EVIGA RIKET

Ett äventyr till rollspelet Symbaroum
av Johan Toresson

Det var i slutet på det stora kriget som vår älskade drottning Korinthia Nattbane böjde sitt väna huvud för att ta emot Alberetors gyllene krona. Hon som var beredde sig att dö martyrdöden för riket och Prios den döende gudens ära. Men i sin försyn sände Prios rikets främsta templarer för att dra vår älskade drottning bort från mörkermästarnas grepp och åter in i solens härliga ljus. Riket sändes in i ett euforiskt segerrus, ett segerrus så bländande att mörkret drevs bort från rikets nu förbrända och askpyrda åkrar.

Friheten var vunnen men priset, Alberetor, var för evigt märkt. Så det hände sig vid den tiden att drottningens maskklädda anlete vände sig norrut bortom Titanernas väldiga snödränkta toppar. Visioner hämtade från förste fader Jeseebegai hade sänt rikets främsta jägarkårister med nordanvinden och när våren kom och de återvände med nyheten att de funnit ett förlovat land, en tillflyktsort, en nystart på det som skulle bli Ambrias gyllene slätter tackade de Prios försyn. För där bortom Titanernas vindpinade mur låg ett land endast befolkad av vildar. Ett land otämjt och vildvuxet men till brädden fyllt med naturens rikedomar. Allt det som gått förlorat, rövat av mörkermästarnas vandöda kohorter kunde nu vinnas tillbaka.

I det sjunde året efter den stora segern bröt hovet upp och i sin innerliga vishet döptes det nya rikets huvudstad till Yndaros. Då var Martyrkatedralens tinnar och koppartak redan färdigställt och guldindränkt i höstsolens varma sken. I dess väldiga sal kröntes drottning Korinthia till det nya riket Ambrias första regent. Ordningen kom äntligen till norr, civilisationens alla under gavs till slättlandets barbarstammar. De böjde sina huvuden för Alberetors pansarer och veterankårer för de visste att det gjorde dem gott.

Men drottningens jägarkår gav sig icke i utforskandet utan strävade ständigt vidare norrut tills de stötte på den väldige och vilda Davokar. Ett hav av grönt, så rikt på viltfångst och naturrikedom att ingen kunde drömma om dess like. I skogens djup fanns allt de ambriska hertigdömena behövde för sin uppbyggnad och mer därtill. Dolda ruiner och väldiga skattkammare avslöjades av hovets kolonisatörer, skattletare och prospektörer. I Davokars djup ryktades om ett förlorat rike, Symbaroum, nu dolt av de väldiga lövverken.

Vilken gåva till det nya riket Ambria och dess krigströtta folk! Äntligen fick de skörda segerns sötma mot Davokars otämjda natur! Ty det visade sig att det ambriska landskapen alltför snabbt kuvades av civilisationens kraft. Nya utmaningar kallade äventyrare, lycksökare och drivna individer att söka sin lycka i Davokars djup. Finner du icke din lycka där då har Prios gyllene strålar för alltid vänts sig bort från ditt anlete! Så mina vänner, ni som söker lyckan och välgången färdas mot Tisla Fäste vid skogens bryn och hör berättelserna från expeditionerna, kampen med alver och knytt, fånga dagen! Se rikedomarna som färdas ut ur skogens mörker för att förädlas i civilisationens ljus. Gräv upp Symbaroums hemligheter och låt det bli ett vittnesmål till vår drottning, vår frälsare och härförares storhet.

Välkommen till Symbaroum!

Text: Järnringen

DETTA DOKUMENTET

Detta dokument är ett äventyr till rollspelet Symbaroum som ges ut av Järnringen. Namnet och äventyret är starkt influerat av Albumet Eternal Kingdom och boken Eviga riket. Om du har tänkt att spelleda detta äventyret rekommenderar författaren att du att lyssnar på albumet och läser boken. Använd gärna musiken från albumet på spelmötet. Det kommer öka din förståelse och spelarnas upplevelse av äventyret.

Äventyret Eviga riket tar rollpersonerna på en fantastisk resa; vattenvägen till Jordbäckaträsket via utbrytarstaden Melima och in i den ännu outforskade Uggleskogen. Äventyrarna är på jakt efter stor skatt som sägs finnas där som den mystiska Ugglestenen pekar ut. På vägen kommer rollpersonerna att möta på rövare, vilda djur, officerare från Jägarkåren, djurgudar och många andra varelser. Men det hela börjar i Tistla Fäste, som många äventyr gör.

Många idéer, platser och personer är också hämtade från forumiterna på rollspel.nu. Dessa omnämns i äventyret i samband i de kapitel som berörs.

SPOILERVARNING - Du som har tänkt att vara spela en rollperson i detta äventyret bör inte läsa längre, då riskerar du att få en sämre upplevelse.

Materialet är skrivet för att användas i spelmöten på Rollspelsmåndag som sänder spelmöten live via tjänsten Twitch. Besök oss gärna på Facebook för mer information och för att se äldre avsnitt.

Speltestare
Christofer Falkman, Thomas Varga, Henrik Hermansson,
John Lundebro, Stefan Lönn, Emil Gradén och Tobias Karlsson

Eviga Riket
av A Teglund, J Persson, Cult of Luna
INBUNDEN, 2010, Svenska, ISBN 9789197871006

Cult of Luna - Eternal Kingdom

Symbaroum - Rollspelet, Järnringen
Inbundet album 2014, Svenska, ISBN 978-91-87915-00-0

Läs mer om creative commons licensen på:
https://creativecommons.org/licenses/

BAKGRUND

Det var när riket Symbaroum stod som mäktigast och naturen fick vara otämjd. Det var då när de urgamla djurgudarna vandrade fritt i världen. De sågs vagga fram i de stora skogarna och på de vida slätterna. Ibland stod de bara där kontemplerande. Det finns en berättelse i barbarklanen Biagorn som beskriver hur Betulas, älgarnas konung samtalade med vargguden Vajvonodnom om innebörden i de stora ekarnas klagosång. De sågs vid skogsbrynet och deras diskussion pågick i flera månader. De hände även vid denna tiden att de barbarättade folken sände ut sin visaste häxa för att söka råd i svåra frågor eller be om hjälp då deras hövding låg i sjuksäng. Djurgudarna var alltid hjälpsamma om än omständiga.

Men när mörkret växte i världen vandrade gudarna tillbaka in i sina salar.

På vägen tillbaka till sitt rike blev uggleguden Ugín attackerad av svartkonstnären Pernour Kolhjärta. Efter en fruktansvärd kamp förgjorde Ugín tillslut sin motståndare; men innan den mörka mystikern lämnade sin fysiska kropp uttalande han en förbannelse vilken fjättrade Ugín vid en korrumperade stenstod. Den dräpta svartkonstnärens själ lyckades fly till en närliggande plats. Sekel passerade och Ugín försökte på alla vis häva den förbjudna magin men han var för svag efter striden och den korrumperade stenstoden för kraftig. När allt hopp verkar vara ute åkallade Ugín den eviga ed som binder alla levande natur- och kulturvarelser att undsätta ett skogens väsen i nöd och nedtecknade sitt rop på hjälp i kluven sten av röd granit som sedan fördes med djur, växter och tid ut i världen. Den som först fann stenen var Betulas, älgarnas konung som svarade på kallelsen, men konungen klarade inte av att häva förbannelsen. Den uråldriga Älgen beslöt sig att föra stenen till Alvernas härskare, men på vägen blev Betulas dräpt av en korrumperad barbarhövding och hans jaktlag; stenen föll då i glömska. Ugíns ödessten är rund och cirka tio centimeter i diameter. Stenens inskriptioner är skapade av Ugín och binder de som läser inskriptionerna till den eviga ed. Inskriptionen lyder:

Tonight I mourn the loss of heart and soul.
The path is taken, The curse received.
Dark and barren in the winter night.
Shadows move along the tree line.

A life is cleansed in blood.
Cleansed by these guilt hands.
Purged in a hollow soul.
Scorched and punished.

At the harbor I waited.
Kept an eye on the Baltic Sea.
Across these eastern waters a country of filth and dirt.
He emerged from the forest, how did he know?
I damn this forsaken land.
Still the moon is looming low[1]

[1] Flera texter i detta äventyret är på engelska. Anledningen är att återspegla Cult of Lunas originaltexter, och för påtala att i spelvärlden är ramsorna översatta från Symbariska som inte alltid är så lätt att översätta rätt.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

PROLOG **6**

ÖVERSIKT **6**
ATT GÖRA RESAN SPÄNNANDE 7

KAPITEL ETT - LOCKBETET **8**
TISTLA FÄSTE - STADEN PÅ GRÄNSEN 8
Scen: Stadsportarna 8
Scen: Konkurrerande skattsökare 8
Scen: Allt är inte guld som glimmar 8
Scen: Mötet med Domodan 10
MOT FLOTTLÄGRET GRÅVADA 11
Scen: Vattenförsäljaren 11
Scen: Flottarflickan 11
FLOTTLÄGRET GRÅVADA 12
Scen: Skattletarlicens 14
RESAN MOT MELIMA 16
Scen: Första dagen - Bakhållet 16
Scen: Andra dagen - Flodgudinnans Förbannelse 16
Scen: Tredje dagen - Alkemisten 16
STADEN MELIMA 17
Scen: Licenskontrollant, igen 19
Scen: Mötet med Yndra 19

KAPITEL TVÅ - ÖSTERBOTTEN **20**
AVRESA MOT HAGONNORS KOLONNER 20
Scen: Avskedet 20
Scen: Första dagen - Nidingsnatt 20
Scen: Andra dagen - Flodens Givmildhet 21
Scen: Tredje dagen - Vi har nått Hogonors Kolonner! 21
GENOM JORDBÄCKATRÄSKET 23
Scen: Första dagen - Budbäraren 24
Scen: Andra dagen - Den stora migrationen 24
Scen: Tredje dagen - Den stora migrationen fortsätter 24

KAPITEL TRE - ÄVENTYRSLANDSKAPET UGGLESKOGEN **25**
ATT ANVÄNDA ÄVENTYRSLANDSKAPET 25
Scen: Stenstoden 35
SPÖKSTIGEN 37
SPINDELGROTTAN 39
Scen: Ingången och den uppbrutna porten 39
Scen: Spindlarnas lya och den låsta porten 40
Scen: Pernour Kolhjärta och draugulerna 42

PRELUDIUM **44**

PROLOG

Den plats som den urgamla djurguden Ugín är bunden till av en förbannelse ligger norr om vad idag kallas Jordbeckaträsket. Platsen ligger djupt i Davokar i vad Ordo Magica beskriver som “det mörka Davokar”. Både platsen och Ugín skulle förbli glömd i all evighet om inte ödesstenen blev funnen av skattletaren och handelsmannen Domodan för 13 år sedan. Den nu åldriga handelsmannen har många gånger undrat över den mystiska stenens hemlighet.

En dimmig och kall kväll för inte så längesedan träffar Domodan en gammal häxa vid namn Yndra som är på besök i Tistla Fäste - Domodans hemstad. Han ber häxan tyda inskriptionen. Till den gamle handelsmannens glädje förstår hon direkt stenens budskap och döper den till Ugglestenen.

Genom att Yndra förstår stenen är hon också därmed bunden av den ed som Ugín åberopar att göra allt i sin makt för att undsätta djurguden; så säger de gamla lagarna som hennes stam följt i evighet. Rädd för att Domodan ska avfärda det hela som dravel och trams ljuger hon för honom. Med glöd i blicken berättar hon yvigt om en skatt och stenen är en karta för att hitta den - Domodans hjärta fylls åter av skattletarfebe. Nu behöver han bara några deltagare i sin skattletarexpedition. Här kommer rollpersonerna in.

Hur rollpersonerna får förfrågan eller uppdraget att gå på skattjakt till Uggleskogen är upp till spelledaren men nedan listas några förslag.

- Domodan är farbror till en av rollpersonerna som har som mål, när hen kom över titanerna att söka upp Domodan för att hjälpa till med affärerna.

- Domodan har genom kontakter förstått att rollpersonerna är dugliga och sänder bud att han vill så snart som möjligt träffa dem i hans hem i norra Tistla Fäste.

- Rollpersonerna har träffat på Domodan i något av deras tidigare äventyr och erbjuder dem nu en bit av den skatt som han tror finns i Uggleskogen.

ÖVERSIKT

I kapitel ett - träffar rollpersonerna den gamla skattletaren Domodan och blir tillfrågade att hitta den skatt som hans Ugglesten beskriver. De färdas från Tistla Fäste till Gråvada flottläger. Rollpersonerna möter där, bland andra, den korrupta licens kontrollanten Ludo som säljer ut rollpersonerna till ett rövarband. Från färjeläget tar sällskapet båt mot staden Melima. På vägen blir de överfallna av rövarbandet Ludo står i maskopi med. Kapitlet slutar med att rollpersonerna anländer till staden Melima och träffar häxan Yndra som hjälper sällskapet med nästa steg i resan.

I kapitel två - tar sig rollpersonerna flodvägen från Melima norrut med sikte på Jordbeckaträsket. Resan tar två dagar på floden och en dag till forts, varje dag beskrivs med en utmärkande händelse. Väl framme vid träsket börjar rollpersonerna ana oråd. Enorma versioner skogens djur slåss mot styggelsefödda monster. Kapitlet och resan slutar när rollpersonerna når den mystiska Uggleskogen.

I kapitel tre - befinner sig rollpersonerna i äventyrslandskapet Uggleskogen. Efter en eller flera spännande händelser hittar de tillslut den korrumperande stenstod som uggleguden Ugín är fjättrad till. Han aktiverar den ed som Yndra har bundit rollpersonerna till och ber den väldiga älgkonungen Betulas att visa vägen till källan till förbannelsen. Skogens djur sluter upp kring rollpersonernas vandring mot den mäktiga mörkermästaren och vandöda Nekromagen Pernour Kolhjärta; som med en mörk förbannelse har fjättrat Ugín vid stenstoden. Kapitlet och äventyret slutar med den slutgiltliga kampen mellan rollpersonerna och Nekromagen om Ugíns frihet.

ATT GÖRA RESAN SPÄNNANDE

En stor del av äventyret tillbringar rollpersonerna på resande fot. Det är en stor utmaningen för varje spelledare att göra resor till något intressant. I detta äventyr finns en nyckelscen beskriven för varje dag, uppdelade på de etapper som rollpersonerna behöver ta sig igenom för att nå sitt mål. Spelledaren kan lägga till fler scener. Inspiration finns exempelvis i kompendiet: Skattletande i Davokar eller i miniäventyret Flodgudinnans Förbannelse som båda finns att ladda ner från Järnringens webplats.

Det är viktigt att rollpersonerna känner sig engagerade och att resan mot Uggleskogen blir ett äventyr i sig och inte bara en transportsträcka. Då tappar detta äventyret sin uppbyggnad och spelledaren missar chansen att vidare beskriva Symbaroums märkliga och spännande värld.

Nedan följer några tips och tricks:

- Inled varje ny dag genom att räkna ner till målet. Exempelvis genom att säga: “Det är nu två dagar kvar till ert nästa mål och … “

- Ta hjälp av spelarna; som själva kan beskriva hur sin rollperson beter sig under resan. En bra beskrivning kan ge någon form av belöning direkt eller lite senare.

- Vid kvällsmaten får en spelare berätta något ur sin rollpersons bakgrund för de övriga rollpersonerna. Dela ut ett erfarenhetspoäng till rollpersonen som berättar.

- Glöm inte att rollperson måste varje dag förbruka medhavd proviant, detta kan i sig självt bli ett spel i spelet när barkbrödet möglat eller när jaktlyckan sviker.

- Formulera en utmaning per rollperson som sätter var och en av dem i rampljuset under en dag genom att de får en egen scen där utmaningen presenteras.

KAPITEL ETT - LOCKBETET

När häxan Yndra tydde stenen med de mystiska inskriptionerna som Domodan hittade för 13 år sedan berättade hon om en stor skatt och att stenen är kartan som visar vart rikedomarna ska finnas. Hon berättade dock inte hela sanningen om stenens ursprung och mening.

Stenen berättar historien om den mäktiga djurguden Ugín som med stenen ber om undsättning från sitt korrumperade fängelse. I enlighet till den ed som alla barbarättade häxor lyder under måste de undsätta naturen när fara hotar. Yndra inser dock att hon inte kan lura Domodan och sedan vara bredvid honom när han upptäcker hennes lögn om att det inte alls finns någon skatt. Även om hon fruktar för konsekvenserna av att lura Domodan väger ändå eden skriven med naturen och generationer av häxor före henne tyngre. Hon formar en plan att övertyga Domodan att bege sig platsen som stenen pekar ut. Planen består av två delan. Den första är att locka honom med det alla ambrier värderar högst; rikedomar. Hon övertygar också honom och hans expedition, att ingå en pakt. På så vis har hon en hållhake på dem om de inte uppfyller eden eller kommer efter henne senare.

Planen sätts i verket och hon berättar för Domodan om ännu oupptäckta skatter och att Domodans expedition ska uppsöka henne i Melima och att hon i sin tur ska göra dem till edsvurna att hjälpa djurguden genom en samma ritual som hon själv gick igenom många för många år sedan.

TISTLA FÄSTE - STADEN PÅ GRÄNSEN

Resan kommer att gå via färjeläget Gråvada; där den korrupte jägarkåristen Ludo säljer informationen om rollpersonerna till Styggnacke, ledare för ett lokalt rövarband. Inte ont anandes reser rollpersonerna vidare på floden norrut mot staden Melima. På vägen lurar Styggnacke och rövarna i ett bakhåll. Men denna historien om skog, rövare och skatter börjar i Tistla Fäste, som så många äventyr gör.

Beskrivning av staden finns i regelboken och en utförligare beskrivning finns att att köpa som PDF på Järnringens webbplats som separat dokument. Samma text om staden ingår även i kampanjboken Väktarens Vrede.

Scen: Stadsportarna

Om rollpersonerna inte redan befinner sig i staden Tistla Fäste behöver de resa dit. Rollpersonerna blir då stoppade vid porten av stadsvakten som frågar ut rollpersonerna om deras ärende. Stadsvakterna är hövliga mot alla Ambrier men mycket misstänksamma och direkt otrevliga mot andra släkten, speciellt bortbytingar. Rollpersonerna behöver lyckas med ett slag mot [övertyga] för att utan större problem få licens att vistas i staden. Om slaget misslyckas hittar hittar stadsvakterna någon anledning som tvingar rollpersonerna tillbringa natten utanför stadens murar i väntan på beslut. Natten innehåller rånförsök, utkastade fyllon som söker tröst och ett strilande regn. När dagen gryr blir de dock insläppta i Tistla Fäste; staden på gränsen.

Scen: Konkurrerande skattsökare

Strax efter mötet med Domodan förstår rollpersonen med högst värde i karaktärsdraget vaksam att gruppen är förföljd. Det är en skattletare vid namn Storka som är efter dem. Han har sett att rollpersonerna har pratat med Domodan och gissar att samtalet handlar om en skattletarexpedition. Storka försöker köpa information om skatter som RP eventuellt har. Storka erbjuder en daler. Förmodligen vill inte rollpersonerna dela med sig av informationen till Storka, som är en bedragare. Då blir han plötsligt jätte arg och frustrerad; och lovar att skapa problem för dem. Svärande går han därifrån.

Scen: Allt är inte guld som glimmar

Sju stadsvakter kommer släpande på en familj människor av barbarätt. De ropar att de inte har gjort något fel, men får bara som svar att de får klaga hos legationen. De blir utslängda och bannlysta från Tistla Fäste. Sedan går livet vidare i staden på gränsen.

Handelsmannen och skattletaren Domodan av huset Vaka

Scen: Mötet med Domodan

Domodan är numera åldrad skattsökare. Han har inte riktigt lyckats att bli lika välrenommerad som de nyrika skattsökarna i skattletardistriktet och nu befinner han sig på fattigdomens rand. Han har inte uthålligheten att slåss över de inkommande skatterna som expeditionerna bär med sig till Tistla Fäste. Hyllorna i hans lilla shop i norra Tistla Fäste gapar tomma.

Den senare tiden har dock Domodan fått tillbaka lite av hans gamla gnista. Den skatt som häxan Yndra säger ska finnas i vad hon kallar för Uggleskogen är Domodans sista hopp. Med sina sista daler satsar han nu allt.

Domodan väkomnar rollpersonerna men är för uppspelt för att småsnacka. Han förklarar situationen och ger rollpersonerna en kopia av inskriptionen av Ugglestenen[2]. Rollpersoner med förmågan Lärd förstår att det inte är mycket att gå på - men Domodan är tvärsäker. Skatten finns där ute.

Inskriptionerna på Ugglestenen ett område norr om Jordbeckaträsket. Han vill att värdeföremål ska föras tillbaka till honom i Tistla Fäste för avyttring. Dock är Rollpersonernas andel stor, 20%. Rollpersonerna får tjugo daler i förskott, som ett startkapital för de förnödenheter som rollpersonerna kommer behöva inhandlas. Domodan utfärdar även ett lejdebrev som rollpersonerna kan använda för att kvittera ut en flodbåt Gråvada flottläger som kan ta dem till staden Melima längst med floden Eanor. Han påminner rollpersonerna att de måste också inneha en godkänd skattletarlicens, den går att kvittera ut med lejdebrevet men efter det är Domodan luspank.

Domodan föreslår att ta sig till staden Melima så snabbt som möjligt. Där ska de träffa barbarhäxan Yndra som vet mer om stenen och den bästa vägen till Uggleskogen. Resan till Melima kommer att ta tre dagar medräknat stoppet på Gråvada. Rollpersonerna behöver därför en plan på hur de ska få med sig mat och vatten för färden. Hela resan kommer att ta ungefär två veckor tur och retur. Domodan har själv aldrig varit i området runt Jordbäckaträsket förut och har därför ganska lite matnyttig information att ge rollpersonerna. Men Ordo Magica mer information vilket rollpersoner av Ambriskt ursprung förstår.

Innan RP lämnar Domodan läser han en välsignelse som Yndra har lärt honom stå på Ugglestenen som en välsignelse över de som letar efter “skatten”:

His throne is unthreatened.
No man dare to challenge.
Emperor in stone, ruler in disguise.
Take on life form, pass through the fields.

Let kingdom come.
Eternal order done.[3]

[2] Handout - Avbildning av Ugglestenen
[3] Handout - Domodans Ramsa

MOT FLOTTLÄGRET GRÅVADA

När rollpersonerna är redo att ge sig av, tar de förmodligen den norra porten ut ur Tistla Fäste och mot det stora vägskälet intill floden Eanor. Vägen till floden är en av de mer vältrafikerade handelslederna och patrulleras av både jägarkårister och soldater. Den är därför relativt fri från rövare och rovdjur. Resan är händelselös förutom att många vill sälja förnödenheter. Vissa av krämarna är ärliga, men de flesta är kvacksalvare som stoppar rollpersoner för att försöka sälja alla möjliga småsaker och pryttlar som de förmodligen inte behöver. Rollpersonerna får ha tur för att hitta något av värde bland dessa försäljare.

Vanliga rastplatser halvvägs till älven, som Regannas stenstod, Resetrappan eller Klappgranen, kan skydda resenärer från väder och vind, men dessa är också vanliga jaktmarker för traktens lokala rövarband och andra lurendrejare. När rollpersonerna navigerat sig genom alla försäljare, kvacksalvare och licenskontrollanter tar de vägen öster ut från vägskälet; och till kvällen når de Gråvada flottläger.

Scen: Vattenförsäljaren

En äldre kvinna vill sälja vatten till RP, vad de inte vet är att hon jobbar tillsammans med en ung ficktjuv. RP som är vaksam får slå ett [vaksam -3] för att upptäcka ficktjuven. Ett föremål eller 1T6 daler blir stulna av den RP som har minst i [vaksam]. Vattenförsäljaren kommer även att vilja att slå läger tillsammans med RP och prata hela natten om fruktansvärda minnen från barndomen för att ge den unga ficktjuven fler tillfällen att stjäla.

Scen: Flottarflickan

Efter cirka åtta timmars vandring kommer rollpersonerna fram till Gråvada. När väl älven öppnar upp skogen framför stigen viker man av höger och följer vattnet nedströms, för att slutligen nå Gråvada efter drygt ett timglas. Det första man ser av flottlägret är en väldig klippavsats som reser sig från älvens vatten, och inte långt därefter kan man också urskilja ruinen uppe på stenen och bryggorna vid dess fot. En uråldrig trappa är huggen ur berget och leder upp till ruinen, en trappa som på senare år lagats med timmer och som efter mörkrets inbrott lyses upp av facklor och lyktor. Rollpersonerna har nått Gråvada Flottläger!

FLOTTLÄGRET GRÅVADA

Flottlägret Gråvada är direkt lånat från Järnringens forum. Där kan spelledaren läsa mer eller ställa frågor för att utöka flottlägret som gärna får blir en plats att återkomma till i andra Symbaroum kampanjer.

För drygt två år sedan hittade skattletaren Budol ruintornet som idag inhyser flottlägret Gråvada. Arbetet med att tömma tornet på skatter gick snabbt, men var en blodig historia då platsen beboddes av en familj stridslystna rovtroll. Större delen av Herr Budols expedition förolyckades i drabbningarna, men alla de fynd och reliker som kunde bärgas tillbaka till civilisationen gjorde att deras död förde något gott med sig, om man får tro den välgödda ambriska skattletarens ord. Sedan dess har han, tillsammans med sina två döttrar, upprättat ett flottläger och värdshus i den restaurerade ruinen. En välkommen, värmande härd på färden genom Davokar som utgör ett vanligt stopp för äventyrare.

Själva ruinen är en kvadratisk borgliknande byggnad, vars ursprungliga höjd är omöjlig att sia om men som i dagsläget sträcker sig tre manslängder och två våningar upp. Den första våningen är ett väldigt rum som värms upp av en central eldgrop, och där enklare mat och starka drycker erbjuds mot betalning i form av arbete eller silver. En trappa upp ryms en enkel sovsal, men också Herr Budols privata kammare, kontor och verkstad. I regel är fortet tomt på folk, men det händer att stora expeditioner stannar över natten, varpå matsalen fylls av folk. Vanligare är dock att fortets besökare är flodresenärer av olika slag, vare sig om det är handelsmän från Kastor, lycksökare från Melima eller en skvadron jägarkårister på väg mot Volgoma. I Gråvada passar de då ibland på att mot betalning plocka upp resenärer som vill vidare nedströms. Vill man bara över älven erbjuder Herr Budols två döttrar Ana och Tya också en snabb flottfärd, men priset på en daler per person kan tyckas hutlöst högt, varför många hellre försöker övertala andra flodfarare att släppa av dem på andra sidan vattnet.
Spelarna kan här hyra en flodbåt att ta sig uppför landet med mot byn Melima. Hyran för båten (eller som passagerare) betalas med rekommenderat brev från rollpersonernas uppdragsgivare. Övriga varor och tjänster kan ses nedan.

Varor och tjänster på Gråvada	
Flottning över älven	1 daler per person
Övernattning	1 skilling per person
Fisksoppa och barkbröd	5 örtegar
Hjortstek med skogsbär och alvknöl	1 skilling
Stop stut (Argonas Arvinge)	4 örtegar
Flaska rödvin (Röda Maran)	2 daler

Licenckontrollant Ludo

Sällskap på Gråvada Flottläger

- **Sällskapet Ordensnovisen Tealia -** som är på väg mot Melima, eskorterad av fyra inhyrda problemlösande hejdukar. Hon håller hårt i en ränsel och vill inte berätta mer om sitt uppdrag än att hon ska träffa en viktig person som ska titta på en viktig sak under ett viktigt möte. Har betalat hejdukarna dyrt för att förhindra nyfikna frågor, men har själv ett uselt pokerface.

- **Sällskapet Drogkrämaren Ulde** - har lockats ut bland Davokars trädsalar efter att en säker källa tipsat honom om en orörd glänta där blå dimklocka växer. Om det stämmer kommer han att bli en rik man, varför han tagit en stor risk, anställt fem livvakter och en guide, och nu sitter med en karta över skogen och ritar målmedvetna pilar norrut.

- **Sällskapet Ludo och Jägarkårister -** Gråvada är ett vanligt stopp för drottningens jägarkårister, och risken är stor att ett besök till fortet innebär kontroll av skattletarlicens. Kontrollant Ludo är dock korrupt och säljer information om skattletare till den lokala rövaren Styggnacke (se scenen på nästa sida).

- **Sällskapet Styggnacke och hans rövarband -** anger att de är resande hyrsvärd påväg mot Melima. I själva verket de ett rövarband som håller utkik efter lovande offer att råna. Får tips av Ludo på lämpliga offer.

- **Sällskapet Kapten Ogvall och hans flottgängare -** sitter vid ett bord nära ingången. De är besättningen på flodseglaren Älvfruns Gåva som ligger förankrad vid bryggan. Sällskapet befinner sig bara här om RP inte har spelat Flodgudinnans Förbannelse; som finns att ladda ner gratis på Järnringens webbplats.

- **Templåren Leogai -** som reser ensam på väg mot Karvosti där han ska hjälpa sin läromästare med ett knivigt diplomatiskt uppdrag. Har en sorgsen uppsyn och tar ogärna av sig sin rustning. Dricker rödvin och tummar på den heliga skriften.

Scen: Skattletarlicens

Jägarkåristerna Gråvada och den korrupte licenskontrollanten Ludo kommer fram till RP och stället frågor om deras ärende i skogen. Han vill också kontrollera deras skattletarlicens. I själva verket säljer han informationen om RPs ärende vidare till rövaren Styggnacke. Rollpersonerna kan senare på kvällen se kontrollanten och Styggnacke viska med varandra. De slänger en konspiratorisk blick mot rollpersonerna och Styggnacke och hans hejdukar ger sig av.

Resen och Rövarhövdingen Styggnacke

RESAN MOT MELIMA

Resan går vidare via vattenvägen mot Melima. Även denna väg är trafikerad och rollpersonerna är sällan ensamma på floden. Större älvseglare brottas med mindre fyrmans-roddare om flodens strömmar. Alla är på väg någonstans; vissa båtar är fyllda med glada äventyrare och andra är sluga handelsmän.

Scen: Första dagen - Bakhållet

Melima är nu tre dagar bort och rövaren Styggnacke har lagt sig i bakhåll tillsammans med sina hejdukar. De planerar att anfalla rollpersonerna och stjäla deras tillgångar. Rövarbandet består av resen Styggnacke (använd rövarhövding) plus antal rövare som är lika med antalet rollpersoner plus en. Två av rövarna bär armborst och anfaller rollpersoner med avståndsvapen eller som använder mystiska krafter. Om rollpersonerna besegrar Styggnacke och hans rövarband hittar de handskriven lapp från inspektören i Gråvada som vittnar om förräderiet. Överlever Styggnacke sammankomsten kan spelledaren med fördel låta rövarhövdingen återkomma för att sätta käppar i hjulen för rollpersonerna. Exempelvis genom ett bakhåll i staden Melima (se nedan).

Scen: Andra dagen - Flodgudinnans Förbannelse

Melima är nu två dagar bort. När händelserna som beskrivs i Flodgudinnans Förbannelse, utspelar sig. Beskrivningen går att ladda ner gratis från Järnringens webbplats. Kom ihåg att rollpersonerna måste då ha träffat och anlitat sällskapet Kapten Ogvall och hans flottgängare från Gråvada färjeläger. Om RP redan upplevt denna incident rekommenderas att spela ut något av de medföljande händelserna från samma dokument.

Scen: Tredje dagen - Alkemisten

Melima är nu två dagar bort och rollpersonerna möter en vänligt inställd äldre alkemist som vill på ett påträngande vis sälja mer eller mindre bra elixir. Alkemisten Novis Stjärnskådare har sin båt vid strandkanten men lägger loss så fort hon ser rollpersonerna och med en änterhake kopplar hon ihop båtarna med. Men ett övertygande och högljudd stämma visar hon alla elixir som finns i, grundreglerna och spelarens handbok, i detalj, även de olagliga. Hon säljer elixiren för dubbelt så mycket som listpriset i regelböckerna och har bara elixir på novisnivå.

Men om rollpersonerna pratar med alkemisten får de reda på att hon kan framställa ett mycket kraftfullt elixir (spelledaren väljer något som intresserar rollpersonerna). Men hon behöver då en viktigt ingrediens. Kan rollpersonerna skaffa denna blandar hon elixiret åt dem för halva priset.

STADEN MELIMA

Melima är platsen där ett kungaspöke gick bärsärkagång under en skördefest för tre år sedan och tragedin har satt djupa spår. Ordo Magicas postering i staden är oglamorös, då deras noviser patrullerar palissaden som simpla vakter istället för att göra spännande och karriärsgrundande expeditioner. Hit skickas folk ur organisationen som en reprimand eller för att de ska få känna på hur det "riktiga" livet ser ut.

Drottningens ståthållare i staden är en sorgetyngd man efter den katastrofala skördefesten. Ryktet går om att han hade en hemlig familj i staden som dödades av den anstormande anden. I skuggorna av staden syns även kåpklädda personer, medlemmar av ett namnlöst medborgargarde som håller utkik efter styggelser och onda andar. Varför de låts hållas och växer i antal vet bara ståthållaren. Att få tillstånd att ge sig ut på skattletarexpeditioner är krångligt om man ansöker om det i staden.

Gruvan är stadens enda och största näring. Berget i mitten av staden verkar vara helt proppfullt med järnmalm och i de stora salarna långt under mark arbetar och lever ett stort arbetslag bestående av människor och svartalver. Kotterier och gängbildning är en stor del av livet i gruvan och arbetslagen är i hård konkurrens med varandra om att vara de som bryter mest järn, påeldade av ett komplicerat ackordssystem. Detta har även blåst på motsättningar mellan människor och svartalver i staden.

Fästet Fyrtorn (döpt efter sina fyra torn) är mycket riktigt en gammal barbarlämning som togs över från en lokal klan under fredliga förhållanden. Klanen arbetar nu på de tunga järnpråmarna som går ner till Ambriska rikets städer i söder och de verkar nöjda med att agera stuvare och vakter.

Beskrivningen av staden Melima hämtat från forumet rollspel.nu och användaren mo.

Barbarhäxan Yndra av klanen Vajvod

Scen: Licenskontrollant, igen

En byråkrat och licenskontrollant från drottningens legation intervjuar rollpersonerna om deras resor och vad de har för ärende i Melima. Om rollpersonerna skulle misstänka Ludo för att ha sålt information om dem i Gråvada flottläger blir personen förfärad anklagar rollpersonerna för att tala illa om legationen och i förlängningen drottningen själv! Men om rollpersonerna står på sig och kan lägga fram bra argument eller bevis (Ludos lapp som Styggnacke bar på sig) så mjuknar byråkraten och ska undersöka ärendet.

Scen: Mötet med Yndra

Yndra är en häxa av barbarstammen Baiagorn. Hon har ett djuriskt och mycket kraftfullt manér som påminner om en björns rörelsemönster. Hon är eftertänksam och studerande men blir hon provocerad glöder det till i hennes ögon av något som kan beskrivas som en urkraft. Hennes yttersta mål är att skydda skogarna och djuren, hon tror på att förhandla och utbilda Ambrierna snarare än att slåss mot dem för att uppnå detta målet.

Vem som helst i Melima kan peka ut Yndras låga trähus strax utanför stadens centrum.

Efter att ha välkomna rollpersonerna och erbjudit dem en grönsakssoppa vill Yndra förstå om rollpersonerna är fiender eller vänner till skogen och dess invånare. Hon ställer frågor om rollpersonernas intentioner. Hon går tillslut med på att hjälpa dem men då vill hon att de ska sluta en pakt. Det går naturligtvis att vägra pakten och hota henne till att berätta mer men då kommer hon inte ge rollpersonerna de tre gåvorna. Dessutom kommer Yndra motarbeta äventyrarna, hur är upp till spelledaren.

Ugglestenen är, som bekant, ett rop på hjälp av en djurgud. Yndra är orolig för att rollpersonerna ska avfärda detta som dravel. Därför pratar hon hellre om en stor skatt och hoppas att rollpersonerna ska lära sig värdet av naturen på vägen. För att ingå i pakten måste alla rollpersoner ge Yndra en lock av sitt hår. Går rollpersonerna med på detta kokar Yndra en brygd och uppmanar alla att inandas ångorna. Efter bara några andetag tuppar samtliga rollpersoner av. När de vaknar står Yndra över dem och förkunnar att de nu är Ugíns sköldbärare och att hon ska hjälpa dem trefalt.

Here they collect.
The oath of servants.
By the mountain side.
Follow the pack."[4]

[4] Handout - Eviga Riket Yndras ramsa

KAPITEL TVÅ - ÖSTERBOTTEN

Området där Jordbeckaträsket ligger kallas av de lokala barbarsammarna för Österbotten och är förhållandevis lite utforskat av Ambriska skattletare. Detta beror kanske på att trädens kronor hindrar allt solljus från att tränga igenom. Eller kanske beror det på de historier om området som barbarerna från stammen Vajvod berättar för att varna äventyrslystna nybyggare för skogens lynniga temprament.

Barbarstammen Vajvod har länge levt i detta område och deras historier handlar ofta om olika skogsandar och djurgudar som besökare måste visa respekt. Många äventyrare som återvänt från Österbotten kan intyga att det finns finns ovanligt många barbarristningar och offer till olika djurväsen. De vittnar även om, dock motvilligt, att skogen iakttog dem. De kände sig verkligen inte välkomna av skogen.

I kapitel två går resan från staden Melima, via hagonnors kolonner och sedan genom Jordbäckaträsket.

AVRESA MOT HAGONNORS KOLONNER

Resan börjar i häxan Yndras låga och mögliga trähus i utkanten av utbrytarstaden Melima. Yndra. När det andra kapitlet börjar befinner sig rollpersonerna i staden Melima. Närmare bestämt i barbarhäxan Yndras låga trähus.

Scen: Avskedet

Yndra råder rollpersonerna att färdas på floden så långt norrut som den går och sedan sikta på Hagonnors Kolonner "- Där är de vilda djuren inte är villiga att tala längre". Varför det är så förklarar hon inte närmare. Yndra förklarar att det tar ungefär två dagar på floden och efter en dags vandring bör de nå Hagonnors Kolonner. Efter de är det tre dagars vandring genom träsket till det område hon kallar för Uggleskogen, första stoppet föreslår hon är ett fortifierat rasthus som är upprättat där floden Eanor slutar.

Scen: Första dagen - Nidingsnatt

Flodvägen norrut från Melima är mindre trafikerad än den västra vattenvägen. Bara enstaka större pråmar lastade med timmer flyter ensamt på floden. När solen kastar långa eftermiddagsskuggor när rollpersonerna når värdshuset Jakads Hjärta vid flodens slut. Värdshuset finns beskrivet i miniäventyret Nidingsnatt, som går att ladda ner från Järnringens webbplats. Har rollpersonerna redan upplevt händelserna vid värdshuset kan spelledaren ändå inspireras av Jakads Hjärta från Nidingsnatt för att skapa ett eget värdshus och spännande händelser.

Scen: Andra dagen - Flodens Givmildhet

Resan går vidare genom den allt tätare skogen Davokar. Sent på eftermiddagen får rollpersonerna syn på ett antal vita och nästan självlysande svampar. De växer tätt i en rotvälta från en enorm järnek som nyligen fallit. Om någon rollpersonerna har förmågan lärd eller alkemi förstår denne att svamparna är sällsynta ljussoppar. De vita svamparna används för att brygga livselixir. Totalt finns det 1T20 svampar. Om rollpersonerna inte använder dessa för att brygga elexir kan de säljas för 5 shilling styck. Om en rollperson klarar ett svårt slag mot [listig -3] kan denna brygga 1T3 livselixir från svamparna, men detta tar tid.

Scen: Tredje dagen - Vi har nått Hagonnors Kolonner!

Det är tidig morgon och daggen från gräset ligger kvar i det kylslagna landskapet. Det doftar blommor, jord och vinter. Bara några efter en timmas vandring ser rollpersonerna märkliga stenformationer framträda ur dimman. Stenformationerna är de som kallas Hagonnors Kolonner. Platsen är helig för vissa svartalfstammar och flera varningar finns i området för de som förstår svartalfernas ristningar och träkonstruktioner.

Efter ytterligare en timmes vandring hör rollpersonen med högst värde i vaksam röster. Rösterna tillhör en grupp som håller på att upprätta en utpost. Gruppens ledare Giacamo av huset Brenn och några (lika stort antal som rollpersoner) råbarkade hyresvärd upptäcker snart rollpersonerna och konfronterar dem. Giacamo är först mycket misstänksam mot rollpersonerna och vill veta vad som för dem till denna ogästvänliga del av ambria. Lyckas rollpersonerna övertyga honom om att de inte är rövare eller missdådare blir han genast vänligare inställd. Han har inte så mycket att berätta om området förutom att de håller på att anlägga en utpost och att det härjar svartalfer i skogarna.

Giacamo hinner inte avsluta sin mening förens svartalferna anfaller. De kommer utrusande från skogen och hela utposten är i kaos. Totalt behöver rollpersonerna klara sig från tre vågor av inkräktare. Använd värdena för ???.

- Första vågen består av rollpersoner antal svartalfer
- Andra vågen består av rollpersoner antal svartalfer plus en krigare
- Tredje vågen består av rollpersoner antal svartalfer plus en mystiker

Om rollpersonerna hjälper till med att slåss mot svartalferna blir de efter attacken inbjudna och erbjudna mat och en sovplats mot beskydd ifall svartalferna skulle anfalla igen. Lägret består av sju vagnar som står i en cirkel. Segelduk har spänts upp mellan vagnarna och en stor eld brinner i mitten av lägret. Totalt finns här ett tjugotal individer men bara ledare Giacomo och två hyresvärd är rustade för strid. De övriga är fattiga jordbrukare som tagit sin chans att finna sitt nya liv, som alla ambrier kan de dock försvara sig någorlunda i strid.

Skattletare spejar ut över Hagonnors Kolonner
Bild: Järnringen

GENOM JORDBÄCKATRÄSKET

Resan går vidare genom träsket är en långsam vandring genom ett öde landskap med Davokars träd ständigt på vakt vid horisonten. Det luktar svavel och fukten kryper genom kläderna. Växtligheten är bara några enstaka träd och låga taggiga buskar. Mörka fåglar cirkulerar i skyn sökandes efter självdöda smådjur. Det luktar svavel och förruttnad växtlighet. Om man inte håller koll på vart man sätter fötterna är det lätt att bli av med en stövel i den illaluktande leran. Vandringen är tyst och illabådande.

I vanlig marschtakt kommer det ta tre dagar att korsa träsket. Det betydet två övernattningar. Kloka äventyrare gör upp en plan och förbereder sig noggrant för att övernatta i ett träsk.

Den rollperson som tar rollen som navigatör behöver slå ett ett slag mot listig en gång per dag för att avgöra hur bra hen leder sina kamrater genom träsket. Ett misslyckat slag innebär att resan tar längre tid och att spelledaren adderar till en eller flera slumpmässiga möten förutom de obligatoriska scener som presenteras nedan. Inspiration för slumpmässiga möten finns i kompendiet Skattletande i Davokar som finns att ladda ner från Järnringens webbplats.

Naturväsen vandrar genom skogen
Bild: Järnringen

Scen: Första dagen - Budbäraren

Det är nu två dagars resa till rollpersonernas mål när de ser RP antal styggelsefödda biagorner sitta och äta på resterna av en fallen ryttare och hans häst. För att undersöka närmare, eller för att smyga runt biagornen behöver de klara ett slag mot [Diskret <- Vaksam].

Om rollpersonerna undersöker ryttaren och gör klarar av att skrämma iväg eller nedgöra styggelsen finner de att den satt i sig den olyckliga ryttarens högerarm med vapen och allt. Döden måste kommit smärtsamt. Om sprättar upp dess mage kan de hitta ett mästersmitt (kvalién: precist) vapen av en typ som passar rollpersonerna.

Den döda ryttaren ser först ut som en vanlig soldat från den ambriska armén men vid närmare titt kan rollpersonerna se att han verkar vara budbärare i drottningens legation. I en gömd ficka på ryttarens väst finns ett dokument som verkar vara av mycket viktig art. Dokumentet är rapport 22:01:08 (rapporten finns att ladda ner från Järnringens webbplats).

Observera att rapporten avslöjar mycket om vad som händer i världen utanför Ambria och för vissa spelledare kan detta inte vara önskvärt. Då kan ryttarens dokument istället vara instruktioner om ett uppdrag han fått. Instruktionerna kan antingen avslöja detaljer om Erlabers expedition i den officiella kampanjen Väktarens Vrede eller leda rollpersonerna till inmutningen Salindras hopp som beskrivs i Skattletarfeber som går att införskaffa på järnringens webplats.

Scen: Andra dagen - Den stora migrationen

Uggleskogen är nu bara en dag bort då rollpersonerna kan höra ett lågt muller som stiger i volym. Något stort är på väg rakt dem! Efter ett kort ögonblick brakar det till och en fasansfull strid utspelar sig framför rollpersonerna. Väldiga versioner av björnar, älgar och vargar biter, river och stångas med fler styggelsefödda monster. Den rollperson med minst värde i karaktärsdraget diskret behöver klara ett slag mot karaktärsdraget. Misslyckas slaget anfaller en väldig Biagorn i blint raseri. När striden är över ligger både jättedjuren och styggelserna söndertrasade.

Scen: Tredje dagen - Den stora migrationen fortsätter

Området som ugglestenen enligt häxan Yndras tolkning beskriver är nu bara en dag borta när rollpersonerna ser fler flyende djur och attackerande styggelser. Plötsligt brakar det till och skenande älgar, hjortar och renar rusar rakt mot rollpersonerna. Varje rollperson får 1T6 i skada tills de lyckas med ett slag mot [kvick] när de blir nedtrampade av den skenande flocken. Flämtande ligger rollpersonerna på skogsbacken.

När kvällen lägger sig och dagg syns på buskarna tar rollpersonerna sina första steg in i det mörka davokar. Beskriv denna del som extra mörk men samtidigt förödande vacker. De känner sig genast övervakade och att de inte är välkomna. Det lär inte bli mycket sömn denna natten. Rollpersonerna har funnit Uggleskogen!

KAPITEL TRE - ÄVENTYRSLANDSKAPET UGGLESKOGEN

Skogen i denna del av Davokar är uråldrig. De få Ambrier som någon gång färdats genom området vittnar om en märklig men tydlig känsla - först smygande, ilande uppför ryggraden sedan som ett obekvämt pirr i maggropen; du är säker på att du är iakttagen. Paniken manifesterar sig sig i bröstet när de ser sina reskamrater oroligt slänga oroliga blickar över axeln. Besökarna är helt enkelt inte välkomna här.

Många djur och andra naturväsen skyr platsen på grund av förbannelsen som vilar här. Det var i arla gryning då Symbar fallit och djurgudarna var påväg mot sina riken som den mäktiga uggleguden Ùgin och den fruktansvärda mörkermästaren Pernour Kolhjärta drabbade samman.

Den eviga pakt som svurits håller dock än. Därför kan man i området som kallas för Uggleskogen ofta se de enorma djurkrigarna som står outtröttligt mot de monster som förbannelsen förvrider till hemska styggelser.[5]

[5] *Låt gärna en eller flera spelarna läsa igenom kapitlet Det Mörka i dokumentet Utläggning om Davokars natur som finns tillgänglig för nedladdning på Järnringens webbplats.*

ATT ANVÄNDA ÄVENTYRSLANDSKAPET

Innan rollpersonerna hittar stenstoden och äventyret fortsätter kan de utforska uggleskogen ytterligare. Spelledaren kan använda en eller flera av de fyndplatser baserade på rollpersonernas karaktärsdrag för spännande scener. Fler fyndplatser och ruiner kan skapas genom att använda dokumentet Skattletande i Davokar samt de inledande kapitlen i äventyret Häxhammaren. Båda dokumenten går att köpa på Järnringens webplats. Även de två ruiner som finns beskrivna i kampanjen Väktarens Vrede kan med fördel placeras i äventyrslandskapet Uggleskogen.

Så snart spelledaren önskar att äventyret ska fortsätta ska hen spela ut scenen Stenstoden nedan.

Fyndplatser baserade på karaktärsdrag

Varje fyndplats i detta dokumentet har ett associerat karaktärsdrag. En av rollpersonerna behöver överkomma hindren som finns på fyndplatsen genom att klara tre slag mot karaktärsdraget för att håva hem skatterna helskinnad. Spelledaren kan välja ut en specifik rollperson att sätta strålkastarljuset på genom att välja den fyndplats som matchar den rollpersonens bästa karaktärsdrag. Alternativet är att helt enkelt välja en fyndplats slumpmässigt med hjälp av tabellen nedan.

Tabell 1 - Karaktärsdrag och fyndplats (1T8)

1.	Stark	Balun Ap-Lopaks Gravkummel
2.	Viljestark	Lunarias Skatter
3.	Kvick	Kelerborns Pelargång
4.	Övertygande	Selinors Lakejer
5.	Träffsäker	Paddansiktets Hemlighet
6.	Vaksam	De Dimmiga Demagogerna
7.	Diskret	Uakatons Urverksfälla
8.	Listig	Pelargonas Pussel

Hur mycket skatter hittar rollpersonerna?

Under varje fyndplats nedan ska ett hinder presenteras av spelledaren. När rollpersonerna har överkommit hindret och bärga hem skatterna får de slå hur mycket skatter de hittar enligt tabellen nedan. Skattetabellen avser den tabell som finns i dokumentet Skattletande i Davokar som kan laddas ner från Järnringens webplats. Det är upp till spelledaren att balansera motståndet på fyndplatserna.

Tabell 2 - Motstånd och skatter (1T4)

1.	Svagt	1T4 slag på skattetabellen och 1T4 shilling
2.	Ordinärt	1T6 slag på skattetabellen och 1T6x10 shilling
3.	Utmanande	1T8 slag på skattetabellen och 1T8 daler
4.	Starkt	1T10 slag på skattetabellen och 1T10x10 daler

Balun Ap-Lopaks gravkummel

Karaktärsdrag	Stark
Hinder	Rasmassor, Mekanisk konstruktion, Gift

Rollpersonerna finner fyndplatsen
Rollpersonerna finner på något vis en dörr i trä som ligger med 45 graders lutning mot en stenkonstruktion. Dörren är en ingång till vad som ser ut som en jordkällaren men ornamenten och placeringen avslöjar platsen som en till synes orörd gravkummel. Dock har taket precis innanför dörren rasat in och behöver rensas innan platsen kan söker igenom mer. För att rensa bort rasmassorna krävs tre slag mot [Stark] med modifikation.

Modifikationen beror på hur snabbt RP vill röja undan stenblocken. Om rollpersonerna gör det snabbt tar det en halv dag och ger modifikation på -3. Om de istället nöjer sig med att röjningsarbetet tar en hel dag blir modifikationen ±0. Var och en av de tre slagen spelas ut som varsin scen nedan.

Scen: Förkammaren (första slaget)
Om slaget misslyckas smyger RP+1 Maror (s220) upp på rollpersonerna när de röjer undan stenen som rasat in. Efter rollpersonernas har rensat förkammaren som är placerad mellan dörren de hittade och den dörr av ek som leder djupare ner i underjorden kan de uppfatta följande. Förkammaren luktar av möglig jord och våt sten. Kammaren är bara två meter och slutar i en stängd port av ek, i en dörrkarm av sten.

Scen: Ekdörren (andra slaget)
En mekanisk konstruktion bestående av en stång som fästs i bakkant av dörren och mot en stor sten som vilar på en lutande plattform. Rollpersonerna måste lyckas med ett slag mot [stark -1] för att forcera upp dörren som avslöjar ett rum innanför. Misslyckas slaget tar det extra lång tid att pressa upp dörren och ytterligare RP+1 Maror smyger sig på rollpersonerna.

Scen: Inne i Mausoleet (tredje slaget)
Ett större rum fyllt av saker som har lämnats åt den döda personen som är begravd här. I mitten av rummet står en stenkista. Stenkistan är orörd med ett massivt stenblock som behöver lyftas åt sidan [stark -2]. Om slaget misslyckas klickar de olycksbådande under sarkofagen och ett stick känns i händerna på alla som rör vid locket. Ett mellanstarkt gift (3 i skada i 3 rundor om en RP inte lyckas med ett [Stark -2] eller ett slag mot [Lärd -2] med förmågan Medicus) har stuckits in i rollpersonernas händer.

Förutom det vanliga slaget på skattetabellen finn i stenkistan det mästersmidda vapnet Grymklo som har egenskapen djupverkande. Vilken typ av vapen det rör sig om bestämmer spelledaren för vad som bäst passar med rollpersonerna. Förslagsvis är det den rollperson med mest stark, som denna fyndplats handlat om, som hittar ett vapen som passar hen.

Lunarias Skatter

Karaktärsdrag	Viljestark
Hinder	Korrumperad varelse, Vattendrag, Bända vilja

Rollpersonerna finner fyndplatsen
Den rollperson med högst värde i karaktärsdraget Viljestark ser en mycket vacker varelse som kommer att försöka locka hen till sig. Det är mycket svårt att stå emot lockelsen. Varelsen är en nästan genomkorrumperat skogsväsen som med sin mystiska kraft vill locka ner svagsinnade i bäcken för att sedan festa på deras kött. För att stå emot varelsen behöver rollpersonen klara tre slag. Var och en av de tre slagen spelas ut som varsin scen nedan.

Scen: En vacker gestalt (första slaget)
Den rollpersonen med högst värde i karaktärsdraget Viljestark ser en för hen mycket vacker varelse. När du som spelledare beskriver denna varelse; be gärna de andra rollpersonerna hålla för öronen och när ni spelar ut denna scenen. Varelsen lockar med sig med sin mystiska kraft, om rollpersonen lyckas med ett slag mot [Viljestark ±0] lyckas rollpersonen berätta för de andra i sällskapet vad hen sätt och vill att de ska följa med. Annars vill hen hålla det hemligt och smyga iväg.

Scen: Floden (andra slaget)
Rollpersonen vandrar mer eller mindre själv efter varelsen som lockar hen med sig. Hen stöter snart på en bäck. Hen hoppar ner i bäcken och trycker ansiktet mot den steniga bottnen. Rollpersonen tar 1T4 i skada men klarar hen ett slag mot [Viljestark -1] tar hen bara ett (1) i skada.

Scen: Att äta eller ätas (tredje slaget)
Alldeles bredvid bäcken har Varelsen sin lya som består av pinnar staplade som ett vindskydd och flera lik efter både ambrier, barbarer och svartalfer ligger halvt uppätna här. Varelsen försöker bända rollpersonens vilja att anfalla sina kamrater. Se regelboken på sidan 132 för mer detaljer. Varelsen är ett Frostljus (s230) men har även den mystiska förmågan Bända Vilja på gesäll nivå.

Förutom de vanliga slaget på skattetabellen finns ironiskt nog finns ett Livselixir bland varelsens tidigare offer.

Kelerborns Pelargång

Karaktärsdrag	Kvick
Hinder	Fälla, Tidsbrist, Otillgänglig mekanism

Rollpersonerna finner fyndplatsen
Rollpersonerna finner en barbarisk konstruktion vid en pelargång och de alla förstår snart att detta är en varning. Precis då slår fällan till och alla rollpersonerna får ett (1) förutom den rollperson med högst värde i karaktärsdraget Kvick. Nätet hissas snabbt upp tre meter i luften. För att frita sina kamrater behöver rollpersonen klara tre slag. Var och en av de tre slagen spelas ut som varsin scen nedan.

Scen: Fångade! (första slaget)
Den rollperson med högs i karaktärsdraget Kvick undviker att bli fångad i fällan men behöver klara ett slag mot [Kvick ±0] för att inte ta ett (1) i skada. Nätet som alla utom en rollperson befinner sig i är av god kvalité och mycket svårt att hacka sönder med svärd och dolkar. Det skulle dessutom ta för lång tid. Nätet är nämligen påväg att hittas upp längre upp mot trädkronorna. Alla förstår av konstruktionen att nätet hissas upp av repet och när de når en viss höjd kommer de släppa de olyckliga rollpersonerna mot marken och krossa dem.

Scen: En fråga om tid (andra slaget)
Repet som nätet sitter fast i verkar sitta i någon slags anordning på ett träd. Nätet med sin fångst hissas i stadig takt uppåt. För att avaktivera fällan behöver man nå anordningen med motvikten högre upp i trädet innan nätet med de övriga rollpersonerna når en viss höjd. Ett slag mot [kvick -1] tillåter att rollpersonen kommer fram i tid och får extra tid på sig att klura ut hur mekanismen fungerar. Ett misslyckas slag betyder att nätet har hissats högre upp innan rollpersonen når mekanismen och att avaktivera mekanismen har blivit betydligt svårare.

Scen: En lurig mekanism (tredje slaget)
Mekanismen som utgör fällan är komplicerad. Flera kugghjul och en motvikt utgör konstruktionen som behöver manipuleras för att de övriga rollpersonerna inte handlöst ska falla mot marken. Rollpersonen behöver lyckas med ett slag mot [Kvick -2] för att avaktivera fällan och inte fastna med fingrarna i kugghjulen. Att manipulera mekanismen är extra svårt om det andra slaget i scenen innan misslyckades. Då behövs ett slag mot [Kvick -3]. Om slaget misslyckas får rollpersonen ett (1) i skada och nätet med dess fångst faller handlöst mot marken. De fångade får då 1T4 i skada.

Uppe i trädet, vid mekanismen finns en gömd korg där någon en gång suttit och lurpassat. Förutom ett vanligt slag på skattetabellen finns här en burk med medelstarkt motgift.

Selinors Lakejer

Karaktärsdrag	Övertygande
Hinder	Banditer, Förhandling, konkurrerande skattletare

Rollpersonerna finner fyndplatsen
Rollpersonerna blir påhoppade av fem banditer som har förväxlat dem med ett annat gäng skattletare. Banditledaren Selinor tilltalar den rollperson med högst värde i karaktärsdraget [Övertygande], som självklart är ledaren, att de alla ska överlämna sina vapen och alla sina daler. För att klara sig någorlunda helskinnade från banditerna behöver rollpersonen klara tre slag. Var och en av de tre slagen spelas ut som varsin scen nedan.

Scen: Ni har begått ett misstag! (första slaget)
Det står snabbt klart att banditerna tror att rollpersonerna är några andra. Det är inte speciellt svårt att övertyga banditerna om att de har begått ett misstag. Men för att inte tappa masken vänder Selinor kappan efter vinden och ser rollpersonerna som potentiellt offer: “nu när han ändå har dem på kornet”. Rollpersonen som blir tilltalad behöver klara ett slag mot [Övertygande ±0] för att få banditerna på andra tankar. Om slaget misslyckas visar det sig att ytterligare fem banditer låg i bakhåll och fungerar nu som en spel i förhandlingen. Rollpersonerna verkar befinna sig i underläge.

Scen: Förhandlingen (andra slaget)
Banditledaren låter den rollperson förhandla om rollpersonernas liv. Hen behöver klara ett slag mot [Övertygande -5]. För varje fem daler som erbjuds i mynt eller utrustning banditledaren minskar svårighetsgraden med ett. Spelledaren kan även belöna snabbtänkthet och bra argument. Om slaget misslyckas brakar förhandlingen ihop och två av banditernas bågskyttar hinner skjuta varsin pil mot rollpersonerna.

Scen: De riktiga syndabockarna (tredje slaget)
När förhandlingen börjar gå mot sitt slut brakar de riktiga skattletarna in i scenen och banditledaren blir vansinnig och girig. Nu kan han råna två sällskap i en smäll! Rollpersonen behöver klara ett slag mot [Övertygande -3] för att ta sig ur situationen utan strid. Spelledaren bör sänka svårighetsgraden som rollpersonen kommer med goda anledningar varför de slipper undan. Misslyckas slaget anfaller banditerna och en kort strid spelas ut där rollpersonerna möter RP+1T4 banditer. Använd egenskaperna för Rövare och Rövarhövding (s211 från regelboken).

Förutom ett vanligt slag på skattetabellen kan rollpersonerna hitta elixiret: Andevän (spelarens handbok s120) i banditernas säckar.

Paddansiktets Hemlighet

Karaktärsdrag	Vaksam
Hinder	Paddor, Pussel, Pilfälla

Rollpersonerna finner fyndplatsen
Rollpersonen med högst värde i karaktärsdraget Vaksam får syn på en staty föreställandes ett stort paddansike. Statyn är överväxt av slingrande växter. När rollpersonerna närmar sig krasar det under deras fötter av skelettdelar från flera hundra groddjur som ligger utspridda runt om statyn. Rollpersonerna förstår att detta är en staty föreställandes en paddrott, mycket likt den som står på paddans torg i Tistla Fäste. Rollpersonen som först upptäckte statyn ser också att den har en skarv. Det är tydligt att den måste gå att öppna på något vis. Vilka hemligheter döljer paddansiktet? För att få reda på det behöver rollpersonen som fann statyn klara tre slag mot [Vaksam]. Var och en av de tre slagen spelas ut som separata scener nedan.

Scen: Hitta nyckeln (första slaget)
Statyn är nerkletad med inälvor, blod och sekret som nu torkat in och avger en otrevlig stank. På toppen av huvudet finns en litet hål som inälvorna, blodet och sekretet verkar ha hällts i. Det är inte svårt att lista ut hur man öppnar statyn, det behövs offras någon slags groda eller padda för att paddansiktet ska avslöja sin hemlighet. Det svåra är att finna en padda att offra. Rollpersonen behöver klara ett slag mot [Vaksam ±0] för att hitta en fet padda och fånga den. Misslyckas slaget hittar rollpersonen bara en mindre groda som inte är riktigt tillräckligt för att mata mekanismen och ansiktet öppnas bara delvis. Detta gör att det blir svårare att upptäcka pilfällan i nästa scen.

Scen: Undvika pilfällan (andra slaget)
Paddansiktet öppnas då en rollperson trycker ner ett levande groddjur i hålet på toppen av statyn. Ett malande ljud hörs och resterna av offret sprutar upp ur hålet. Strax därefter hörs ett klick och paddansiktet öppnar sig. Beroende på hur stort groddjur som har offrats genom hålet öppnar sig statyn olika mycket. Om rollpersonerna offrade en fet padda står statyn nu på vid gavel och skatterna syns tydligt. I statyn finns dock en pilfälla. Rollpersonen behöver klara ett slag mot [Vaksam -1] för att undvika pilfällan. Om hen offrade en mindre groda måste hen bända upp statyn ytterligare och då är det svårare att upptäcka fällan. Då blir behöver rollpersonen klara ett slag mot [Vaksam -2] istället. Pilfällan gör 2 i skada plus svagt gift (2 i stada i 2 rundor).

Scen: Undvika fällan (tredje slaget)
Inuti statyn ligger det saker som någon eller några verkar ha sparat under lång tid. Det är svårt att urskilja det som kan vara värdefullt och det som är totalt värdelöst. Rollpersonen behöver klara ett slag mot [Vaksam -2] för att förstå vad som är värt att ta. Om rollpersonen lyckas får hen +1 på slaget på skattetabellen nedan.

Förutom ett vanligt slag på skattetabellen kan rollpersonerna hitta en dos starkt gift

De Dimmiga Demagogerna

Karaktärsdrag	Träffsäker
Hinder	Krokig Pilbåge, Halmgubbe, Nerver

Rollpersonerna finner fyndplatsen
När rollpersonerna befinner sig i en någorlunda civiliserat område eller till och med i Tistla Fäste stöter rollpersonerna på det kringresande teatersällskapet De Dimmiga Demagogerna. De blir inbjudna till att delta i en prickskytte tävling där högsta priset är en Djurmask. Det som är enkelt med tävlingen är att den tävlande ska träffa en halmgubbe bara tjugo meter bort. Det som är svårt med tävlingen är att pilbågen är speciellt konstruerad på ett sådant vis att den är mycket svår att sikta med. För att vinna tävlingen behöver en rollpersonen klara tre slag mot träffsäker. Var och en av de tre slagen spelas ut som varsin scen nedan. För att öka motståndet för denna fyndplats kan spelledaren introducera en motståndare som rollpersonen tävlar mot att träffa halmgubben.

Scen: Första pilen (första slaget)
Pilbågen är konstruerad på ett. Rollpersonen träffar halmgubben men behöver klara ett slag mot [Träffsäker ±0] för att hålla sina nerver i schack inför de nästkommande pilarna. Om slaget misslyckas blir det andra och tredje skotten svårare. Öka svårighetsgraden för alla nästkommande skott ytterligare ett (1).

Scen: Andra pilen (andra slaget)
Rollpersonen behöver träffa andra pilen genom att klara ett slag mot [Träffsäker -1]. Om det första slaget misslyckades behöver alltså rollpersonen klara ett slag mot [Träffsäker -2]. Om slaget misslyckas viner pilen förbi halmgubben och teatersällskapet mimar att de gråter. Bättre lycka nästa pil.

Scen: Tredje pilen (tredje slaget)
Rollpersonen behöver träffa den tredje pilen, nu spelar både publiktrycket och nerverna in. För att sätta den tredje pilen i halmgubben genom att klara ett slag mot [Träffsäker]

Förutom ett normalt slag på skattetabellen vinner rollpersonen en bonusvinst beroende på hur många pilar som sitter i halmgubben. 1 Pil = Ingen extravinst. 2 Pilar = Lyckomynt. 3 Pilar = Djurmask föreställandes ett djur som passar rollpersonen (s124 i spelarens handbok)

Uakatons Urverksfälla

Karaktärsdrag	Diskret
Hinder	Pilfälla, Ljud,

Rollpersonerna finner fyndplatsen
Alla rollpersoner förutom hen med högst värde i karaktärsdraget Diskret ramlar ner i ett underjordiskt rum. När rollpersonerna landar på golvet trycks en platta ner som stänger igen taket och genom en urverkskonstruktion skjuter ut spikar från golv och tak. Rollpersonerna är fångade! Rollpersonen som blev fångad i Uakatons Urverksfälla ser att det finns ett nyckelhål ovanpå taket av fällen. När rollpersonen ser sig omkring upptäcker hen direkt att en nyckel hänger i ett snöre hundra meter längre bort, men till sin förskräckelse ser hen också en stor Biagorn som kommit ut ur buskaget för att mumsa på några nedfallna ekollon. Rollpersonen behöver vara diskret men också snabb för att rädda sina kamrater i tid. För att smyga förbi biagornen och rädda sina kamrater i tid behöver rollpersonen klara tre slag mot diskret. Var och en av de tre slagen spelas ut som varsin scen nedan.

Scen: Smyga fram till nyckeln (första slaget)
Biagornen här här för att stanna och det står klart att rollpersonen kommer att ha mycket svårt att nedgöra besten själv. För att hinna rädda sina kamrater i fällan behöver hen smyga förbi biagornen och ta nyckeln. Rollpersonen behöver klara ett slag mot [Diskret ±0]. Om slaget misslyckas får alla rollpersoner som är fångade i fällan ett (1) tålighet i skada då rollpersonen måste hålla sig stilla för att biagornen inte ska upptäcka hen.

Scen: Få tag i nyckeln (andra slaget)
Väl framme vid nyckeln behöver rollpersonen ta ett skutt för att nå nyckeln, detta är inte svårt men rollpersonen behöver klara ett slag mot [Diskret -1]. Om slaget misslyckas får alla rollpersoner som är fångade i fällan ett (1) tålighet i skada då rollpersonen måste hålla sig stilla för att biagornen inte ska upptäcka hen.

Scen: Öppna fällan (tredje slaget)
När rollpersonen behöver ta sig tillbaka till fällan och frigöra sina kamrater vädrar biagornen något och börjar morra. Rollpersonen behöver klara ett slag mot [Diskret -2]. Om slaget misslyckas får alla rollpersoner som är fångade i fällan ett (1) tålighet i skada då rollpersonen måste hålla sig stilla för att biagornen inte ska upptäcka hen.

Förutom ett normalt slag på skattetabellen hittar de en marlitmantel (spelarens handbok) bland mindre lyckade äventyrare som dött i en liknande fälla.

Pelargonas Pussel

Karaktärsdrag Listig
Hinder Vän i fara, Korruption, Pussel

Beskrivning

Ett hiskeligt vidunder från underjordens djup sträcker upp två kloförsedda nävar genom mylla och sten. Klorna formar en burar av osande korruption. I den ena buren fångas alla rollpersoner utom den med mest Listig. Denna person har nämligen läst om detta vidunder och vet att hon heter Pelargonas. I den andra buren fångar några kringstrykande svartalfer som dör av den krossande handen. Rollpersonen som inte är fångad behöver klara tre slag för att frita sina kamrater. Varje slag spelas ut som en scen nedan.

Scen: Fångade! (första slaget)

På fingrarna glöder runor som bildar ett pussel, detta förstår den listiga rollpersonen som behöver klara ett slag mot [Listig ±0] för att inte drabbas av vidundrets ondska och få två (2) temporär korruption.

Scen: Pusslets första steg (andra slaget)

För att dramatisera det första pusslet behöver rollpersonen klara av två moment. Det första är att klara ett logiskt pussel (nedan) på en minut. Det andra momentet är att klara ett slag mot [Listig -1]. Svarar rollpersonen fel (alternativ C är rätt) eller om tiden går ut modifieras slaget mot Listig till -2.

A: Antalet falska påståenden är ett
B: Antalet falska påståenden är två
C: Antalet falska påståenden är tre
D: Antalet falska påståenden är fyra

Vilket av de påståenden ovan är sant?

Misslyckas slaget drabbas rollpersonen av (2) i temporär korruption.

Scen: Pusslets andra steg (tredje slaget)

För att dramatisera det andra pusslet behöver rollpersonen återigen klara av två moment. Det första är att klara ett logiskt pussel (nedan) på en minut. Det andra momentet är att klara ett slag mot [Listig -2]. Svarar rollpersonen fel (1349 är rätt) eller om tiden går ut modifieras slaget mot Listig till -3.

Vilket är det fyrsiffriga numret där den första siffran är en tredjedel av det andra, det tredje är summan av det första och andra och den sista siffran är tre gånger den andra?

Misslyckas slaget drabbas rollpersonen av vidundrets ondska och få två (2) i temporär korruption. Klorna släpper taget.

Förutom ett vanligt slag på skattetabellen finns en dos medelstarkt gift i den andra buren bland svartalfernas krossade kroppar.

Scen: Stenstoden

Det är bra att spela ut några av de andra scenerna som beskrivs ovan innan denna scenen. Anledningen är att bekanta rollpersonerna med området.

Rollpersonerna kommer fram till en glänta i skogen, i mitten av gläntan står en två meter hög stenstod. Ju närmare rollpersonerna kommer mitten av gläntan desto tydligare kan de urskilja den på mystiskt vis optiskt kamouflerade uggleguden Ugín. Den fyra meter långa ugglan är både imponerande och skrämmande på samma gång. Mellan ugglegudens horn glöder röda runo och den ena klon på högra foten är avbruten. Flera skärsår ses där fjäderskruden blivit bortriven som efter en strid. Alla naturvarelser känner en stark sympati och gudsnärvaro. En stor svart kedja förbinder Ugín med stenstoden, kedjan är förbannad av mörkermästaren Pernour Kolhjärta och kan inte förstöras av mänskliga vapen.

Stenstoden ser ut att vara äldre än Davokar självt. På stenstoden finns inskriptioner. En rollperson med förmågan Lärd som klarar ett slag mot Listig kan se att inskriptionerna påminner om de som är inristade i ugglestenen. Inskriptionen lyder:

Let the beacon fires burn
The night is ours

A maternal light illuminates these last moments.
Far above the truth, we find and we all return to the eternal kingdom

Om rollpersonerna vågar närma sig Ugín kan de höra en monoton och djup röst:

Caveman trapped inside.
Trees and beings come to life.
Emperor in fire, ruler in disguise.
Take on life form, caught in the fields.

Come alive you sovereign.
Gather the herd and lead the way.

Rollpersonerna märker med ens att de är omgivna av djur i alla former och arter som verkar försiktigt iaktta. Bland dem finns en enorm älg som tornat upp sig. Detta är Betulas, älgarnas konung. Älgen frustar fram en dimma som lägger sig som en stig genom skogen. Älgen och resten av djuren börjar långsamt vandra i stigens riktning och visar att rollpersonerna ska följa.

Älgarna gud Betulas visar vägen genom spökstigen

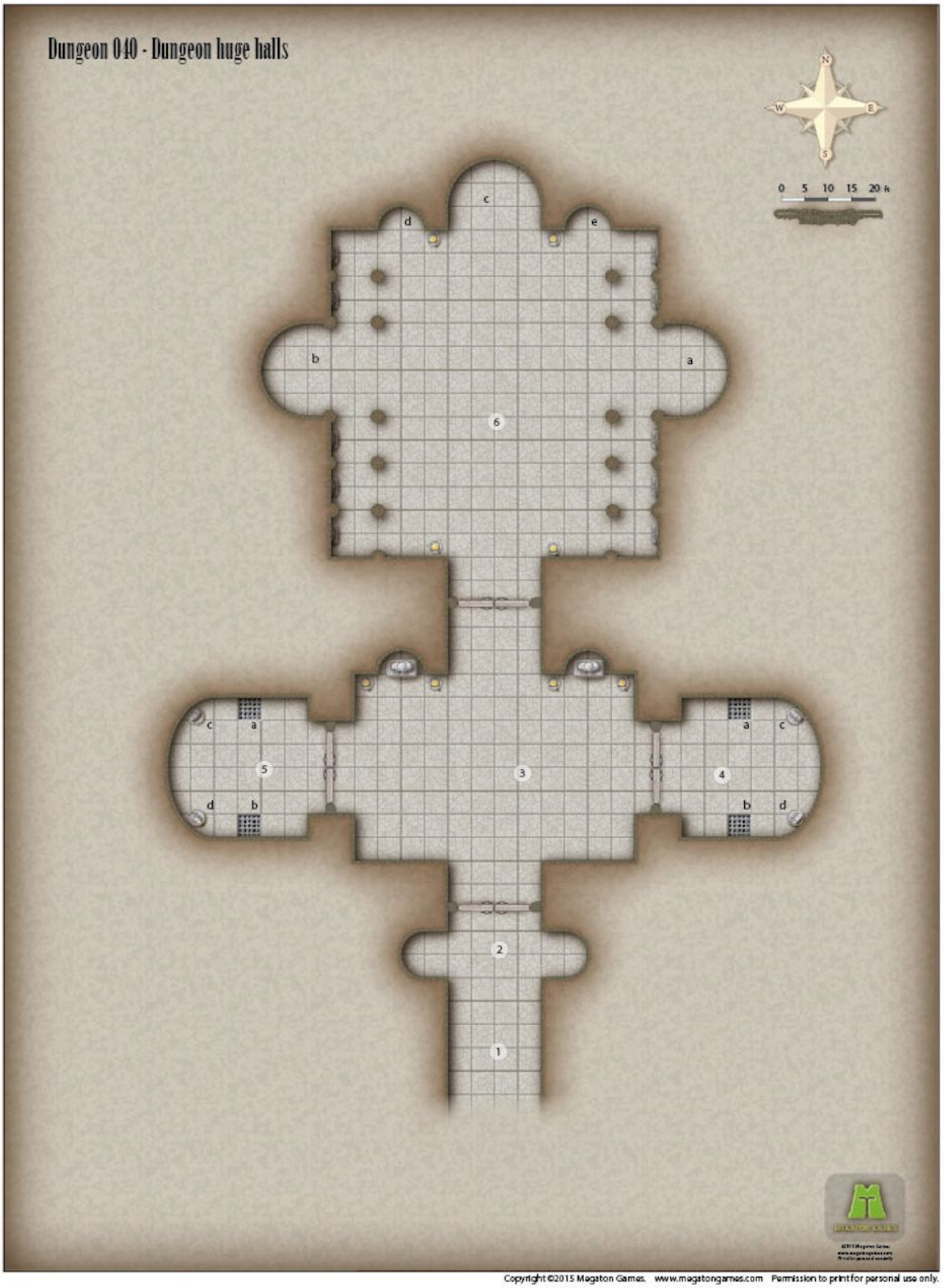
SPÖKSTIGEN

Rollpersonernas får sällskap på spökstigen av skogens djur. Snart ser de fåglar i träden, som inte varit där förut. Småvilt bland buskarna, maskar, ormar, rådjur och vargar. Tre stora svartbjörnar stannar till och granskar rollpersonerna för att snart också de slå följe. Som en armé marscherar de tillsammans mot ett ännu okänt hot. Rollpersonerna kan höra djuren vibrera ett dovt mullrande ljud - och ju fler djur som ansluter desto tydligare blir deras entoniga sång:

"Follow Betulas"
"Follow Betulas"
"Follow Betulas"

Stigen omsluts snart av en vit dimma och med ens upplever rollpersonerna att de tappar både tidsuppfattning och har svårt att orientera sig, som om att varje steg är sju mil. Vandringen på spökstigen ger dock styrkan åter; rollpersonerna återfår 1T4 tålighet.

Snart avtar dimman och hela processionen stannar upp. Framför dem är tornar en överväxt grottöppning upp sig. Betulas frustar och nickar med sitt enorma älghuvud. Förväntansfulla ögon studerar rollpersonerna. De förväntas gå in i grottan där både spindlar och mörk ondska ruvar.



Copyright ©2015 Megaton Games. www.megatongames.com Permission to print for personal use only.

SPINDELGROTTAN

Spindlarna som lever i grottan är avkommor från den vita spindeln Xanatheâ som figurerar i äventyret: Döda drömmars grav. Om rollpersonerna har spelat äventyret och stött på Xanatheâ har spelledaren förhoppningsvis många bra idéer på hur spindeln och hennes avkommor reagerar på rollpersonerna. Hursomhelst är grottan deras hem och är inte nöjda med intrånget - men glada att det vankas färskt kött.

Har den vita spindeln Xanatheâ (från äventyret döda drömmars grav) anledning att ogilla rollpersonerna blir kampen i spindelgrottan väldigt mycket svårare för rollpersonerna. Är de dock vän med den vita spindeln kanske hon kan övertygas att hjälpa dem. Detta är dock mycket svårt och rollpersonerna behöver inte bara klara svåra tärningsslag utan även ha väldigt bra argument.

Scen: Ingången och den uppbrutna porten

De första rummen (1 &2) i ruinen är fullt med spindelnät och otäckt tyst. Rollpersonerna behöver klara ett [kvick -3] eller [Diskret -3] för att undvika näten och därmed inte varna grottans spindlar. Om en rollperson misslyckas med ett slag kommer snart en svärm Etterskaror som går till anfall. Varje runda av strid i detta rum behöver rollpersonerna klara ett [kvick] för att inte stöta mot fler nät och därmed fastna och varna ännu en svärm av etterskaror.

På andra sidan rummet finns en uppbruten port i brons. Portens ornament vittnar om en gammal civilization som bröt malm på denna plats - men det var längesedan.

Naturligtvis har nyfikna barbarer och någon enstaka olycklig skattsökare besökt spindelgrottan och i näten hänger deras kvarlevor och tillhörigheter. Det är mörkt i grottan och om rollpersonerna inte har tillräckligt med ljus kommer behöva strida i blindo med grottans sexbenade invånare vilket förvärrar situationen avsevärt.

Scen: Spindlarnas lya och den låsta porten

Detta rummet (3) är det fullt med spindelnät. Det luktar fränt av gift och när vinddraget får näten att vagga, hörs ett klickande ljud som när benknotor slår mot sten. För att öppna porten, som Pernour har bommat igen behövs ???. Det kostar en (1) temporär korruption för ett försök

Om spelledaren vill inkludera den vita spindeln Xanathâ finns hon i detta rum. Drypargaddar smyger sig på rollpersonerna (en per rollperson) och de väntar bara på ett läge att attackera med sitt gift. Kanske när deras byte kryper under någon fallen bjälke, klämmer sig genom kopparporten eller står på huk i ett hörn för att plocka upp daler från en äventyrare som för längesedan vågade sig in i grottan - men som inte kom levande ut.

I striden med Drypargaddarna i detta rum behöver rollpersonerna slå ett slag mot [diskret] per runda för att inte stöta mot spindelnätet och därmed locka fram en svärm med etterskaror.

ETTERSKARA

Släkte	Spindel		
Motstånd	Ordinär		
Särdrag	*Giftig* (I), *Naturligt vapen* (I), *Svärm* (II)		
Diskret 11 (–1), **Kvick** 13 (–3), **Listig** 10 (0), **Stark** 5 (+5), **Träffsäker** 15 (–5), **Vaksam** 10 (0), **Viljestark** 9 (+1), **Övertygande** 7 (+3)			
Förmågor	Inga		
Beväpning	Bett 3 samt gift 2 i 2 rundor		
Bepansring	Ingen		
Försvar	–3		
Tålighet	10	**Smärtgräns**	3
Utrustning	Ingen		
Skugga	Grönlila (korruption: 1)		

Taktik: Spindelsvärmen samlas runt ett byte och biter, biter och biter det tills döden inträder. Sedan tar den sig raskt an nästa byte i närheten.

DRYPARGADD

Släkte	Spindel		
Motstånd	Ordinärt		
Särdrag	*Fångstnät* (I), *Giftig* (I), *Naturligt vapen* (I)		
Diskret 11 (–1), **Kvick** 15 (–5), **Listig** 10 (0), **Stark** 9 (+1), **Träffsäker** 13 (–3), **Vaksam** 10 (0), **Viljestark** 7 (+3), **Övertygande** 5 (+5)			
Förmågor	*Akrobatik* (Novis)		
Beväpning	Bett 3 samt gift 2 i 2 rundor		
Bepansring	Ingen		
Försvar	–5		
Tålighet	10	**Smärtgräns**	5
Utrustning	Ingen, men deras nät innehåller ofta intressanta saker från tidigare måltider (värde 1 daler per drypargadd)		
Skugga	Gröngrå, som skogarnas hängande lavar (korruption: 2)		

Taktik: Drypargadden utnyttjar sina nät till att fånga byten, och dansar sedan kring ett offer i taget med flankerande övertag tills de många betten dräpt offret. Sedan går de till nästa, och till nästa ...

Den vita spindeln Xanathâ

"Ödets trådar skälver när jag spinner framtiden."

Manér	Talar väsande, är helt stilla		
Släkte	Spindel		
Motstånd	Starkt		
Särdrag	*Fångstnät* (III), *Giftig* (III), *Giftspott* (III), *Naturligt vapen* (II), *Pansar* (III), *Snabbfotad*		
Diskret 11 (–1), **Kvick** 13 (–3), **Listig** 17 (–7), **Stark** 9 (+1), **Träffsäker** 10 (0), **Vaksam** 10 (0), **Viljestark** 7 (+3), **Övertygande** 5 (+5)			
Förmågor	*Akrobatik* (Novis), *Exceptionellt karaktärsdrag* (*Listig*, Gesäll)		
Beväpning	Bett 4 samt gift 4 i 4 rundor		
Bepansring	Ryggsköldar 4		
Försvar	–3		
Tålighet	10	**Smärtgräns**	5
Utrustning	Ingen		
Skugga	Brinnande av bländande ljus (korruption: 0)		

Taktik: Xanathâ är slug och tänker många steg framåt. Hennes mål är att komma över Nid-vattnet. Om hon måste slåss utnyttjar hon sina nästan levande nät till att fånga in fiender som hon sedan spottar gift på. Om det inte räcker kommer hon att retirera och tänka ut en ny strategi. Sitt bett använder hon endast i sista hand, om hon blir inträngd i ett hörn.

Bilder: Järnringen

Scen: Sidorummen

Rummen (4&5) användes som lagringsutrymme för gruvans arbetare. Nu består rummen nu bara ruttna bjälkar, trasiga verktyg och malmvagnar. I ett av rummen (spelledaren avgör vilket) finns resterna av en olycklig expedition. Tre förvridna kroppar finns här och om rollpersonerna söker igenom dem behöver de klara ett slag mot diskret för att inte attrahera två svärmar av etterskaror.

Mörkermästare och Nekromag Pernour Kolhjärta

Scen: Pernour Kolhjärta

Rollpersonerna har nått den kammare (6) där mörkermästaren Pernour Kolhjärta befinner sig i väntan på att få sin styrka åter. Kammarens väggar är täckta av mossa och aska. Det lyktar unket, som av död.

Mörkermästaren Pernour Kolhjärta dog här inne efter skadorna han ådrog sig i striden med Ugín. Som alla mörkermästare återföddes han som Nekromag. Offer av människor och djur ger Pernour sin kraft och om bara några år kommer han vara så stark att han kan återvända till platsen där han fjättrade Ugín och slutligen dräpa djurguden.

Händelseförloppet

1. I salen är det tyst men efter en kort stund kan de höra ett hjärta som börjar slå och med en rossling reser sig något i mörkret på andra sidan salen. Pernour Kolhjärta har återigen rest sig - redo för strid. Allt naturligt ljus minskar i styrka och i sin vänstra hand bär den fruktansvärda motståndaren en väldig stridsklubba - och i hans mage sitter en stor klo av ett djur inborrad. Väser sin förbannelse torr och hatisk röst. När Pernour uttalat den fruktansvärda ramsam och förbannelsen behöver alla rollpersoner klara ett slag mot viljestark för att inte bli förhäxade.

   Storm filled skies, feel death come crawling
   Land of ice, black chief comes marching

   The vibration of mammoth striding
   Ground is cracking, trees are trembling
   The sight of fearless creatures devastates
   Empowered to the teeth

2. Som ett svar brölar älgguden Betulas ut uråldigt hat. Ljudet är öronbedövande och ekar tungt mellan grottans väggar. Betuals har åkallat skapelsekraften i Ugglépaktens namn. Nekromagen ger ut ett iskallt skri (Nekromagen kan nu ta skada från vanliga vapen, dock gör alla icke-mystiska vapen bara halva skadan). Ljuset kommer åter men med det - även en bitande kyla. Rollpersonerna kan uppfatta några ord.

   Almighty emperor
   Guide me through mire deep
   Almighty emperor
   Show me their true belief

3. Rollpersoner antal vandöda Dragouler reser sig. Den slutgiltiga striden är över dem. Nekromagen, som en gång var en mäktig krigare, har värden som en Griftgångare men han svingar en fruktansvärd stridsklubba. Se nedan. Varje runda reser sig 1T6 dragouler tills det totalt rest sig 13 stycken.

GRIFTGÅNGARE	
Släkte	Ande
Motstånd	Stark
Särdrag	*Andeform* (III), *Gravkyla* (III), *Manifestering* (III)
Diskret 7 (+3), **Kvick** 11 (−1), **Listig** 10 (0), **Stark** 15 (−5), **Träffsäker** 5 (+5), **Vaksam** 9 (+1), **Viljestark** 13 (−3), **Övertygande** 10 (0)	
Förmågor	*Järnnäve* (Mästare), *Tvillingattack* (Mästare)
Beväpning	Två svärd 9 och 6 (balanserade), två attacker mot samma mål
Bepansring	Ingen, tar inte skada av annat än mystiska krafter och magiska vapen vilka endast gör halv skada.
Försvar	−2 (två vapen)
Tålighet	15 **Smärtgräns** —
Utrustning	Två gastklingor (kvalitet: balanserat)
Skugga	Som en klar natthimmel, med svaga ljus som inte gör annat än att förstärka mörkrets överskuggande kraft (genomkorrumperad)
Taktik: Griftgångarens mål går före allt annat, även om dess egen fortsatta odöda existens också är högt värderad. Griftgångaren utgår från att den är svår att skada tills motsatsen bevisats av fienden. Gravkylans paralyserade kraft utnyttjas så att svärden kan avsluta jobbet.	

DRAGOUL	
Släkte	Vandöd
Motstånd	Ordinär
Särdrag	*Vandöd* (I)
Diskret 10 (0), **Kvick** 10 (0), **Listig** 7 (+3), **Stark** 15 (−5), **Träffsäker** 9 (+1), **Vaksam** 11 (−1), **Viljestark** 13 (−3), **Övertygande** 5 (+5)	
Förmågor	*Järnnäve* (Gesäll), *Sköldkamp* (Novis)
Beväpning	Rostigt svärd 6, Sköldstöt 4 samt *[Stark −5]* för att inte ramla omkull
Bepansring	Nitläder 2 (begränsande)
Försvar	0 (sköld)
Tålighet	11 **Smärtgräns** —
Utrustning	1T10 örtegar
Skugga	Gulgrå som död hud, med svarta fläckar som växer alltmedan den vandöda kroppen sakta ruttnar (genomkorrumperad)
Taktik: Den vandöde vaggar och hasar fram enligt sin skapares vilja eller på egen hand, på jakt efter varmt kött och rykande färskt blod.	

- Istället för tvillingattack har Pernour Förhäxa (Mästare) som han kastar i första steget ovan.

- Stridsklubban Trollångest gör 9 i skada. Se hela beskrivningen i Appendix I

- Varje omgång reser sig 1T4 dragouler totalt max sju stycken.

Bild: Järnringen

PRELUDIUM

Med mörkermästaren Pernour Kolhjärta död kan Ugín äntligen bli fri från den mörka kedjan som fjättrat honom vid stenstoden. Utanför grottan står det alla skogens djur som tittar på rollpersonerna. Både Uggle- och Älggudarna tornar upp sig över de övriga djuren. Efter bara en kort stund av tystnad tar Ugín ett steg framåt och i rollpersonernas huvuden hör de ännu en gång hans röst:

Awaken in the silent night.

Alone, inland hysteria.
I am a stranger in this land.
Here I kneel before you.

Oh, solemn glory.

Standing together on the hill.
Nothing is spoken, but understood.
Below, a procession of wooden men.
Swinging their tree trunks in the wind.

The white birches are alive, they are marching.

Efter att Ugín har pratat klart återvänder djur till skogen. Kvar på marken ligger Ugíns ansiktsmask och den kedja som mörkermästaren fjättrade Ugín med.

Här slutar äventyret Eviga riket. Men RP kan såklart återkomma till det äventyrlandskap som beskrivs i detta kapitel.

Appendix I - Artefakter

Ugíns ansiktsmask
+1 i [Listig] och +3 [Vaksam] för att upptäcka saker på håll. Naturen glöder. Bäraren av ugglemasken får dock 1T4 temporär korruption om de skadar oskyldiga naturväsen.

Pernour Kolhjärtas Stridshammare: Trollångest
Vapnets smiddes av det tillfångatagna ärketrollet Froxon. Trollet torterades under processen av sadistiska mörkermästare. Ärketrollets ångestvrål bands i hammaren. Den svarta hammaren utstöter vrål av trollångest som en hög knall varje gång den träffar sin fiende.

- Effekt: Trollångest (Korruption: 1T4)
  Den träffade får slå ett [Viljestark - 1], misslyckas slaget blir offret omtöcknad och därmed -3 på alla sina handlingar i en omgång.

Förslavande kedja
Kedjan som mörkermästaren band Ugín med är inte bara mästersmidd utan även viljeförsvagande. Alla som fjättras med kedjan måste så ett [viljestark] för att inte bli apatiskt i 1T4 timmar.

Appendix II - Handouts

Alla texterna i handoutsen är från albumet: Cult of Luna - Eternal Kingdom

Handout - Eviga Riket
Ugglestenen

Tonight I mourn the loss of heart and soul.

The path is taken, The curse received.
Dark and barren in the winter night.
Shadows move along the tree line.

A life is cleansed in blood.
Cleansed by these guilt hands.
Purged in a hollow soul.
Scorched and punished.

At the harbor I waited.
Kept an eye on the Baltic Sea.
Across these eastern waters a country of filth and dirt.
He emerged from the forest, how did he know?
I damn this forsaken land.
Still the moon is looming low

Handout - Eviga Riket
Domodans ramsa

His throne is unthreatened.
No man dare to challenge.
Emperor in stone, ruler in disguise.
Take on life form, pass through the fields.

Let kingdom come.
Eternal order done.

Handout - Eviga Riket
Yndras ramsa

Here they collect.
The oath of servants.
By the mountain side.
Follow the pack.

Handout - Eviga Riket
Ugglegudens ramsa

Caveman trapped inside.
Trees and beings come to life.
Emperor in fire, ruler in disguise.
Take on life form, caught in the fields.

Come alive you sovereign.
Gather the herd and lead the way.

Handout - Eviga Riket

His throne is unthreatened.
No man dare to challenge.
Emperor in stone, ruler in disguise.
Take on life form, pass through the fields.

Let kingdom come.
Eternal order done.

Here they collect.
The oath of servants.
By the mountain side.
Follow the pack.

Caveman trapped inside.
Trees and beings come to life.
Emperor in fire, ruler in disguise.
Take on life form, caught in the fields.

Come alive you sovereign.
Gather the herd and lead the way.