredligt vis (genom förhandlingar eller annat), ger Yrgel genast order om attack.

Scen 2 – Rubba inte mina cirklar

Yrgel tänker inte se på när hans fina plan går i stöpet. Om spelarfigurerna börjar tala fredligt med Tyldar (eller försöker övermannas honom utan att skada honom), angriper Yrgel och hans trupper genast.

Templet behöver nå styrka 10 för att stormen skall komma loss. Styrkan just nu är 5 med justering för de val spelarna gjort på vägen hit (alltså kan det ha alltifrån 2 till 8). Varje runda som Tyldar får fortsätta med sin ritual ger templet +1 i styrka.

Tyldar kommer att göra allt i sin makt för att genomföra sin hämnd. Han behöver spendera en normal handling varje runda för att fortsätta ritualen. Om han behöver komma loss från någon som håller fast honom har han +12 i Idrott och +10 i Akrobatik. Hans försvar är Stab 18, Reflex 16, Vilja 20. Räkna honom som en hejduk om någon medvetet skadar honom.

Kapitel 3: Rollfigurer

Kris

Man, halvalv, paladin, god

Du är en stolt paladin av Aridyn och har samarbetat länge med Alain nu. Ni är vapenbröder som står vid varandras sida i vått och torrt. Din vänskap och tillit för Alain känner inga gränser.

Som paladin är din stridsroll försvar. Du använder dina talanger till att hindra fienden att nå fram till dina svagare kamrater.

Aridyn är väktarguden som vaktar och skyddar de svaga. Folk tycks ha en förutfattad mening om paladiner, säkert på grund av Motaras riddare, men du försöker visa dem att även paladiner kan styras av förnuft och känslor.

Alain

Man, människa, präst, kaotisk god

Du har tjänat som präst åt Loramni länge nu. Du tror fullt och fast på gudinnans kärleksbudskap och kan knappt hålla dina känslor för din långvarige vapendragare Kris inom dig längre. Du hoppas bara att känslorna är besvarade – men hur skall du våga ta reda på det?

Som präst är din stridsroll understöd. Du använder dina talanger till att stötta och hjälpa dina kamrater.

Loramni är kärlekgudinnan och den väna beskyddaren. Du sprider hennes budskap bäst genom att visa kärlek och inte hamra in det med våld.

Hamfast

Man, dvärg, barbar, kaotisk

Det är alldeles för ont om starkt öl och skäggiga kvinnor häromkring. Vad en karl behöver är ett par liter öl och ett välflätat skägg att hålla fast i. Bara de där alverna och deras eländiga bastarder håller sig borta. De vet väl ändå inte vad man gör med en kvinna.

Som barbar är din roll slagkraft. Du rusar på fienden och använder dina talanger till att krossa dem en i taget.

Ari

Kvinna, alv, rackare, neutral

Du har försörjt dig (och din late pojkvän) som inbrottstjuv i många år nu, men efter att pojkvännen misshandlat dig högg du ner honom och flydde staden. Du var känd som Nattskuggan, men signalementet var aldrig det bästa och nu har du klippt håret kort och färgat det svart. Förhoppningsvis kan du få lägga det livet bakom dig.

Som rackare är din stridsroll slagkraft. Du utmanövrerar fienden så att de hamnar i Underläge och oskadliggör dem sedan en och en.

Sorava

Kvinna, drakkai, jägare, god

Du längtar efter att få lägga det ensamma livet i vildmarken bakom dig. Tänk att få ruva på en hög ägg tillsammans med en kärleksfull make. Du ser romantik i allt omkring dig och ser fram emot att få höra nästa kärlekssaga – kanske det blir din egen.

Som jägare är din stridsroll slagkraft. Du utser ditt byte och angriper det snabbt och smidigt med dina bäge klingor.

Vella

Kvinna, halvling, trollkonstnär, neutral

”Det är inte lätt att bli tagen på allvar i den här världen. Jag svär att nästa gubbjävel som kallar mig ’lilla flicka’ och försöker bjuda mig på godis, kommer jag att bränna bort punkulorna på.”

Du har alltid känt dig utanför och underlig. När du till sist lärde dig att behärska den råa magin inom dig, förstod du vad som gjorde dig annorlunda. Och ensam.

Som trollkonstnär är din stridsroll kontroll. Du använder dina talanger till att göra livet svårare för fienden, hindra dem och förstöra deras planer.