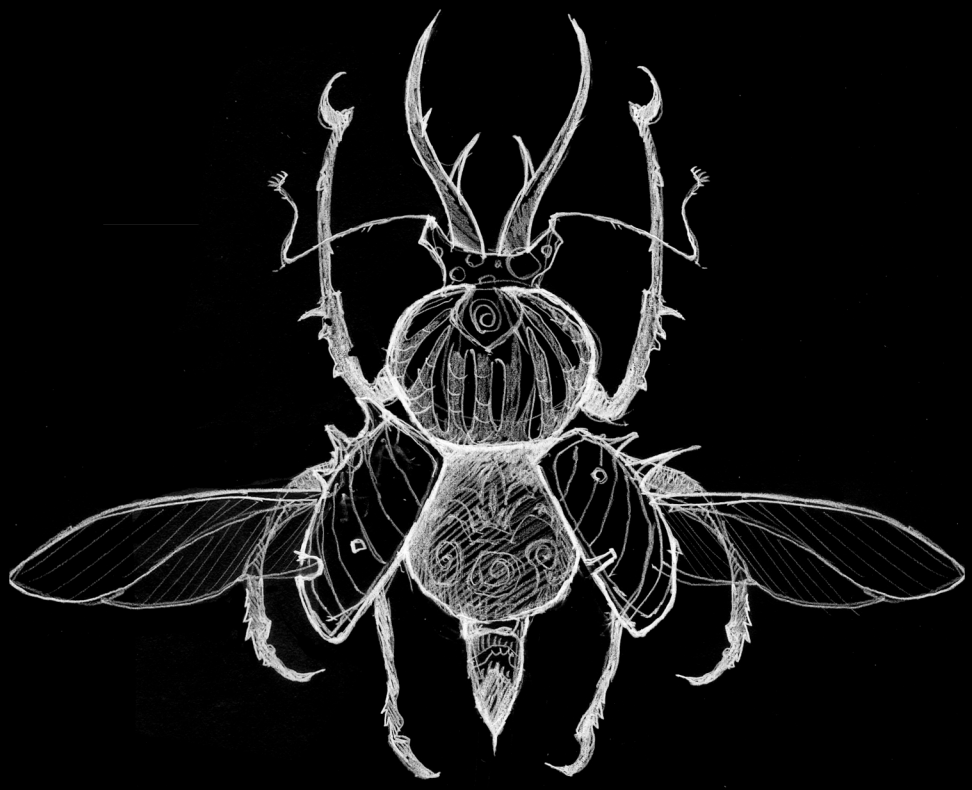


MÖRKRETS ZENIT

EN ROLLSPELSKAMPANJ I FYRA DELAR

ÄVENTYR 1: SPINDELDROTTNINGENS TEMPEL

SAMT: KAMPANJENS INLEDNING & ÖPPNINGSSCEN

Drömmen höll sig envist kvar i medvetandet, fastän det gått timmar sedan han vaknat. Högra handen bultade av molande smärta, som om någon huggit av hans fingrar. Alltid samma förbannade dröm. Den här gången hade han nästan fullgjort pakten. Han hade känt friheten, sett vad det innebär. Men utan att förstå, utan att minnas. Död och elände hade han sett, det var klart. Men också frihet från dessa eviga drömmar. Ibland kände han att han skulle göra vad som helst för att slippa dem, och idag var en sådan dag.
Han tog ett djupt andetag och återgick till arbetet. Någonstans bland pappren låg svaret på vad drömmarna betydde.

Läsljuset fladdrade till och slocknade igen, säkert tionde gången. Han hade kontrollerat veken, bytt ljus två gånger och bytt dess plats ett otal gånger. Kammaren var inte det minsta dragig och veken brann rakt. Ändå envisades ljuset med att slockna hela tiden. Han svor och fumlade i mörkret för att tända det, men stannade plötsligt upp.
I det totala mörkret hörde han en dörr öppnas. Sakta och nästan ljudlöst, men ändå ytterligt tydligt. Han såg ingenting, bara svart blindhet, men likförbannat uppenbarade sig en gestalt i rummet. Hur han såg den visste han inte, men där var den - svart mot svart, mörker mot mörker, men hur tydlig som helst. Ett hisnande rovdjur; insektarmar, flugögon och gamnäbb. Eller kanske ett enormt fladdermusansikte, mandibler och gethovar. Eller något så obegripligt att han inte kunde uppfatta det, men hans undermedvetna gjorde desperata försök. Han visste inte vilket, men en sak var han säker på – han var inte rädd. Han visste vem det var, nu visste han vad drömmarna betydde, och han insåg sitt öde.

Förord

Välkomna till Mörkrets Zenit! Detta är en fantasykampanj till Svärdets Sång som jag i olika versioner krafsat ner fragment av under minst tio års tid – ett litet stycke i taget, då inspiration fallit på och överraskande överlopps tid funnits till hands. Efter en tid märkte jag att jag hade en hel uppsjö av olika lösryckta äventyrsfrön och tankar, och jag beslöt sammanställa kluddet till en helhet. Resultatet har ni nu framför er.

Det finns ingen djupare avsikt eller plan bakom kampanjen – jag har bara roat mig ☺ Jag gör heller inga anspråk på att vara oerhört originell, här frodas mycket klassiska element – slemma orker, feodala riddare, farliga drakar och onda magiker. Förhoppningen är dock att den röda tråden är både stark och intressant, och att de olika delarna erbjuder tillräckligt med överraskningar och roliga situationer. Några designmål har jag haft under skrivandet:

- Att det skall gå att hoppa direkt in i kampanjen utan att behöva läsa på om geografi och historia – all information kommer under spel.
- En enkel och tydlig röd tråd så att spelarna aldrig behöver ställa frågan ”Varför skall jag göra det här”
- Varje scen, äventyrsplats eller deläventyr skall innehålla en oväntad händelse, en komplikation eller twist av något slag
- Äventyren skall vara öppna och gå att tackla på många olika sätt, men samtidigt skall det finnas ett ”spår” eller en tråd som går att följa.

Ingenting är testspelat, ett otal regelvarianter har under arbetet fungerat som bas, och korrektur har skötts av endast mig själv, så ett visst mått av fingertoppskänsla och egna tolkningar kan krävas av spelledaren. Beträd alltså äventyren på egen risk ☺ Alla bilder är också självgjorda.
Eventuella lån från andra verk finns säkert i texten. Jag har gått igenom den ett otal gånger, och varje gång hittar jag nya influenser som jag tidigare inte märkt. Vissa har jag rensat bort, men de flesta har jag hållit kvar – de är små referenser och detaljer som hoppeligen bara berikar texten och inte trampar någon på tårna. Ett lån har dock varit med från början som en mycket medveten inspirationskälla: Det första äventyrets tempel är inspirerat av ”Spindelkonungens pyramid” från 1983 av Anders Johansson. Jag hoppas och tror att jag gett det så pass mycket egen prägel att det fungerar som det hommage det är tänkt att vara. På ett rent allmänt plan vore det också synnerligen oartigt att inte nämna Erik Granströms Konfluxsvit, Joe Devers Ensamma Vargen, Undergångens Arvtagare av Järnringen, och alla Joe Abercrombies böcker – utan dessa skulle knappast något av detta ha blivit skrivet.

Den avslutande delen av kampanjen existerar tills vidare bara som ett utkast – om någon kommer med livet i behåll ända dit är det bara att meddela så skriver jag den färdigt!
Jag hoppas denna kampanj kan ge någon där ute nöje – själv har jag i alla fall haft oerhört roligt under skrivandet!

12.5.2018
Författaren

UPPLÄGG

Kampanjen Mörkrets Zenit består av 4 äventyr eller kampanjspår med ett gemensamt mål och röd tråd. Det gäller att rädda riket Randmark uppe i nordlandens ogästvänliga vidder från ett överhängande mörker. En uråldrig bronslampa måste hittas innan mörkret lägger beslag på den, och det för RP runt hela nordlanden i en desperat kamp mot vildsinta fiender.

- Öppningsscen, **Mannen med benhanden**: Ett kort introduktionsäventyr i staden Svartvinter som man kan inleda kampanjen med. RP får ett uppdrag av självaste kungen av Randmark: att hitta Bronslampan. Kampanjens huvudskurk presenteras – Mannen med benhanden – och efter en strid ute på stadsfloden med vingliga pråmar och panikerande paddelsvin, får man träffa Gordigal den Gamle, en viktig allierad i kampanjen. Bronslampan är sedan länge splittrad, och dess 3 bitar spridda över nordlanden - Eldstenen, Den svarta hammaren och Oxhuvudet.

- Äventyr 1, **Ormdrottningens tempel**: Den eldsten som i tiderna användes för att tända Bronslampan finns i ett runtempel i den övergivna ruinstaden Am-Korum, djupt inne i Sanklandets dystra våtmarker. Där får spelarna fritt nysta i träskets diverse intriger, inbegripande bl.a. en tidigare expedition till ruinstaden som uppväckt ett fasansfullt monstrum, agenter från det fientliga Grinngard, samt gömda rövarskatter och mänskoätande reptilorakel. Efter förhandlingar med ett surmulet lyktfolk når man runtemplet var ett hungrigt Urmörker ruvar.

- Äventyr 2, **I lejonets käftar**: Man får reda på att en förrädare finns i Randmarks Råd, en förrädare som vill sätta Mannen med benhanden på tronen. Förrädaren är en Ätare och tjänare av det namnlösa Urmörkret och måste fås fast innan hela riket faller… Äventyret inleds med att kungen dör under oklara omständigheter, och RP sitter inne med avgörande information. Det blir detektivarbete i Svartvinters maktcentrum – någon av rikets 6 högsta tjänstemän är förrädaren, och deras ämbetskedjor är nyckeln till den skyldiga. Det vankas kultmöte under staden var en drakdyrkande sekt slagit rot; bankett med stadens grädda under vilken avgörande hemligheter byter ägare; envig mot Bergstemplets riddarbödel; en spegelportal till en döende ökendimension, hemligheter, lögner och mera mord, staden ockuperas och hela rikets framtid står på spel.

- Äventyr 3, **Den svarta hammaren**: Uppe bland Kragmas isar finns hammaren som smidde Bronslampan. Den har hamnat i nävarna på rikets fiende nr 1, Tjälgångarherren. RP kan ta sig med luftskepp upp till högplatån, över igensnöade pass. Efter en luftbatalj mot förföljande skepp och angrepp av Tjälgångarherrens fladdervättar når man Kragma, men en ogästvänlig glaciär måste ännu korsas innan man når Tjälgångerherrens borg. Efter lite nystande i en gammal jättekungs familj, en spirande komplott mot den randmarkiska härens befälhavare, och ett cirkussällskap lett av en drakdyrkare i förklädnad, kommer man till andra sidan glaciären och kan smyga in i Tjälgångarherrens borg från baksidan. Där har dock redan mörkrets Ätare anlänt, också de ute efter hammaren, och en slutstrid mot två mäktiga fiendestyrkor återstår. RP måste alliera sig med den ena för att kunna slå den andra. Vägen hem leder genom det ockuperade Marnhall, var Ätarna tagit över, och kan expanderas enligt önskemål.

- Äventyr 4, **Bronsvägen**: Bronslampan smältes ner efter att dess mörka krafter avslöjats, och göts in i ett oxhuvud. Det lades därefter i tryggt förvar i Erudas tempel. Nu är templet nedbränt och bronstackan har via olika omständigheter hamnat i händerna på en handelskaravan på väg till det fjärran Kormund. Köpmännen har gjutit mynt av tackan, och ett spår av bronsmynt löper nu över Kummelviddernas omarker, i karavanens kölvatten. Äventyret är upplagt som en serie äventyrsplatser, alla kopplade till mynten, och med en egen uppsättning komplikationer och utmaningar. Ett rövarnäste på en enorm vandrande skalbagge, en armé av vittrande stenkrigare, Ätarnas kultcentrum, ett döende orakelträd mm. Spåren leder till en väntande drake, som önskar göra ett avtal med spelarna. Eller äta upp dem…

- Avslutningsscen, **Den tomma väven**: Kampanjens avslut där man möter Mannen med benhanden i en storslagen slutkamp. Alternativt har drakkulten dragit det längre strået i balansen mellan ljus och mörker, och Elmgryning nalkas i stället – en drakisk apokalyps av eld och aska.

Äventyren är skrivna i en given följd, men kan spelas i vilken ordning som helst, eller inbakade i varandra. Varje äventyr innehåller tips för diverse små ändringar som kan behöva göras beroende på ordningsföljden.

Ledtrådar
I Appendix 7 finns ledtrådar för hur Bronslampans artefakter kan hittas när man väl kommit igång med kampanjen. Dessa ledtrådar är tänkta att SL sprider ut i RPs väg.

Kartor
Alla kartor och bilder är tänkta att visas åt spelarna när de kommer till ett nytt ställe. Även sådana med hemliga gångar utmärkta! Inga kartor är endast för SL.

ÖDESPACKEN

Kampanjens bakomliggande tema är en kamp mellan mörkret och ljuset – det namnlösa Urmörkret och nordlandens drakar. Dessa två antagonister, och deras drag och framsteg i kampanjen, sköts av Ödespacken. Till det använder du en helt vanlig kortpacke som styrs av hur spelarna använder sina Kraftpoäng. För varje bildkort som dras ur Ödespacken avanceras fiendens planer på olika sätt – svart för Urmörkret och rött för drakarna. Läs mera i Appendix 1.

ANPASSA KAMPANJEN

Precis som med vilket äventyr som helst så blir Mörkrets Zenit roligare om du som SL väver in RPs handlingar, bakgrund och mål i kampanjen. Detta kan göras på olika sätt:
Längst bak, i appendixen, finns färdiga RP med bakgrunder som är anpassade för kampanjen. Dessa kan användas rakt av eller som inspiration.
Om spelarna gjort egna karaktärer kan du titta på hurudana *Mörka hemligheter* de skrivit åt sig. Kan du koppla dem på något sätt till kampanjen? Kan någon av de personer som eventuellt nämns (en ärkefiende, en konkurrent, vän) ersätta någon i kampanjen? Nämns något föremål som du kan koppla till antagonisterna i kampanjen?
Slutligen kan du också be spelarna skriva en mer ingående bakgrund till sina RP, och därifrån plocka länkar till kampanjen.
Du behöver inte slå fast något ännu, försök bara hitta möjliga kopplingar och börja sakta väva in dem i kampanjen. Var inte rädd för att ändra i storyn som den är skriven.

NORDANLANDEN

Scenen för kampanjen är det lilla feodala riket Randmark med omkringliggande vilda ödemarker – delar av det forna alvriket Valgård. Världen är med flit lämnad rätt öppen för egna påphitt förutom de delar som är centrala för kampanjens händelser. Det är dock inget krav att hitta på eget – kampanjen innehåller allt som behövs.
Här följer ett stycke om nordanlandens historia som det kan vara bra om spelgruppen har ett hum om, men inte heller det är nödvändigt. Mera information finns sedan i appendixen längst bak.

Nordanlandens historia – för spelarna

Ända sedan tidernas begynnelse har nordanlanden varit ett vilt och gudsförgätet område. En tom fläck i skapelsegudarnas väv, öppet för vem som helst att göra till sitt. Urmörkret och drakarna tog tidigt vara på den chansen och fick härja fritt här i millennier, hela tiden krigande, men samtidigt konstant växande i styrka. Inte ens gudarna kunde få bukt på de två urväsendena. Det var först när alverna slog sig ner här som situationen ändrade. De skapade Bronslampan: en magisk artefakt som dikterade balansen mellan mörkret och ljuset – mellan Urmörkret och drakarna. Med den kunde alverna kontrollera de två urkrafterna, och snart hade de fått makt över landen. Drakarna betvingades först, och drevs på flykt en och en. När till slut den sista draken dräptes – den stora ormmodern Glimring – såg ingenting ut att kunna stoppa alverna. Deras rike – Valgård – sträckte sig då över hela nordanlanden, och i rikedom och kunskap kunde knappt ens gudarnas boningar mäta sig.
Men Bronslampans makt var svår att balansera – ju mera alverna kväste den ena fienden, desto mera stärktes den andra, och på så vis växte mörkret till slut sig oöverkomligt stort. För sent märkte alverna vad som hänt. För att inte låta mörkret få fotfäste i nordanlanden, eller tillgång till Valgårds visdom och kunskap, bad alverna gudarna att utplåna hela riket[1]. Så skedde också: en mäktig flodvåg svepte över Valgård och världen räddades. Men alvernas högkultur gick under, och de försattes att segla runt på haven, sjungandes sånger om sitt forna rike.
Nordanlanden låg öde.
Förutom små mänskobosättningar söder om Valgård. Mänskorna hade slagit sig ner längs den karga kustremsan i skuggan av alvriket. De kallade sitt samhälle Randmark, och där bet de sig fast, hårt ansatta av kvarvarande mörkerhorder från de ödelagda vidderna i norr. Men på tröskeln till undergång tände deras kung, Oryn I, Bronslampan för en sista gång och gick ut i härtåg över Valgårds ruiner mot det väldiga Urmörkret. Med lampans hjälp blev han obeveklig och framgångsrik, och tvingade mörkrets makter på knä. Men kungen kände till Bronslampans nyckfulla natur, och hur den låtit mörkret sippra in i alvriket. Inför det avgörande slaget krossade han lampan, när segern redan var inom räckhåll. Detta blev hans död, och han stupade på slagfältet, men Randmark gick vinnande ur striden och Mörkret besegrades för gott. [2)]
Bronslampan försvann ur historieskrifterna, och i dess frånvaro tog gudarna åter kontroll över nordanlanden. Randmark var tryggat och fridfullt igen, och balansen mellan ljus och mörker var återställd, men så bräcklig, och världsväven ännu så gapande tom, att gudarna lade det forna alvriket under strängt förbud – ingen fick gå in, ingen fick gå ut. Gudarna föresatte sig att väva färdigt skapargudarnas väv, och på så sätt trygga nordanlandens framtid. Ingen vet hur långt de kom innan de tappade intresset…

Nu, flera hundra år efter Oryn I, har gudarnas översikt falnat. För 10 år sedan föll den nordliga stjärna som de satt på natthimlen att vaka över landen – ett tydligt tecken på att deras vaktskifte nu är över. Mörkerväsen sägs nu dra fram i horder över nordanlanden igen. Vildfolken som vågar sig allt djupare över de öde vidderna talar om välbevarade ruiner i det fjärran Kormund långt i nordost, och om drakar som återvänt till sina guldstinna hålor. Mänskan har också för länge sedan brutit mot gudarnas förbud, och små samhällen har försiktigt vuxit upp över det forna Valgårds sydligare marker, nu hårt ansatta av bestar och vidunder.
Men så länge Bronslampan är ur spel skall också balansen mellan ljus och mörker stå sig, och ingendera skall få alltför stor makt. Så länge har också mänskan och Randmark en chans.

Fotnoter endast till SL:

[1)] Alverna offrade sig inte frivilligt, utan blev allt makthungrigare och övermodigare. När mörkret börjat sippra in i deras rike, såg gudarna att de blivit för mäktiga, att den tomma väven korrumperat dem, och de fråntogs sin odödlighet som straff. Som motdrag slöt alverna en svart blodspakt med Urmörkret för att utmana gudarna i vansinnig hybris, ta deras plats och återfå sitt eviga liv. Givetvis slutade det illa och gudarna sänkte Valgård under vatten.
Den sista draken – Glimring – dödades inte utan fängslades för att senare användas och offras åt Mörkret, i ett slutligt fullbordande av pakten.

[2] Kung Oryns saga var inte riktigt så rosig och hjältemodig som randmarkiska historieskrivare hävdar. Han hittade Bronslampan, men i stället för att ”tända den en sista gång” använde han den för fullt till egen vinning. Därigenom gav han plats åt Mörkret och snart hade även hans sinne förmörkats. I vansinnig makthunger åtog han sig att fullgöra alvernas halvfärdiga pakt med Mörkret, och gav det en plats i skapelsen. Han upplät sin egen kropp åt den eviga natten och blev Ashur-Asha, Urmörkrets tolfte son, siad härskare över den skapta världen. Som mörkerherre enade han Randmark med blodiga härtåg. De fiender som sägnen omtalar var i själva verket mänskliga stammar och släkten som motsatte sig hans överhöghet. Han hyllades av sina undersåtar som inte anade hans sanna identitet, allt medan han arbetade på att sänka hela skapelsen i mörker. Gudarna alarmerade dock prästerna i templet i Eruda, som lyckades inviga kungens bror i sanningen. En komplott mot kungen lades upp, och på natten till det sista slaget mördades kung Oryn av sin egen bror. Därefter smalt de ner Bronslampan och gömde den. Den fjärde och sista pakten med Mörkret förblev oavslutad, och eruda-prästerna trodde att skapelsen var räddad.

Men Urmörkret bidade sin tid, och när gudarnas vaksamhet började avta och deras vakande stjärna föll, började Ashur-Asha återta sin plats i skapelsen med siktet inställt på att slutföra den fjärde och avslutande pakten, och låta mörkret ta över skapelsen.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

ÖPPNINGSSCEN: MANNEN MED BENHANDEN s 8

ÄVENTYR 1: ORMDROTTNINGENS TEMPEL s 19
- Del 1: Sanklandet s 27
- Del 2: Sista bryggan s 34
- Del 3: Ut i träsket s 40
- Del 4: Am-Korum s 57

ÄVENTYR 2: I LEJONETS KÄFTAR s 75
- Svartvinter s 81
- Misstänkt 1: Drottningen s 91
- Misstänkt 2: Auguren s 97
- Misstänkt 3: Marsken s 100
- Misstänkt 4: Kanslern s 106
- Misstänkt 5: Drotsen s 110
- Raudrim s 113
- Belägrade! s 120
- Övriga trådar och personer s 124

ÄVENTYR 3: DEN SVARTA HAMMAREN s 129
- Del 1: Ett skepp i natten s 131
- Del 2: Kragma s 138
- Del 3: Basaltborgen s 165
- Del 4: Marnhall s 177

ÄVENTYR 4: BRONSVÄGEN s 199
- Ulbrek s 202
- Svedja s 212
- Riktning Kormund s 214
- 1. Allvetarträdet s 224
- 2. Biborsa s 229
- 3. Dimryggen s 237
- 4. Hålvattna Häll s 243
- 5. Sköldbaggen s 253
- 6. Det tysta tornet s 259
- Avslut: Stormvalg s 268

KAMPANJAVSLUT: DEN TOMMA VÄVEN s 281

APPENDIX s 283
- Appendix 1: Ödespacken s 283
- Appendix 2: Mannen med benhanden s 285
- Appendix 3: Övriga antagonister s 291
- Appendix 4: Randmark s 294
- Appendix 5: Regler s 300
- Appendix 6: Rollpersoner s 302
- Appendix 7: Ledtrådar & tips för kampanjen s 305

I EGNA, SEPARATA DELAR

ÖPPNINGSSCEN:

MANNEN MED BENHANDEN

INLEDNING

Detta korta inledningsäventyr är en möjlig startscen för kampanjen Mörkrets Zenit.
Det hela börjar på värdshuset ”Röda Möllan” i staden Svartvinter, huvudstad och kungasäte i riket Randmark. (Se kartan i äventyr 2 ”I lejonets käftar”). Tanken är att äventyret sparkar igång direkt utan att behöva sättas upp eller grundas nämnvärt. RP bara befinner sig på värdshuset och där börjar ni. Om ni vill kan ni ge en kort orsak till varför de är just där:

- RP har alla fått ett meddelande att träffas här just denna kväll för att ”diskutera ett lukrativt affärserbjudande”. Hur detta meddelande har nått RP kan du som SL besluta t.ex. i samråd med spelarna, det spelar ingen större roll. Det kan ha varit ett anonymt brev, en lapp som skjutits in under en dörr, eller anlänt via ett springbud som inte vet vem avsändaren var. Om spelarna vill veta mera och beskriver hur deras RP undersökt saken kan du berätta att allt tyder på att avsändaren varit en maskerad person med okänd identitet. Eventuellt har de också märkt att de skuggats på stadens gator, men kanske aldrig fått fast förföljaren. Det är också tänkbart att de sett Mannen med benhanden (se nedan) och känner igen honom när de anländer till mötet.
- RP känner varandra på förhand och slår dank på värdshuset tillsammans. En ren slump således..?
- RP arbetar redan för Gordigal (se nedan) som hans ögon och informanter, fixare och lobbare. Gordigal har då rollen av en mera aktiv skuggfigur i riket, och håller ett flertal trådar bakom kulisserna. Ni kan t.ex. hitta på några uppdrag som ni genomfört tillsammans och som sammansvetsat er som grupp. Nu har Gordigal, via kontakter från undre världen, förstått att något skall hända på värdshuset ikväll, och bett RP ta en titt. RPs arbetsgivare kan också vara någon annan prominent figur i staden – t.ex. furst Or (se äventyr 1) eller arl Vohang (se äventyr 2).

Andra sätt att inleda kampanjen:
Det finns givetvis många sätt att starta kampanjen på. Exempelvis kan ni skippa denna öppningsscen och helt enkelt börja med att Gordigal ger RP uppdraget, och sedan kör ni direkt igång med valfritt äventyr.
En annan möjlighet är att spela hela kampanjen på ett öppnare sätt, så att spelarna inte alls har något specifikt uppdrag, utan kampanjens intriger och mysterier strös fram åt spelarna under fritt äventyrande. Se Appendix 7 för mera information. Om ni spelar med de färdiga rollpersonsbakgrunderna i Appendix 6 kan ni också välja att skippa det första mötet nedan och inleda kampanjen på värdshuset Pråmhandlarens dotter. RP har då alla fått brev av Mannen med benhanden att ta sig dit.

RÖDA MÖLLAN

Röda Möllan fungerar som både kvarn och illryktat värdshus i den lilla kåkstaden Östermyra utanför Svartvinters stadsmurar på Blekans östra strand. Här är det fullt ös med fylleskrål, klaverspel, dans, skratt och slagsmål, och luften är full med tobaksrök och lukt av svett och våta yllekappor. Efter en stund vinkar värdshusvärden (en fetlagd och gladlynt man kallad Mjölnaren) RP till sig och visar dem till ett alkovbord vid brasan. Vid bordet, halvt i skuggorna, sitter en lång man med en vidbrättad svart hatt och en duk uppdragen över halva ansiktet. Bredvid alkoven står två grova män med illa dolda vapen under sina kläder. I vimlet vid borden omkring kan RP också se andra personer som blickar intensivt mot båset och håller en hand beredd innanför kappan. Mannen vid bordet synar RP noggrant och häller upp vin åt RP ur en karaff. Sedan tar han till orda:

”Ni vet kanske inte om det” börjar han, ”men ni är av ett visst intresse i den här berättelsen. En berättelse som är nuet, en kamp mellan ljus och mörker, mellan rätt och fel. En berättelse var man måste välja rätt sida. Gör man det, väljer rätt, så kan man bli mycket rik om man så önskar. Mäktig och rik.” Här tar han upp en påse med guldmynt

och börjar nonchalant trava mynten i en stapel på bordet. Ni märker att han har en handske på höger hand, men ingen på vänster. ”Allt ni behöver göra är att utföra några tjänster för mig.” Han tar en paus och stirrar intensivt på er. ”Jag har nämligen ett problem”. Han tar av sig handsken, och håller upp sin högra hand. Det är en skeletthand utan kött och hud, och vita benfingrar rör sig när han sakta knyter och öppnar näven. Vid handleden börjar hans normala hy igen och han verkar i övrigt helt vanlig – en levande man av kött och blod. Han betraktar själv sin hand och låter tystnaden vila. ”Jag vill ha en ändring på det här. Det finns dock andra som vill annorlunda. Många klyftor att korsa, många låsta dörrar att öppna. Jag är villig att betala stort för er lojalitet.” Han sätter på handsken igen och sveper ner guldmynten i påsen. ”i morgon kväll efter midnatt kommer ni att vara på värdshuset ´Pråmhandlarens dotter´. En man kommer kanske att rusa in, kanske inte - en väg har många grenar. Men om så sker, om mannen dyker upp, vill jag att ni handlar rätt! Tänk er noga för, han är i fara och talar med falska tungor. Bind honom och hämta hit honom! Detta är er belöning.” Han håller upp pengpåsen, säkert över 25 guldmynt. Ni kan se hur de beväpnade männen utanför båset utbyter förvånade blickar. ”Och det är bara början”, avslutar han, reser sig abrupt, sätter pengapåsen innanför sin kappa och kliver med långa steg in bland folkmassan och försvinner.

Låt RP ställa frågor medan han talar om de så vill. Han kommer att lämna det mesta obesvarat och endast svara kort och kryptiskt på resten. Närmare frågor om hans hand eller hans identitet besvarar han med tystnad. Mer än två frågor besvarar han under inga som helst omständigheter utan tågar sedan bara helt oberörd ut.

- **Hemligheter**: Detta är Mannen med benhanden, hela kampanjens huvudantagonist, här i form av Rovriddaren – en av hans tre värdkroppar.

Utvecklingar

Om RP vill försöka skugga Mannen med benhanden skall de givetvis få en chans. De beväpnade männen vid bordet kommer dock att se till att deras boss får ett lämpligt försprång. (Och de ser mycket sura ut – RP har just utlovats mer i betalning än vad de förtjänat under hela sin livstid…) Läs mera om Rovriddaren i Appendix 2 för att få ett hum om var och hur han kan tänkas röra sig.

Om RP konfronterar honom är det fullt möjligt att Mannen med benhanden lämnat Rovriddarens kropp och han är en vanlig mänska med en helt vanlig högerhand. I sådana fall är det möjligt att han endast har vaga minnen av mötet med RP, och har naturligtvis ingen aning om skeendena i äventyret.

Om RP dödar Rovriddaren kan du lugnt låta det ske, även om han figurerar i texten i de kommande äventyren. Mannen med benhanden har andra kroppar och får också flera under kampanjens gång, allt enligt Ödespackens anvisningar, så det går lätt att ersätta Rovriddaren.

Vad nu?

Äventyret utgår nu från att RP faktiskt sätter sig på värdshuset ”Pråmhandlarens dotter” nästa natt. Kanske de gärna hjälper den trevliga mannen med skeletthanden, kanske de bara är nyfikna, eller kanske de vill motarbeta den obehagliga och suspekta benmannen. Om spelarna verkar vara ovilliga att ta sig dit är det absolut ingen fara. Du som SL får helt enkelt bara vara lite kreativ. Några idéer:

- Ge RP ett annat uppdrag. Som av en händelse för det dem till just ”Pråmhandlarens dotter” till natten. Kanske de skall leverera ett bud eller en försändelse till en adress som sedan visar sig vara värdshuset, och just då kommer mannen de skall möta, se nedan.
- Förflytta händelserna från ”Pråmhandlarens dotter” till det värdshus var RP befinner sig. De hör ljud från salen, går för att undersöka – et voilà! Att Mannen med benhanden tog fel på värdshuset är kanske helt förlåtligt – framtidsvisioner är svåra att tyda rätt, även för en som lever enligt andra naturlagar.

PRÅMHANDLARENS DOTTER

”Pråmhandlarens dotter” är ett av Låga stadens bättre ansedda värdshus och hit släpps inte vem som helst in. Värdshusvärdinnan har bra kontakter till stadsvakten, och en vällingklocka på taket som alarmerar högljutt om hon drar i ett sidenrep vid serveringsdisken. Detta är en av orsakerna till att Mannen med benhanden kontaktat just RP – hans sjaskiga banditer skulle ha mycket svårt att få sitta ostört en hel kväll på värdshuset. (Även om RP kanske är smutsiga skurkar de med, så är banditerna värre…) Den andra orsaken är att han sett RP vara på värdshuset i en av hans framtidssyner. Om synerna råkar ha rätt (alla är inte sannsyner, utan bara möjligheter) så är det omöjligt att ändra på framtiden. Bättre då att försöka göra det bästa av situationen.

MANNEN I NATTEN

Det närmar sig midnatt och tillsammans med värdshusvärdinnan – en jovial äldre dam som endast kallar sig Matmor – är RP de enda som fortfarande är uppe i värdshussalen. Utanför piskar regnet mot fönsterrutorna. Plötsligt brakar dörren upp och en man i trasig nattsärk stumlar huvudstupa in i salen. Han reser sig, krockar med ett bord och famlar framför oseende ögon. Matmor flämtar till – det går inte att ta miste – det är självaste kungen av Randmark, Oryn III… RP känner antagligen också igen honom, det är utan tvekan han. Den smutsiga nattsärken bär det kungliga emblemet i silvertråd, och det bleka ansiktet är kännspakt. Hans ena öga är dock igenmurat av ett svällande blåmärke och han har skrapsår på händer och knän, stinker av kloak, och dreglar ymnigt. Det andra ögat stirrar panikslaget och oseende.

”Gordigal?” flämtar han, ”Är det du? Var är jag?” Han famlar med händerna och snubblar in i famnen på er och en blekt gapande Matmor. Efter en stund verkar han lugna

sig något, sluter ögonen och för sina darrande händer över era ansikten.
”Jag känner er…” muttrar han förvånat. ”Det är er jag har sett…” [Här nämner han några eller alla RP vid namn, samt även Matmor, och nickar sakta] *” Ni har hjälpt mig, så är det. Tack skall ni ha, kära vänner, er insats har varit ovärderlig… ” Han stannar upp och gapar tomt en stund. ”Eller…* Har *jag sett er…? Jag vet faktiskt inte… Jag vet inte mera… Kanske det inte alls är sant?” Förtvivlat gömmer han ansiktet i händerna och viskar hjälplöst ”Jag har ingen aning…” Han vänder sedan igen sin oseende blick mot er. ”Många vägar har jag i alla fall sett, och jag tror att ni har funnits där. Men det har också Mannen med benhanden. Vid varje väg… Och han är nära nu, mycket nära… han var där ikväll…” Kungen skakar till, och en stund ser det ut som om han fallit i trans. Han förblir orörlig och allt är fullkomligt tyst, sen fortsätter kungen med en röst svag av fruktan.*
”Ni måste akta er för honom. Mannen med benhanden. Han är ute efter er, han är ute efter mig. Hur skall jag kunna förklara allt? Gudarna hjälpe mig… Bronslampan… Den måste hittas, det har jag sett… Ni måste hitta den före han gör det. Ni måste göra det för ert rike, för er krona och för hela skapelsens skull. Ta er till Gordigal omedelbart, han kan hjälpa er.” Han sluter sitt friska öga. ”Kanske han även kan hjälpa mig…” Han slaknar i era armar och börjar darra. Hans sista ord är bara en viskning ”Låt ingen se mig så här. Folket… Deras konung en blödande stackare, ett monstrum! Göm mig, ta mig till Gordigal”

Efter att kungen yrat på sjunker han in i ett närmast katatoniskt tillstånd och svarar inte mera på tilltal. Han kan stå och röra sig om han föses fram av någon annan. Om RP är villrådiga kan han dock vakna till och be dem skynda på till Gordigal, nämna bronslampan och att Mannen med benhanden närmar sig.

Mot Kollegiet?
Återigen gör äventyret nu ett antagande om RPs ageranden och utgår från att de *inte* lyder Mannen med benhanden utan i stället kungen. Om så inte är fallet, utan RP besluter sig för att föra kungen till Röda Möllan (de utlovades ändå en synnerligen rejäl betalning), får du som SL igen vara kreativ. Förslag:

1. Låt det ske och hindra inte spelarna. Se under avsnittet för Röda Möllan nedan för idéer på hur mötet där kan tänkas utforma sig. RP kommer nu att avkrävas total lydnad och att de svär trohet, brännmärker sig o.s.v. Mannen med benhanden är knappast själv på plats, i stället väntar endast hans hejdukar i kvarnen, kräver att få kungen, och meddelar att RP får sin betalning senare.
   Kungen återbördas sedan på morgonen till slottet, något psykiskt ärrad, men vid full vigör. Matmor kommer givetvis inte att gå med på något så oerhört som att inte lyda kungen, men oberoende om hon invigs i RPs beslut eller inte, så kommer hon att uppsöka Gordigal på morgonen och be honom hjälpa, och den vägen kan du introducera honom och ge spelarna hans information.
2. Introducera kungsgardet enligt nedan. De spärrar RPs väg och vill eventuellt omedelbart arrestera dem för någon bagatell. Gordigal kan sedan vid behov rädda ur fängelset, se nedan.

Om RP gör som kungen och Matmor vill, ber den tårögda värdshusvärdinnan RP att sköta uppdraget utan henne, och föra kungen till Kollegiet. Hon är för gammal och stel, och kan inte lämna sitt värdshus. Men hon lovar RP följande hjälp:

- Genom att nämna att man är vän med Matmor kan man få rabatt hos smeden i Låga Stan.
- RP får gratis mat och uppehälle på ”Pråmhandlarens dotter” när de är i Svartvinter, så länge de arbetar på kungens uppdrag.
- Så länge man arbetar på uppdraget fungerar värdshuset regeltekniskt som ett Fäste, dvs. RP får en KP varje gång de återvänder dit och spenderar ett dygn.

Kollegiet ligger i andra ändan av staden, ute på Tornön. Där håller Gordigal den Gamle till, kollegiemäster och kungens goda vän och mentor. Matmor sveper en stor kappa med huva över kungen, försäkrar sig om att alla ätit väl, och föser iväg RP.

ÖVERFALL

Mannen med benhanden har satt en patrull banditer att bevaka vägen till Kollegiet för den eventualitet att RP skulle försöka ta kungen dit. Kanske är detta ett resultat av en framtidsvision eller bara en riskanalys. Pråmfärden från Tobakskajen ut till Tornön är det troligaste stället för överfallet. Natten är ytterligt mörk, regnet piskar på och stadens gator är tomma.

PRÅMEN

Dagtid går paddelsvinsdragna pråmar regelbundet ut till Tornön, men nu mitt i natten finns endast en pråm med tänd lykta vid bryggan. Pråmföraren Dar kör ut last till ett skepp ute på floden, men har av en grupp hamnlastare anlitats att köra via Tornön. Pråmen är full med tunnor och resenärer måste stå eller sitta på det översta lagret.

❖ **Hemligheter**: Hamnlastarna är (slarvigt) förklädda banditer. Dar smugglar vapen i tunnorna ut till skeppet.

HÄNDELSER

När pråmen lagt ut och kajen försvinner i regnet och mörkret reser sig lastarna upp och anfaller. Med SPEJA kan man undvika att bli överraskad. Då hinner man se att en kropp (Dars förman som motsatte sig banditernas krav på skjuts) gömts under en tunna i aktern, eller så skymtar man illa dolda vapen under lastarnas regnkappor, man ser hur de stirrar på kungen, eller att pråmföraren tydligt har gråtit och nu är skräckslagen.

Banditerna är lika många som RP + 1. Deras ledare, ”Hattmakaren”, sitter i fören på tunnorna bakom pråmföraren. Resten av banditerna sitter i aktern, med RP mitt emellan. Banditernas order är att föra kungen till Hattmakarens högkvarter.
Om kungen släpps utan att någon specifikt placerar honom tryggt, så faller han i sjön. Låt honom dock inte sjunka eller försvinna, utan det skall alltid gå att hitta och fiska upp honom. För att själv ta sig upp ur vattnet måste RP lyckas med RÖRLIGHET för att klara det på en handling, annars tar det hela rundan.
Där RP står finns en mast med en bom som sträcker sig ut över banditerna i aktern. Det går att svinga sig med bommen, t.ex. till en annan båt.

Tunnorna
Man kan kapa surrningen på ett varv med tunnor – ett lyckat anfall med ett huggvapen räcker. Sker det rasar ett helt varv med tunnor i sjön och de som står ovanpå måste lyckas med ett slag för RÖRLIGHET eller drutta i. I alla händelser går de miste om sin korta handling. När tunnorna brakar i sjön spricker en av dem och avslöjar sitt innehåll – se nedan under Smuggelskeppet.

Malormar
Om någon som antingen skadats eller dött faller i sjön, vrålar pråmföraren i panik ”Inte i sjön! Inte blod i sjön – då kommer ju malormarna! Fan fan fan!” Mycket riktigt kan man strax se vattenytan krusas av malormsryggar. Dessa kan också dyka upp utan att någon faller i. Eventuella banditer i sjön kanske skriker och dras ner i det svarta vattnet…
Om malormar kommer börjar pråmens paddelsvin rycka vilt i tyglarna. Föraren lossar svinet som panikdyker ner till botten. Pråmen stannar då upp, förankrat med en dyktöm ner till svinet.

Paddelsvin
Raggiga vattensvin som avlats till timida och pålitliga dragdjur. De är stora som rejäla oxar, men fetare och tyngre. Hanarna har kraftiga betar som oftast sågas ner. Lätta personer kan rida på dem när de simmar, men helst fungerar de som dragdjur, och kan släpa enorma lass vattenvägen. Simhuden mellan klövarna gör att de kan uppnå förbluffande hastigheter. Paddelsvinens försvar mot malormar är att dyka ner i bottenslammet och vänta ut ormarna. De kan hålla andan mycket länge, och de har en hård och raggig ryggborst som malormarna inte angriper. Deras undersida är däremot sårbar och den vill de skydda. Ytsimmande svin är lätta byten för ormarna. När ett paddelsvin panikdyker måste man omedelbart lossna dess selar, annars kan det till och med dra ner hela pråmen i sjön…

Kungsgardet
En smal och elegant jaktpråm, dragen av två paddelsvin, dyker upp i mörkret, och lägger sidan mot RPs pråm. SL får avgöra när det sker – mitt i striden eller direkt efter. Jaktpråmen är klart snabbare är rollpersonernas pråm, och därtill kan det mycket väl hända att RPs pråm ligger stilla med svinet på bottnen. I jaktpråmen står 5 man ur kungsgardet, plus riddar Helmfast – gardeskapten – samt en pråmförare. De beordrar omedelbart stopp på allt tumult, och förklarar att alla är under arrest, och beordrar samtliga att slänga sina vapen. Om malormar kommit försöker deras pråmförare febrilt få loss sina svin som rycker kraftigt i pråmens selar och tydligt vill dyka.
Om RP förlorar en strid mot kungsgardet eller ger sig tas de till fånga, se Fängelse? nedan. Om föraren inte får loss sina svin kommer de att dra hela jaktpråmen i sjön. Om kungsgardets svin dyker kan det också hända att RPs svin dyker upp tillbaka och man kan lämna de häpna gardisterna skrikande bakom sig. Det går också att välta den något ranka jaktpråmen med t.ex. STYRKEPROV från vattnet.

- **Riddar Helmfast:** Kungsgardisternas ledare håller sig i bakgrunden och blandar sig inte i strid om det inte är nödvändigt. Du kan som SL försöka hålla honom i liv – han har en liten roll ännu att spela längre fram i kampanjen och RP kommer att råka på honom igen. Men det är ingen fara om händelserna utvecklar sig så att han oundvikligen måste dö. Hamnar han i sjön klarar han sig dock alltid.

SMUGGELSKEPPET

Längre ute i dimman på Blekan, ligger skeppet ”Sälen”. Lasten på pråmen är tunnor fyllda med saltad fisk, men inne i varje fisktunna finns ett knippe vapen eller ett litet lerkrus med vildeld. Vapnen och vildelden smugglar Dar och hennes kumpaner till Ulbrek, en uråldrig tempelstad som för en desperat kamp mot den aggressiva och gudafientliga Slutliga Erans orden.

Bakgrund
Tidigare understödde kungariket Randmark tempelstadens kamp mot den angripande sekten, men plötsligt har hjälpen slutat, och all vapenhandel med Ulbrek förbjudits. Handel med vildeld är också under tillåtna former hårt bevakat och reglerat, så smuggling av denna ytterst värdefulla vara är synnerligen olagligt. Endast det lilla Sulfurskrået av sydländska hantverkare kan tillverka vildelden, ingredienserna är både dyra och sällsynta, och det är inte stora mängder de producerar.
Skeppet ”Sälen” tillhör handelshuset Blå Porten, som har rötter i just Ulbrek. Vapnen som nu smugglas ut har införskaffats för legitim handel med det krisdrabbade Ulbrek, men har efter förbudet blivit liggande i lagret i Svartvinter, utan möjlighet för distribuering, medan nödropen från Ulbrek duggar allt tätare. Orsakerna till Randmarks ändrade attityd framgår närmare i Äventyr 2.

Blå Porten
Om RP hjälper Dar att efter allt tumult ta sig till Sälen och lasta ombord återstående tunnor är både hon och hennes arbetsgivare ombord på skeppet – Ludor Kasp, en av Blå Portens ägare – ytterst tacksamma, och lovar dem rejäl rabatt (10 till 25 %) på alla handelshusets varor. Vet RP om

att de smugglar lovar de ännu större rabatt: 25 - 50 % om RP lovar att hålla tyst. (Även om ingen tunna avslöjat sitt innehåll är det synnerligen misstänkt att lasta sitt skepp mitt i natten utan att en enda hamnvakt eller tulltjänsteman syns till.)

Vildeld
En kruka vildeld sätter ledigt en hel pråm i brand. Om RP kommer över en sådan kan de med SKYTTE kasta den t.ex. på gardisternas jaktpråm. Lyckas det kan du räkna med att alla på pråmen omsluts av eld. I praktiken innebär det att alla kastar sig skrikande i sjön och striden är över. Någon brinnande gardist kan förstås hoppa över om du som SL känner för det, och angripa RP i smärtvrålande raseri.

FÄNGELSE?

Om RP fängslas slängs de i en unken cell i stadsvaktens fyllehålor vid Tingstorget (även kungen och Dar samt eventuella banditer). Innan dörren slås fast uppenbarar sig riddar Helmfast och förklarar hur de alla kommer att hängas i gryningen för brott mot hamnlagen, kanske motstånd mot kungens män o.s.v.
Låt RP försöka fly själva under natten om de kommer på någon bra plan. Alla deras saker finns i ett annat rum i fängelset, deras dörr är låst. Minst två stadsvakter sitter i hallen utanför RPs cell.
På morgonen kommer dock Gordigal den Gamle och befriar dem. Matmor har nämligen sökt upp rådsäldsten på morgonen för att se hur det går för RP – kanske hon väntade sig att de skulle återvända för nattvila och morgonmål på ”Dottern”, och blev orolig när så inte skedde. Och därigenom kunde de hitta RP.
Under fängslandet har kungen hela tiden huvan nerdragen, varför troligen ingen känner igen hans i övrigt också svullna och blodinsmetade ansikte. Man slängs också bara huller om buller i cellen – pappersarbete och identifiering får vänta till morgonen.

GORDIGAL DEN GAMLE

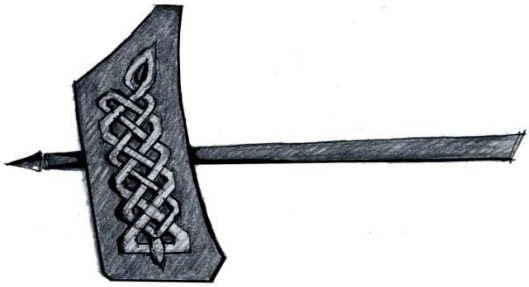
Väl framme i Kollegiet – antingen efter att ha avklarat både banditer och kungsgardister ute på floden, eller efter en uppfriskande natt i häktet, träffar RP Gordigal den Gamle. Även om man anländer mitt i natten hittar man Gordigal i observatorietornet var han sitter vaken vid en skrivpulpet överbelamrad med pergament och gamla böcker. (Kollegiemästaren är inte mycket för världsligt trams som att sova). Tornrummet är smockfullt med bokhyllor längs väggarna, mellan glasinfattade fönster med utsikt över staden. På golvet står två stora arbetsbord översvämmade med besynnerliga mässingsinstrument och halvfärdiga experiment. I taket hänger kärvar av olika torkade örter, och ovanför, i klätterljungen som tränger in genom stjärnfönstret högst upp, häckar pensionerade budkråkor, så ett stillsamt skorrande och enstaka flaxanden ackompanjerar samtalet. Medan RP och kollegiemästaren talar serverar Gordigals assistent, ynglingen Tubert, kryddat hett vin med sällsynt darriga händer.
Efter att ha lyssnat på RP undersöker Gordigal kungen en längre stund, och får honom att vakna upp för ett ögonblick och tårfyllt känna igen den gamle kollegiemästern. Han viskar något igen om Mannen med benhanden och försvunna bronslampor, och sjunker sedan ihop i djup sömn. Gordigal gnuggar bekymrat sina trötta ögon, och kan ge följande information:

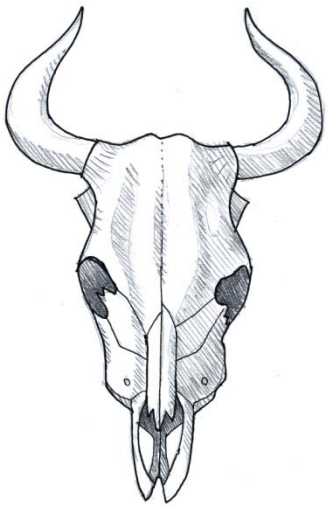
1. Mannen med benhanden är något som Gordigal hörde talas om första gången för ca tio år sedan då en viss benfingrad man började figurera i rykten från stadens undre värld. Även kungen kontaktade i de tiderna Gordigal med frågor om besynnerliga drömmar han haft om en man med kött och skinn som bortfrätta från höger hand. Kollegiemästaren har sedermera forskat en del i ämnet, men inte blivit klokare. Kungens oro kring drömmarna gick så långt att säkerheten skärptes i Vita borgen och Rådet gjorde en officiell undersökning, men man kom aldrig till någon slutsats och efter ett tag glömdes ärendet bort. Räknar man in den information som natten fört med sig, dels från kungens yranden och dels kanske från RP (om de t.ex. förhört någon av banditerna på floden och fått reda på vem som anlitat dem) och lägger till det faktum att alla stjärntecken talar om oroliga tider av stor förändring, kan man dra slutsatsen att eventuellt är hela Randmark i fara. Vem Mannen med benhanden än är, så är både hans avsikter och metoder illavarslande.
2. Bronslampan är en mäktig och uråldrig artefakt som Gordigal länge forskat i. Den lär vara ett verktyg som gudarna i tidernas begynnelse bad alverna tillverka för att balansera mörkret och ljuset. Den splittrades enligt skrifterna av kung Oryn I, men Gordigal känner till flera skrifter enligt vilka lampan ännu kan och skall återsmidas. Enligt de flesta skrifter var Bronslampan orsaken till att Valgård gick under. Gordigal ser ytterst ogärna att okända och mystiska personer ur stadens undre värld vill ha tag på den. Om dylika krafter satts i rörelse är det bästa alternativet att hinna före och få tag på lampan innan någon annan gör det. De delar som behövs för Bronslampan är alla dessutom mäktiga artefakter i sig, och således av stort värde för Gordigal och kanske hela nordanlanden.
3. Om både kungen och eventuellt också Mannen med benhanden sett RP i någon framtidsvision kan det betyda att RPs öden finns inspunna i de trådar som väver framtiden. Gordigal fnyser visserligen torrt åt allt prat om förutbestämda öden, men det oaktat kan en färdigspunnen tråd vara av avgörande fördel om framtiden utvecklar sig på ett visst sätt. RP är därmed ett ypperligt alternativ för att sköta ärendet med Bronslampan. Det råkar ju dessutom också vara så att kungen befallt dem… RP har därtill ingen inblandning i hovet, och ingen vet hur långt Mannen med benhanden infiltrerat sig runt kungen. Ju mindre inblandning riket och kungahuset har, desto bättre. Mannen med benhanden kan ha spioner var som helst.

Kollegiet
Kollegiet är ett slags kombinerad magiker- och vetenskapsakademi, och Svartvinters enda officiella sådana. Det är mycket möjligt att RP som är magiker har haft Gordigal som mentor, och känner väl till honom. Kollegiet är inte stort och har inte många magikerelever på en gång, kanske en handfull. Därtill finns elever som studerar skriftkonst, alkemi och apotekarkonst, medicin och astrologi – men inte många där heller. Utöver det finns enstaka besökande lärda och magiker som forskar, samt givetvis lärare och lektorer.
Kollegiet är ett gammalt stenkomplex av små torn arrangerade runt en innergård. Allt ger en lite öde känsla och hela byggnaden är så gott som totalt invuxen i klätterljung. Tistlar och bruna barr täcker innergården upp över fotknölarna på ett dussin halvvittrade och oigenkännliga statyer av fornstora akademiker. Kollegiet erhåller ett minimalt statligt understöd, och Gordigals ointresse för världsliga saker gör att sådant som t.ex. studieavgifter missköts eller hamnar i fel fickor.

Eventuellt vaknar kungen till när RP och Gordigal talat färdigt och är nu sig själv igen. Han är chockad över sitt tillstånd och minns ingenting av natten – känner inte igen RP, vet inget om Bronslampan eller ens Mannen med benhanden – ingenting. Han är alltför utmattad för att egentligen diskutera någonting alls ingående, och ber Gordigal ordna en vagn så att han kan ta sig tillbaka till Vita borgen, det kungliga sätet i Svartvinter.
Om du vill introducera kungens korp Snö, (se avsnittet ”Övriga ledtrådar och personer” i Äventyr 2) kan den anlända i just detta skede, flyga in i observatoriet och vara den som väcker upp kungen.

Tubert
Under samtalet ber Gordigal den bleka assistenten Tubert hämta upp forskningsmaterial angående Bronslampan från arkivet. Tubert verkar bli om möjligt ännu blekare, men lyder och försvinner ut från observatorietornet. Eventuellt har RP redan tidigare noterat att Tubert verkat lyssna intensivt under samtalet trots att han stått i andra ändan av rummet och putsat instrument. När RP nämnt Mannen med benhanden har han hoppat till och kanske tappat en glaskolv i golvet? Tubert återvänder aldrig med materialet från arkivet. I stället flyr han i panik ut i staden. Från observatorietornets fönster ser man ut över Kollegiets innergård, och där ser RP Tubert springa mot utgången med kåpan fladdrande. Det är inte svårt att ta fast Tubert – han snubblar konstant på sin kåpa och är ingen sprinter till sin natur. Om RP ändå misslyckas kan du låta kungsgardet fånga upp den flyende assistenten och låta RP möta dem igen. Se nedan.
Tubert avslöjar omedelbart allt han vet, darrande och snyftande. Han har för ett par månader sedan uppsökts av en maskerad man med en obehaglig skeletthand. Mannen hotade att ta livet av Tuberts sjuka mor om han inte gör precis som mannen säger. Tubert skulle spionera på Gordigal och rapportera om all forskning eller visat intresse angående Bronslampan. Materialet i arkivet har han för länge sedan lämnat över åt Mannen med benhanden. För ikväll hade han fått order om att vara extra uppmärksam och att omedelbart rapportera allt som hänt under natten. Hans rapportering sker alltid på samma sätt – han går helt enkelt till Röda Möllan i Östermyra, och slår sig ner där. Ibland händer där ingenting, och då går Tubert tillbaka nästa dag, men ofta dyker den maskerade mannen upp efter en stund. Ibland slår sig någon helt annan ner framför Tubert och ber om rapporten – en prostituerad, någon hamnbuse, Mjölnaren själv o.s.v.





BRONSLAMPANS RELIKER
För att återsmida Bronslampan krävs tre artefakter eller reliker. Alla tre måste hittas för att hindra den benfingrade mannen från att återskapa lampan. Varje föremål innebär ett eget äventyr i kampanjen.

Här kan du som SL besluta hur du vill presentera kampanjen. Texten är skriven med tanken att RP får uppdraget för den första artefakten av Gordigal. Sedan hittar de själva ledtrådar för de följande artefakterna under spel, och på så sätt ”låser de upp” de följande äventyren. Men ni kan också spela det så att Gordigal presenterar alla de tre äventyren åt RP – på en gång eller efter hand.
I Appendix 7 kan du hitta tips på hur du låter RP själva hitta ledtrådar om var de olika relikerna finns.
De tre artefakterna är:

- ELDSTENEN: En evig låga, en s.k. eldsten av komprimerad drakeld. Den använde alverna att tända Bronslampan med. Endast den kan åter tända lampan.
  Lokaliserandet av denna eldsten beskrivs i äventyr 1: **Ormdrottningens tempel.**

- HAMMAREN: Den hammare som både smidde och senare splittrade bronslampan för hundratals år sedan är en svart järnslägga som alverna fick i gåva av nordlandens urjättar. Endast samma hammare kan återsmida lampan.
  Läs mera i äventyr 3: **Den svarta hammaren**

- OXHUVUDET: Den tredje artefakten är själva bronset från Bronslampan, nedsmält och ingjutet i kraniet av en oxe.
  Läs mera i äventyr 4: **Bronsvägen**

TILLBAKA PÅ MÖLLAN

Om RP vill undersöka Tuberts information närmare är nästa anhalt Östermyra och den gamla väderkvarnen var äventyret började. Det är också möjligt att RP tar sig till Pråmhandlarens dotter och där får höra av en gråtande linnepiga att Matmor tagits till fånga av Hattmakarens banditer som väntar på Möllan.
När man kommer till kvarnen (oberoende om det ännu är natt eller inte) är dörren öppen och värdshussalen (nedre våningen, A) är tom. Bakom bardisken ligger värdshusvärden Mjölnaren död med ett väldigt huggsår i ryggen. Andra våningen på Möllan (B) är fortfarande i kvarnbruk, och därifrån hörs nu steg och mumlande röster.

HÄNDELSER

Hattmakarens banditer har tagit Matmor till fånga från ”Pråmhandlarens Dotter”, och håller henne nu bunden på en stol mitt i kvarnrummet, indränkt i lampolja. Om någon av banditerna från floden kommit undan med livet i behåll kan den med fördel finnas här, gärna t.ex. Hattmakaren själv. Totalt är banditerna 5 stycken. En av dem håller en fackla intill Matmor. En annan står vid eldstaden med ett laddat armborst och ett glödande järn. En tredje fnittrar okontrollerat med en enorm blodig köttyxa i handen. Den fjärde sitter dold av skuggor i andra ändan av rummet. Ytterligare en bandit finns nere på marknivå, men kan lämpligt ha gått för att lätta på trycket då RP anländer. Hans uppgift är att guida upp RP till övre våningen. Banditerna vill följande:

- Göra klart för RP att Mannen med benhanden inte vill döda dem, utan föreslår (läs: beordrar) i stället ett samarbete. (Mannen med benhanden arbetar alltid med många krokar i sjön). RP får forska och gräva i allt som har med Bronslampan att göra (banditerna uttrycker det diffust att ”forska om vissa värdefulla artefakter”) så länge de rapporterar allt åt Mannen med benhanden, och överlämnar ”reliker av betydelse” åt honom. RP utlovas därtill vidare belöningar – omfattande men ospecificerade. Om de inte gör som ombett dör först Matmor, sedan de själva.

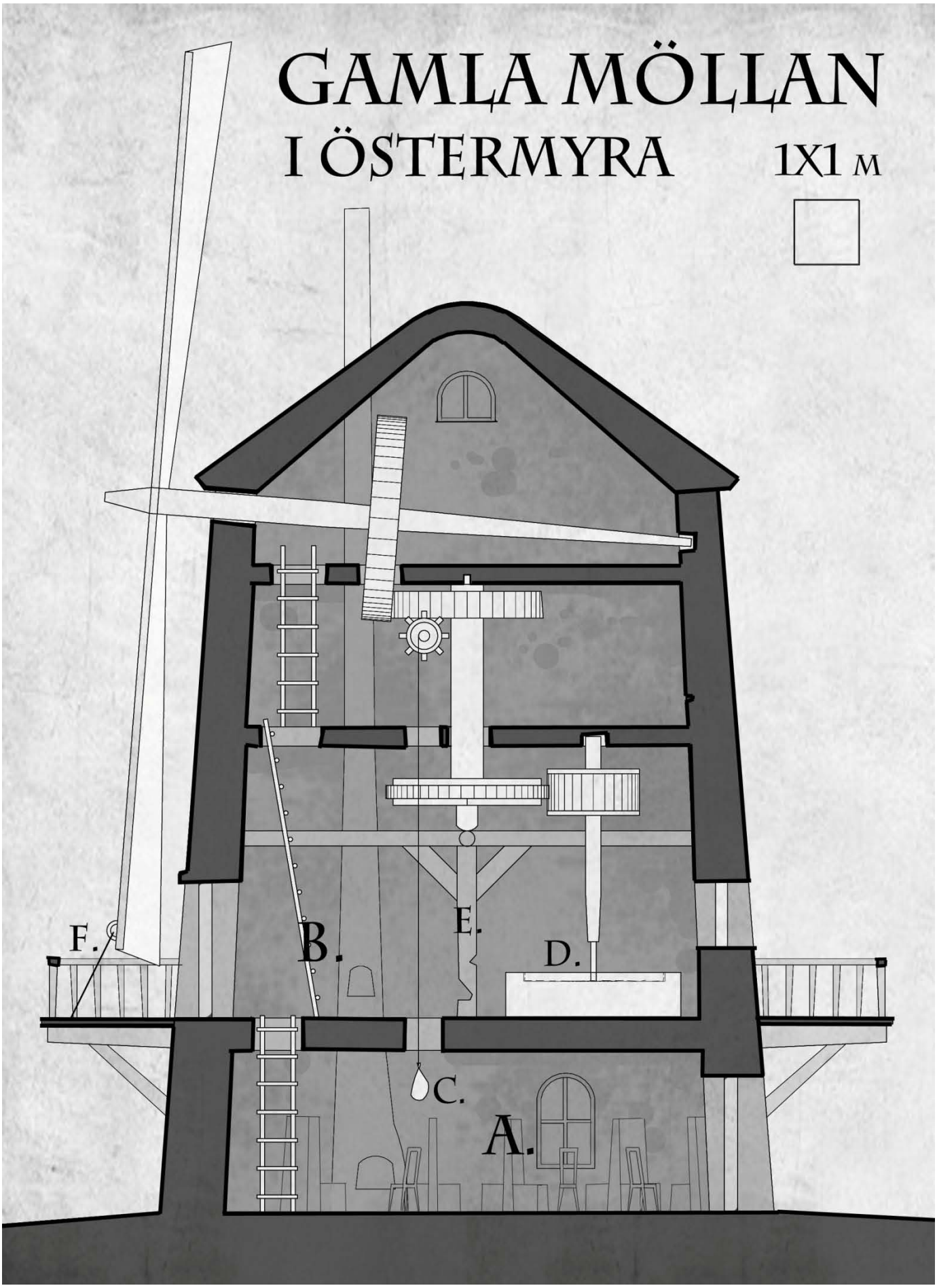
- För att besegla ”avtalet” om ”samarbete” skall RP brännas med en mörkerruna på handryggen – ett bevis på förtroende och vänskap. Om RP av någon outgrundlig anledning låter sig brännas, eller om de faktiskt tvingas så långt, kommer Mannen med benhanden att ha en rejäl insyn i allt de företar sig. SL får avgöra hur det påverkar kampanjens förlopp, om runan går att bränna bort etc.

- Därtill påpekar banditerna att detta förstås samtidigt är ett rån och alla värdeföremål, eller närmare bestämt alla föremål överhuvudtaget skall överlåtas åt dem.

Det går att förhandla sig ur knipan med MANIPULERA. Man får dock räkna med att åtminstone avge ett muntligt löfte om att rapportera regelbundet (men behöver naturligtvis inte hålla det), samt överräcka mynt till ett värde av minst 20 silver. I annat fall är det bäst att man agerar smart och försiktigt vid ett oundvikligt handgemäng.

Matmor sitter bunden uppe på kvarnstenen (D) Väderkvarnen är fullt funktionsduglig och den kraftiga vinden rycker häftigt i kvarnvingarna. De är förankrade med ett rep på terrassen (F) som går enkelt att kapa. Vingarna far då iväg med ett ryck och sätter maskineriet i vild fart. Kvarnstenen (D) med Matmor på börjar snurra och banditen med facklan stirrar förvånat när hon åker iväg. Repet för upphissande av mjölsäckar (C) åker upp och erbjuder skjuts åt de hågade. Maskineriet för också mycket oljud vilket effektivt täcker ljud från eventuellt smygande. Därtill är stödpelaren för kvarnhjulet (E) i ytterst dåligt skick och rasar ihop av ett enda välriktat yxhugg eller liknande. Detta fäller ner kvarnhjulet med ett brak. Damm virvlar upp och all som står rakt under krossas. Matmor sitter inte rakt under.

Låt RP vara kreativa med hur de angriper problemet med den tillfångatagna Matmor, och låt dem ha möjligheter att smyga, spana och förhandla.


GAMLA MÖLLAN
I ÖSTERMYRA
1X1 M
F.
B.
E.
D.
C.
A.

RIDDAR HELMFAST IGEN?

RP får gärna stöta på riddar Helmfast en gång till – oberoende om han slängt dem i fängelse under natten eller inte. Du kan som SL sätta in detta möte när som helst – direkt efter tumultet i Möllan, nästa dag när RP förbereder sig inför kommande äventyr o.s.v.

Riddaren har ett gäng kungsgardister i sitt följe (t.ex. RPs antal +2) och anklagar RP för både konspiration mot kungen och motstånd mot kungsgardet. Han har nu fått reda på vem den behuvade skepnaden i RPs sällskap var, och eventuellt har han förnedrats på natten ute på floden av RP, så han darrar av raseri. RP måste lyckas MANIPULERA honom i en social konflikt för att gå fria. Misslyckas de måste de fly eller slåss, eller så fängslas de. Lägg gärna upp scenen så att RP har en möjlighet att komma undan in i trånga gränder, upp på hustak, ner i kallt och smutsigt kanalvatten, upp på en förbipasserande vagn eller förbiglidande pråm.

Om RP fängslas kan du ta händelseförloppet från texten ovan, och alltså låta Gordigal befria dem följande dag om de inte själva lyckas fly.

AVSLUT

Spelarna kanske vill försöka nysta i Mannen med benhanden efter äventyret, men om du inte vill inleda äventyr 2 ”I lejonets käftar” nu, (det är fullt möjligt, se äventyret i fråga) så finns det inte särskilt mycket att gå på. Den skelettfingrade mannen kommer sannolikt att rensa ut bland Hattmakarens liga. Han är troligtvis inte särskilt nöjd med deras agerande och tycker att de vet för mycket i förhållande till sin begränsade kapacitet. Döda hamnbusar kan RP alltså stöta på – skickligt mördade på olika sätt. Detta kan ha skötts av Nattskärrans lönnmördare (se äventyr 2) eller av kungsgardet. Rovriddaren själv lämnar staden omedelbart efter uträttat verk, och är troligtvis rätt svårfunnen.

Av det som Tubert berättar om forskningsmaterialet drar Gordigal slutsatsen att läget är kritiskt och att det är synnerligen bråttom att hitta relikerna. Mannen med benhanden kan vara dem redan långt på spåren och jagar troligtvis artefakterna redan aktivt. Gordigal kommer således troligtvis att försöka styra ut RP på relikjakt så fort som möjligt, och kan erbjuda lämplig betalning.

PERSONER

Matmor

Mysig och rultig äldre värdshusvärdinna med sinne för brödbakning och skvaller. Vänlig, och blir omedelbart tårmild vid tal om hjältemod, vänskap och stora uppoffringar, i synnerhet för kung och fosterland. Matmor kan, lite som Gordigal, fungera som puffare och hjälpare för rådlösa RP. Hon kan också vara en inkörsport för eventuella nya RP.

STY 2, SMI 2, INT 3, KAR 4

Färdigheter: Läkekonst 2, Hantverk 3

Utrustning: Huckle och mjöligt förkläde i välstärkt linne över en elegant klänning, veckad i tjocka volanger.

Talanger: Kock 3

Kung Oryn III av Aradan, regent över Randmark

Kung Oryn är i tjugofemårsåldern, lite tanig och blek, och i detta äventyr även blåslagen, blodig och smutsig. Han presenteras här utan spelvärden eftersom han inte är tänkt att kunna bidra i storyn.

Riddar Helmfast

Lång och kraftig med svallande blanksvart hår och dominant haka. Tätt sittande ögon och ständig rynka i pannan. Respekterad och åtlyds blint av sina mannar, men bakom fasaden vilar en ganska enkel hjärna. Glänsande ringbrynja och bröstplåt med det kungliga bergslejonet ingraverat, vita klanderfritt rena kalvskinnsstövlar och handskar, stor sköld, svart mantel och öppen hjälm med ständigt uppfällt lätt galler. Riddar Helmfast har svurit lojalitet till en av den benfingrade mannens närmsta tjänare och har en viss insyn i de större skeendena i äventyret, men det är inget som RP behöver känna till.

STY5, SMI 5, INT 2, KAR 4

Färdigheter: Styrkeprov 2, Uthållighet 3, Närkamp 4, Rörlighet 3, Speja 3, Manipulera 1

Utrustning: SKYDD: Ringbrynja och täckt hjälm (Skydd 8)
VAPEN: Slagsvärd (Skada 2, bonus +2), Stor sköld (Bonus +2), Dolk (Skada 2, bonus +1)

Talanger: Sköldkamp 3, Stadig på foten 3, Sköldens väg 3

Typisk kungsgardist

Kungsgardisterna är disciplinerade och dugliga soldater, vanligtvis snäppet bättre än vanliga stads- och hamnvakter, eller värvade bondesoldater. På skölden bär de det kungliga bergslejonet i polerat stål på svart trä, och över axlarna en svart mantel. På kroppen, över ett långt fjällpansar bärs en vit enkel vapentunika. På huvudet bärs kittelhjälm med ett stålgaller över ansiktet, bakom vilket inga ansiktsdrag syns, inget skägg sticker ut eller hårtestar fladdrar – en trupp kungsgardister är ytterligt enhetliga och anonyma. Två av tre bär båge, bredsvärd och sköld, resten - så kallade stövelknektar - bär endast spjut. Men alla använder helst närkamp och i strid brukar endast en i gruppen använda båge.

STY 3, SMI 3, INT 2, KAR 2

Färdigheter: Uthållighet 1, Närkamp 3, Rörlighet 2, Speja 2, Manipulera 1, Skytte 2

Utrustning: SKYDD: Fjällpansar (skydd 4) och täckt hjälm = Skydd 7
VAPEN, ANTINGEN: Bredsvärd (Skada 2, bonus +2), Stor sköld (Bonus +2), Dolk (Skada 2, bonus +1), Långbåge (Skada 1, bonus +2). ELLER: Långspjut (Skada 2, bonus +2)

Talanger: Sköldens väg 1

Typisk hamnbandit

Banditerna är enkla tjuvar, droglangare och hamnbusar som – ibland organiserat, ibland inte – utför diverse våldsdåd på mer eller mindre regelbunden basis. Kvinnor och män, smutsiga, ofta drogade eller fulla, ibland sjukliga, stinkande och ute efter enkel vinning. De har levt hela sitt liv i misär där endast våldets väg visat sig lönsam. Äventyrets busar har anställts av Hattmakaren, och de vet ingenting om de större skeendena, annat än att Mannen med benhanden ligger bakom.

STY 2, SMI 3, INT 1, KAR 2

Färdigheter: Uthållighet 1, Närkamp 2, Rörlighet 2, Speja 2, Manipulera 1, Skytte 1

Utrustning: ETT AV FÖLJANDE VAPEN: Dolk (Skada 2, bonus +1), Knölpåk (Skada 2, bonus +1) Träklubba (Skada 1, bonus +1), 1T6 kopparmynt

Talanger: -

Banditledare, ”Hattmakaren”

Hattmakaren är ledare för ett nybildat banditgäng i stadens undre värld, anlitat för dessa dagar av Mannen med benhanden. Denne använder sig regelbundet av flera olika kriminella ligor, en åt gången för en viss uppgift, så att det lätt skall gå att utplåna alla inblandade vid behov. Detta tillvägagångssätt är en delorsak till att Mannen med benhanden både fruktas och respekteras på stadens mörka gränder och bakgator.

Hattmakaren är kallblodig och skrupelfri, och har nu snabbt krafsat ihop ett gäng för det viktigaste uppdraget i sitt liv. Om han sköter sig väl kan det här föra upp honom till toppen av stadens illegala verksamhet.

Hans högkvarter är en enkel hattverkstad intill Smältverket. Hans order för äventyret är minutiöst detaljerade av Mannen med benhanden och utgår från ett antal olika framtidsvarianter som denne sett.

Hattmakaren är sminkad, och piercad i ansiktet med ett dussintal rostiga skruvar. Han är försiktig och flyr lätt vid minsta motgång.

STY 3, SMI 4, INT 3, KAR 1

Färdigheter: Uthållighet 2, Närkamp 2, Rörlighet 2, Speja 2, Manipulera 2, Genomskåda 2, Skytte 2

Utrustning: SKYDD: Läderharnesk (Skydd 2)
VAPEN: Armborst (Skada 2, bonus +2),
ÖVRIGT: 4 silver

Talanger: Blixtsnabb, Hal som en ål

Dar

Dar är en smidig och senig yngling. Man eller kvinna – det vet inte ens Ludor Kasp, och själv kan Dar inte förstå varför det skulle intressera eller beröra någon alls. Mörka stora ögon, och inga egentliga öron utan öppningar som kan slutas, tyder på djurfolksblod av någon simmande variant. Ett enormt, vilt och tovigt hår dominerar övre delen av kroppen. Har jobbat för Blå Porten så länge hon kan minnas. Lugn och försiktig, ypperlig hand med djur.

STY 2, SMI 5, INT 3, KAR 3

Färdigheter: Uthållighet 1, Närkamp 1, Rörlighet 3, Speja 2, Manipulera 1, Skytte 1, Djurhantering 3

Utrustning: -

Talanger: -

Ludor Kasp

Tillsammans med sin fru Laenna och sin syster Hagmild är Ludor ägare till handelshuset Blå Porten. Alla tre kommer från tempelstaden Ulbrek, och är djupt engagerade i stadens hårda öde under Slutliga Erans angrepp. Ludor är ganska reslig och överviktig, skallig och med urblekta tatueringar på nacken. Han är en ”self made man”, stolt över sitt handelshus och sitt ulbrekiska ursprung, samt över sina seglingskunskaper, och passar man sig inte så hamnar man lyssna på timslånga utläggningar om stormar och pirater på de Fyra Vindarnas hav. ”Rätt skall vara rätt” säger han ofta, och med en förnöjsamhet som antyder att han tror sig ha hittat på uttrycket själv. Men hjälper man honom, gör han sitt allt för att hjälpa tillbaka, och är en ytterst lojal vän.

STY 3, SMI 2, INT 2, KAR 4

Färdigheter: Närkamp 2, Rörlighet 1, Speja 2, Manipulera 4, Genomskåda 3, Hantverk 4, Bildning 2

Utrustning: Dolk och gömd handkassa på 20 silver i kläderna – kan endast hittas med FINGERFÄRDIGHET

Talanger: -

Gordigal den Gamle

En krum och skruttig gammal man, med enstaka vita testar spretande ur ett annars rynkigt och skalligt ansikte. Pliriga varma ögon med en tjock monokel i det ena. Stöder sig på en enkel käpp och går ständigt klädd i något som ser misstänkt ut som en nattsärk och ett par morgontofflor. Kan ibland vara synnerligen disträ, men i nästa sekund skarp som en knivegg. Ses varken äta, dricka eller röka, knappt ens sova. Ibland kan man hitta honom i nåtslags trans och då är han svår att väcka. Alltid lugn, eftertänksam och ponerande. Kan dock bli irriterad över prat om världsligheter som just mat, trötthet, eller pengar. Gordigal är före detta medlem av kungens råd, numera ärkemästare för Kollegiet i Svartvinter.

RP är alltid välkomna till Gordigal under hela scenariot, och är tänkt som en viktig allierad. Du som SL kan använda honom till att försiktigt skuffa spelarna i rätt riktning under kampanjen om de kör fast. Han är också en outsinlig källa till andra möjliga äventyr och har alltid något ärende han behöver hjälp med. Hans främsta intresse är vetenskapligt så alla sorters artefakter och uråldriga eller magiska föremål kan vara sådant som han gärna ser att RP hämtar till Kollegiet från någon ruin i vildmarken. Han har dock också ett politiskt och samhälleligt engagemang, i och med sin roll som f.d. rådsmedlem, vilket gör att han mycket väl kan tänkas anlita RP för uppdrag var man påverkar rikets maktspel. Gordigal anser de flesta makthavare vara inkompetenta idioter och drar sig inte för att leda landet på vad han själv anser vara rätt väg. Kollegiet är också konstant i behov av pengar, så även om Gordigal själv inte befattar sig med sådant trams, inser han guldets

betydelse och kan ibland avsätta resurser även på något så oerhört banalt och världsligt som ekonomisk vinning.

STY 1, SMI 2, INT 6, KAR 5

Färdigheter: Manipulera 4, Genomskåda 5, Bildning 5, Skaldekonst 4, Läkekonst 5

Utrustning: -

Talanger: Synens väg 3, Runans väg 3 (Gordigal använder dock inte aktivt magi mera, utan håller sin kunskap till akademiska ändamål), Örtakännare 3, Giftkokare 3, Orädd 3

Rovriddaren, Mannen med benhanden

Mannen med benhanden är en mystisk och fruktad person i stadens undre värld. Se Appendix 2 för speldata.

Mörkrets zenit

Mörkrets zenit är en sällsynt astrologisk och mångvärldslig tids- och rumsspecifik punkt då mörkret är som allra intensivast, och personer födda i just den tidpunkten kan vara av ovärderlig hjälp för Mannen med benhanden. Samtidigt är de också då ett större hot för honom. Det kan ni läsa mer om i Appendixen och kommande äventyr. Tanken är också att RP faktiskt *är* födda just i denna ovanliga mörkerkonstellation. Det behöver dock ingen veta något om ännu, och dess implikationer framgår senare.

Bakom kulisserna

Även efter vad Gordigal berättat kan det finnas frågor som förbryllar spelarna. Gordigal kan inte berätta särskilt mycket mer, men kan förstås informera om det politiska läget i Randmark om spelarna inte satt sig in i det ännu. Se Appendix 4 för mera info.

Vad som egentligen pågår framgår mera i följande äventyr och appendixen. Kort sammanfattat råkar Mörkret stå i zenit under natten på ”Pråmhandlarens dotter”, och Mannen med benhanden försöker utnyttja tillfället till en fruktansvärd ritual på kungen. Kungen flyr dock och förirrar sig till Pråmhandlarens dotter. När kungen uppenbarar sig på värdshuset återstår ännu några värdefulla timmar av natten.

Kungsgardisterna vet inget om någon man med benhand. Hur kom det sig då att de råkade befinna sig mitt på floden just denna kväll? Kanske var det ren slump, kanske de hade fått tips om smuggling inbegripande vildeld, vilket gjorde att kungsgardet ryckte in i stället för hamnvakten? Eller så hade riddar Helmfast fått order av sin hemliga kontakt – en av den benfingrade mannens tjänare.

ÄVENTYR 1:

ORM-DROTT-NINGENS TEMPEL

INNEHÅLL

INTRODUKTION s 20
- Sammanfattning
- Gordigals information
- Förberedelser i Svartvinter
- Resan till Sanklandet

DEL 1: SANKLANDET s 27
- Resor i Sanklandet
- Slumpmöten
- Den Grå Jägaren
- Att hitta till Am-Korum

DEL 2: SISTA BRYGGAN s 34
- Brunnstockarna
- Vargmannen Två Furor
- Gravplundraren Kyldra Sprängkäft
- Flickan Oneva
- Gasmilaren Mossbert
- Agenterna Från Grinngard
- Örtkokaren Arenvard

DEL 3: UT I TRÄSKET s 40
- HAVSMÖN s 40
- Skeppet i trädet
- PRÅMKONVOJEN s 44
- ÖDLORNAS Ö s 47
- DET FLYTANDE TEMPLET s 51
- Attack mot kapseln
- Orkerhålan

DEL 4: AM-KORUM s 57
- Slumpmöten
- Lyktfolket
- Luftskeppet

RUNTEMPLET s 60
- Ingången
- Att röra sig i templet
- Ändlösa nattens dom
- Kryptan
- Glyfsalen
- Gravkamrarna

AVSLUT s 72

INTRODUKTION

Dimman låg tjock över träsket, inte en vindpust rörde sig. Långt borta, dämpat av dimmans mjuka sjok, hördes ett ensligt horn ljuda. Pråmföraren spratt upp med vilt uppspärrade ögon. "Hörde ni?" Paniken fick hans röst att spricka upp i falsett. "Det där var den Grå Jägaren, sanna mina ord. Alle man till däck! Full fart framåt!"

SAMMANFATTNING

Ormdrottningens tempel är det första äventyret, eller kampanjspåret, i Mörkrets Zenit. Äventyrarna presenteras här med den första av Bronslampans artefakter - Eldstenen. Spåren efter artefakten leder ut i Sanklandets våta ödemark. Resterna från en tidigare expedition efter stenen blir RPs bästa ledtråd för att hitta fram. Efter inledande utredningar torde en liten handelsplats mitt i det stinkande träsket vara första målet. Därifrån RP kan bege sig ut på olika deläventyr och samla åt sig hjälp för att hitta till den forna alvstaden Am-Korum, var stenen borde finnas. Samtidigt kan de trassla in sig i mystiska händelser på handelsstationen. Sedan vankas en tuff resa genom träsket till ruinstaden. Här måste man konfrontera både det surmulna lyktfolket och en annan expedition som är ute i samma ärende som RP. Väl inne i det runtempel som gömmer eldstenen, möts man av fasor från en urtida mörkerkult och hela Sanklandets malormsdrottning innan man hittar artefakten och får försöka ta sig den långa vägen tillbaka.

KAMPANJSPEL

Ormdrottningens tempel är lämpligt som första äventyr i kampanjen. Tanken är att du som SL sedan under spel introducerar rykten och ledtrådar som efter hand för in RP på de andra kampanjspåren. De flesta ställen som beskrivs innehåller möjligheter för detta.
Ni kan dock lika gärna inleda kampanjen med något av de andra äventyren.

- **Startledtrådar**: Gordigal fungerar som igångsättare för äventyret. Tips om Ormtungas expedition och dess kopplingar till Kollegiet och Gordigal, samt till den återvände lärlingen och furst Or i Svartvinter, kan även fås i de andra äventyren som spridda rykten. Se Appendix 7 för tips till ett sådant upplägg.

Glöm inte bort ödespacken och de oväntade händelser som den kan generera – de kan kraftigt påverka äventyrets gång. Du kan lite smått förbereda dig på vilka händelser som kan behöva introduceras.
Läs mera i Appendix 1 om Ödespacken, och i Appendix 7 om ledtrådar för Hammaren och Oxhuvudet.

INLEDNING

Gordigal är den troliga startpunkten för äventyret, och uppe i Kollegiets observatorietorn ger han följande information:

- Eldstenen lär ha begravts tillsammans med kung Aurogon – Valgårds första kung som lät smida Bronslampan. Stenen är formad av komprimerad drakeld, eventuellt inte större än en valnöt.
- Var Aurogon är begraven är både omdebatterat och oklart. Hans grav är otaliga gravplundrares våta dröm – enligt legenderna fylld med ovärderliga artefakter, inte minst då Eldstenen som lär kunna visa vägen till glömda drakhålors skatter. Eldstenen bär också på en profetia om nordanlandens framtid, något som intresserar Gordigal betydligt mera.
- Den förra hovmagikern Kardok Ormtunga, som länge forskat kring eldstenen, lät för ett år sedan rusta en expedition till Sanklandet. Han ämnade hitta Am-Korum – alvernas forna lärosäte var de lagrade all sin kunskap. Där påstod han att eldstenen och kung Aurogon fanns begravda. Expeditionen slutade dock i katastrof – av femtio personer har endast en återvänt till Svartvinter, och Ormtunga själv antas vara död. Gordigal vet dock inte vart i Sanklandet hovmagikern reste, och området är både svårforcerat och enormt.
- Enligt en rapport från rikets gränshird i Sanklandet har Ormtungas expedition väckt något slags monster ur ruinerna, och själva fallit offer för dess raseri. Monstret kallas i folkmun för Den grå jägaren och härjar ännu i Sanklandet. Rapporten talar om omfattande skador och flera döda över ett stort, men ospecificerat område. I Sanklandet förbannar man expeditionen och ser hovet som skyldigt till deras lidande.
- Gordigal stod inte på god fot med Ormtunga. (Hovmagikern hade i Kollegiet ertappats för nekromantiska experiment, och offentligt kört en aggressiv försvarskampanj genom att smutskasta Kollegiets trovärdighet) Den gamle kollegiemästaren hölls därmed utanför Ormtungas expedition, men han känner till följande:
  - En skicklig kartograf från Kollegiet anlitades som vägvisare.
  - Gordigal överräckte (motvilligt) en pendel åt Ormtunga för att hitta stenen. Pendeln, konstruerad av Gordigal själv, består av ett liknande material som eldstenen, och är därför svagt magnetisk till den, med en lätt pendelrörelse i dess riktning. Enligt Gordigal är pendeln ett ypperligt navigationsinstrument för att hitta stenen.
  - Ormtungas lärling var den enda som återvände från expeditionen. Han var dock tokig och dreglande, och hittills har inget vettigt gått att få ur henne, bara osammanhängande yranden.
  - Expeditionen finansierades till stor del av furst Or, en excentrisk och tillbakadragen gammal storviltsjägare och samlare.

UTREDNINGAR

Av Ormtungas galna lärling och av furst Or kan RP få viktig information om eldstenen. Men om ni inte vill snoka runt i Svartvinter utan hellre direkt komma iväg ut i vildmarken kan du skippa dessa anhalter och i stället låta Gordigal ge RP samma information. Om RP missar någon del av informationen nedan kan du låta dem komma över lämpligt brev i Sanklandet.

LÄRLINGEN

”Döda mig… Den andra” Den unga kvinnan är fastspänd med rejäla remmar, och kastar sig runt så våldsamt att hela sängen hoppar. ”Döda honom!” väser hon och slaknar sedan abrupt. Källarsalen ligger dödstyst. Fukt droppar från taket. De övriga britsarna är stilla, en del med smutsiga lakan dragna över patienterna. Plötsligt börjar kvinnan skaka och ni kan se att hon skrattar vansinnigt.
”Den grå jägaren kommer att ta er” vrålar hon med dreglet sprutande. ”Han kommer att döda er alla”.

Ormtungas lärling anlände för ett drygt halvår sedan till Svartvinter, utmärglad, yrande och stirrig. Tolvgudatemplet tog emot sin forna elev, och hon vårdades länge där. Ingenting vettigt gick dock att få ur henne. Hon är dock inte mera där, utan har nyligen flyttats till De dödas hus. I Tolvgudatemplet kan man få veta att furst Or arrangerat flytten. Detta skedde just då patienten visat tecken på att börja forma vettiga meningar. I De dödas hus vårdas endast döende, folk med farliga sjukdomar eller sådana vars lidanden man bestämt sig för att avsluta…
I De dödas hus måste man muta eller MANIPULERA för att få träffa patienten som ligger fastbunden vid en säng, vridande sig i plågor. Vid sängen står en låda med hennes tillhörigheter och där hittar man Ormtungas brev nr 3. Med LÄKEKONST eller lämplig magi kan man se att lärlingens själ är skadad – både hennes kropp och hjärna verkar oskadda och osmittade. Man får inget vettigt ut av henne.

❖ **Ledtrådar**: Ormtungas brev nr 3.

FURST OR

Det orska palatset är det pampigaste på hela gatan och det vill inte säga lite. Bakom en tjock enhäck reser sig grånnade timmerväggar snidda med grinande djur och småväsen, torn, glasverandor och mossiga tegeltak. Svart rök bolmar ur skorstenen högst upp.

Furst Or bor i Höga staden i Svartvinter, men väl där visar det sig att han dött för några dagar sedan. Vakten vid porten meddelar att unga furstinnan har sorgetid och inte tar emot besök. Här kan man MANIPULERA sig fram eller SMYGA sig in. Palatset har en gammal vakt och två ännu äldre hushållerskor. Det är mörkt, instängt och dammigt, och väggarna är belamrade av exotiska djurhuvuden, horn, betar, jaktvapen och grinande masker från svunna kulturer. Dottern, furstinnan Brindlinn av Or, har tillbringat sin uppväxt på släktgodset i Bryte Bädd, och kände inte sin far. Hon har nu tagit över palatset och insett att fadern var en grinngardisk spion. Hon försöker nu desperat bränna allt bevismaterial. Om man lyckas MANIPULERA den stressade furstinnan kan man få reda på att fursten fick pengar och direktiv direkt från hertigrådet i Grinngard, men breven kring det är alla brända. Med SPEJA kan man dock hitta bevis. Man hittar också Ormtungas brev nr 1 och 2. Det är dock oklart om Grinngard hade intressen kring expeditionen.

❖ **Ledtrådar**: Ormtungas brev 1 och 2, karta över Södra Sanklandet, samt tydliga bevis på att detta var området vart Ormtunga begav sig mot.

MOT SANKLANDET

På basen av den information som RP fått är Sanklandets sydliga delar, det s.k. Gasträskbältet nästa anhalt. Där finns två handelsstationer – Yttermåra och Sista Bryggan, båda tänkbara som destinationer.
Snabbaste sättet att ta sig till Sanklandet är längs floden Blekan. Det går givetvis att ta sig landvägen också, men eftersom man ändå behöver en båt så fort man kommit in i Sanklandet är det att givetvis smartare att ta sig vattenvägen hela vägen.

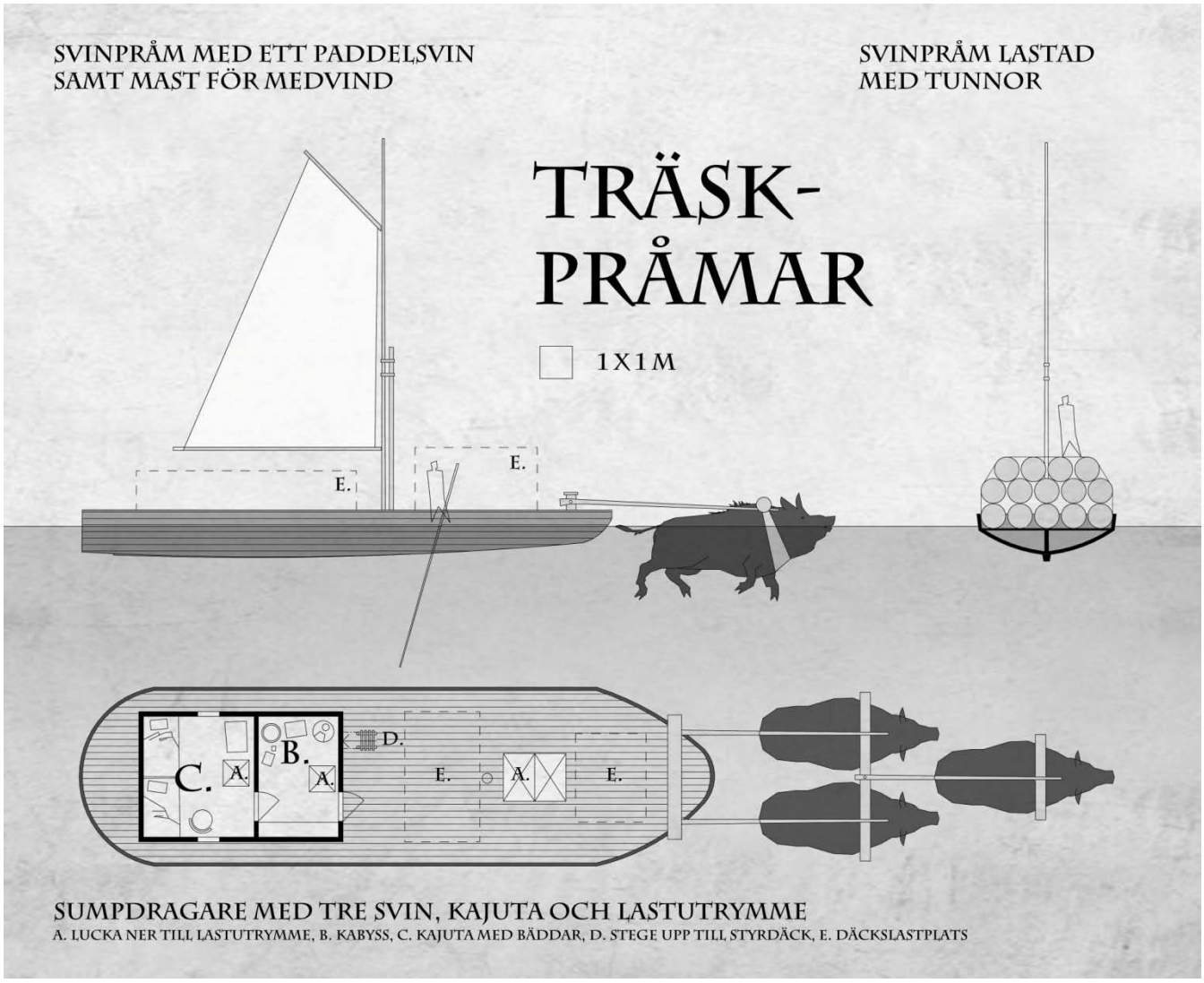
Båtar till salu i Svartvinter			
Båttyp	Lastförmåga	Besättning	Pris
Svinpråm	8 pers. + 200*	kapten + 1	30 s
Sumpdragare	15 pers. + 500*	kapten + 1	5 k**
Flodseglare	6 pers. + 100*	kapten + 2	40 s
Kanot	2 pers. + 10*	2	8 s
* Ägodelar	**Per dag och person		

Svinpråmar är de vanligaste fortskaffningsmedlen längs Blekan och i Sanklandet. De är låga, flatbottnade och ganska stadiga farkoster med kort mast och oftast utan hytt eller kajuta. Ett saktmodigt paddelsvin står för dragkraften, och störar ingår för forcering av snårigare partier. Svinpråmarna är lättkörda och kräver endast en person som kör svinen.
Sumpdragare är större pråmar med vanligtvis 2 – 3 större puckelryggiga paddelsvin som draghjälp, en kajuta med kamin och fast besättning på 2-3 personer. Dessa sankhavens karaveller kan forcera de mest ogenomträngliga snår men finns oftast inte till salu, utan måste hyras. Nackdelen är att ingen hyrpråms besättning går med på att färdas annat än till välkända destinationer. Med en hyrd sumpdragare är alla RP fria att fiska, vila och sova under färd, men en person måste fortfarande slå för Leda Vägen. En annan fördel med pråm - både sumpdragare och svinpråm - är att man kan övernatta på pråmen, så den som ansvarar för att Slå Läger får +1 på sitt slag för ÖVERLEVNAD.
En flodseglare är en liten segelsnipa som i skickliga händer är ett snabbt färdmedel, men kölen trasslar lätt in sig i ytvegetation och vindarna kan vara dåliga i både längs Blekan och i träskets inre delar. En person Leder Vägen, och två personer sköter segel och styrande. Kaptenen slår för ÖVERLEVNAD varje utspelad dag. Ett lyckat slag förkor-

tar resan med en halv dag, ett misslyckat förlänger resan med 2 dagar. Det går inte att Slå Läger i en flodseglare.
Kanoter är behändiga transportmedel men rangliga om man måste slåss i dem. Alla slag för NÄRKAMP får -2 på FV och misslyckade slag kräver slag för RÖRLIGHET för att inte välta hela kanoten. Kanoter är dock behändiga och kan bäras över torrlagda partier. Då man bär kanoter tar resor till fots dubbel tid. Det går inte att Fiska, Vila eller Sova under kanotfärd – båda personer i kanoten paddlar och styr. Man måste också ta i land till natten.

Korngärd
Om RP hör sig för på någon av de blöta och murkna hamnsjappen i staden kan de få nys om flodhandlaren Korngärd som är på väg tillbaka till Sanklandet med kaffe, spannmål och färska spritförråd. Med ett lyckat slag för MANIPULERA kan man få hyra in sig på hans sumpdragare. Misslyckas slaget tror Korngärd att RP är ute efter hans sprit och vägrar ha något med dem att göra. Om RP råkar nämna att de skall till Am-Korum reagerar han om möjligt ännu kraftigare och ber dem med tydliga ordval dra åt helvete. Om RP reser på hans båt och råkar nämna sin sanna destination mitt under resan reagerar han på samma sätt och lämnar dem strandade på någon halvsank udde. Korngärd har en loppig däcksflicka och två ännu loppigare dragsvin. Varken Korngärd eller däcksflickan strider om sådant inträffar under resan, RP måste ha egen proviant, och endast Korngärd sover i kajutan.
Korngärd är tänkbar som en av Ashur-Ashas värdkroppar, se nedan i persongalleriet samt Appendix 2.

Flodfärden
Längs med Blekan tar det ca en vecka av rätt rask flodfärd att ta sig till Ormmårdens kant. Här beskrivs inga särskilda händelser för denna första del av resan, genom det centrala Randmark – Bryte Bädd – men om du vill kan du slänga in möten och komplikationer även för den delen, se Appendix 4.
Författaren rekommenderar dock att slänga in ett möte med t.ex. en flodlots som följde med Ormtungas expedition en bit på färden. Denne kan berätta om Sarsimons excentriska beteende, Ormtungas kluvna tunga och nekromantiska tendenser, samt rapportera om rykten kring den Grå Jägaren och hur folk hittats med hjärtat utslitet ur kroppen. Lotsen kan placeras in i vilken som helst av nedanstående slumphändelser eller som ett eget möte.



PERSONER

Korngärd, flodhandlare och pråmskeppare

Något fetlagd man i medelåldern, med tydliga spår av ett långt och nära förhållande till flaskan. I lämpligt toxiskt tillstånd jovial och skicklig som skeppare, i bakfullt tillstånd misstänksam, surmulen och grinig.

Korngärd är tänkbar som en blivande kropp för Ashur-Asha. Han är nämligen en kunglig oäkting, kanske rentav halvbror till kungen. Han vet inte om det själv, men han fick som barn höra historier av sin mor (en prostituerad från ”Terestras Lustgård”) om hur fin och ädel hans far är. Nu finns inte modern kvar, men Korngärd odlar frisk på myten om sitt storslagna arv: ”Det rinner minsann blått blod i mina ådror!”

STY 3
SMI 2
INT 2
KAR 2

Färdigheter: Djurhantering 4 (som full) / 2 (som bakfull), Överlevnad 2, Hantverk 3 (som full) / 1 (som bakfull)

Utrustning: Kista med 18 silvermynt.

Talanger: Kock 2 (endast som full), Skeppare 2

Ormtungas lärling

Blek och hålögd kvinna, till hälften besatt av en odöd ande. Hon utförde tillsammans med Ormtunga en ritual vid porten till runtemplet i Am-Korum, i syfte att komma in. Ritualen gick förfärligt fel – läs mera om Ormtunga nedan. Lärlingen klarade sig dock aningen bättre och blev endast halvt besatt.

STY 2
SMI 2
INT 3
KAR 3

Färdigheter: Manipulera 2, Genomskåda 2, Bildning 2

Utrustning: Brev nr 3 från Ormtunga

Talanger: Dödsmagi 1

Furstinnan Brindlinn av Or

En praktiskt lagd person, mera insatt i jordbruk och krigföring än pappersarbete. Kortsnaggad och med mylla under naglarna. Hängiven patriot och förfärad över faderns landsförräderi. Vill fort få bort alla bevis, och har i panik skickat bort sin hirdriddare och sina två lakejer som ackompanjerat henne från hemborgen i Bryte Bädd. Fadern har levt över sina tillgångar, vilka till 90 % kom från Grinngard.

STY 3
SMI 2
INT 3
KAR 4

Färdigheter: Hantverk 3, Närkamp 3, Speja 2

Utrustning: 19 silvermynt, dolk och ättering.
Brev 1 och 2 av Ormtunga

Talanger: Byggare 2, Garvare 2

Ormtungas brev nr 1:

Bäste furst Or! *Sanklandet, 9e dagen i bärgarmånad 512 e.K.O.I*

Fantastiska nyheter! Graven som vi lokaliserat var verkligen drottning Zeodrils! Vi öppnade graven igår, och av de inskriptioner vi kommit över står det klart att kung Aurogons grav och eldstenen finns i Am-Korum, precis enligt mina teorier! Vidare har vi tagit flera steg närmare en lokalisering av ruinstaden, och söker oss nu till Sanklandets södra delar, till det s.k. Gasträskbältet och en av handelsstationerna där. Där kan vi proviantera och förbereda nästa steg – Am-Korum skall inte ligga långt därifrån!

Vidare har vi nu en klar bild av hur det runtempel ser ut var kungen ligger begraven. Med lite tur ligger det ovan vattenytan, ty det "står krönt av statyer på Am-Korums tionde kulle" Enligt inskriptionerna är det fullt av alvernas lärdom, men kan endast beträdas av de döda. Jag ser dock inget hinder i det!!

Drottningens grav var i övrigt synnerligen enkel, men väl gömd och befäst. Enligt min forskning var hon rädd för sina söner – Valgårds sista alvkungar. Varför förtäljer inskriptionerna dock inte.

Tack än en gång för Ert stöd, bästa furst Or, och att Ni möjliggör detta vetenskapens stordåd!

Ödmjukast, Ormtunga

Ormtungas brev nr 2:

Bäste furst Or! *Sanklandet, 11e dagen i slaktmånad 512 e.K.O.I*

Skriver till Er med nya goda nyheter, och nya framsteg för expeditionen. Gordigals pendel har gjort en första rörelse! Det betyder att inskriptionerna från Zeodrils grav har lett oss rätt. Vi har nu grundat vårt basläger och i morgon påbörjar vi sökandet efter Am-Korum på allvar!

Arbetet med att tyda inskriptionerna har gått frustrerande långsamt. Här har dock kartograf Sarsimon visat sig oersättlig, Detta har varit en lättnad, för jag började redan misstänka att den mänskofintliga kufen var både enfaldig och illsinnad, och inte bara skum och obehaglig. Han har nu mitt förtroende, och med hans kartografiska navigationsexpertis, och lokalkunskapen av vår ödleguide ser jag det som omöjligt att misslyckas – vi kommer att hitta ruinstaden!

Uppehållet har hur som helst gett mig tid att studera Sanklandets befolkning, som jag lovat Er. I korthet kan jag dock konstatera att folken här alla är en besvikelse, och säkerligen till ingen strategisk nytta. Träskets få mänskofolk är fula, intetsägande och oädla. Simpla gasmilare och gravplundrare som nöjer sig med att gräva i dyn efter alviskt krimskrams. Tvi på dem och deras smuts under naglarna! De stora skatterna finns längre in i träsket, i Am-Korum, och dit har inga av de fega kräken hittat.

Det enda lilla ljus av civilisation utgörs här av det Flytande Templets munkar. Vi har diskuterat intensivt med kartograf Sarsimon om templets propellerande vattenorganism och dess ursprung, men inte lyckats enas om en hållbar teori. Dessvärre fick jag igår höra rykten om att templet övertagits av orkiska slavjägare och att munkarna mördats. Så släcktes alltså träskets sista lilla ljusglimt...

De djuriska ödlevildarna är primitiva och debila, precis som de exemplar som kan påträffas i Svartvinter. De är uppdelade i ett otal klaner med olika fula utseenden men alla med samma simpla seder och bruk. De flesta är fredliga och harmlösa, och är ytterst användbara som stigfinnare, så som hundar är där hemma. Här finns dock också aggressiva varianter; en del t.ex. dyrkar en mänskoätande ödleprofet - enligt de vidskepliga och hedniska halvbestarna något slags forntida reptilguds avkomma. Allt barnsligt nonsens givetvis och bevisar ödlepatraskets erbarmliga enfald.

Enligt min efterforskning borde dock den forna alvstaden hysa varelser av intressantare karaktär, och jag hoppas kunna berätta mera om det senare! Har jag rätt får jag kanske snart min första givande konversation på nästan en månad i denna skapelsens stinkande baksida.

Ödmjukast, Ormtunga

Ormtungas brev nr 3: (På baksidan daterat av Tolvgudatemplets präster till för ca två veckor sedan, med texten ”Mottaget, avsändare okänd”)

LäRlinG!

JaG, Karrok OrMtunGa, ~~ämNade~~ ämnAr rUsta en ny eXpedition till ~~αψ KaUmvatt~~ templet. δζ
DetTa fAller på diG! KontAkta Or! Återvänd OmedelBArt!
Skicka GeNAst trupper, σϖ bÖr förnyas, GUld och proviant!
Därtill i stOra kvAntiTeter – ANoe, AlchEMi lla, Ocimum, φξσκδ, Nattskära, UlMacar, RamSporre.

den GrÅ JäGaren härjAr, bör ~~σϖαεδ,~~ UndvikaS

KArdock OrMtunGa, kunGliG hovmaGiker

DEL 1. SANKLANDET

Efter en veckas flodfärd genom Bryte Bädd reser sig Ormmården som en mörk vägg ur landskapet och floden dyker rakt in. Resan byter omedelbart karaktär. Ni befinner er nu i de vilda nordanlanden, i det forna Valgård. En tryckande tystnad sänker sig över landskapet, och ur vattnet och den murkna växtligheten omkring er känns det som om illvilliga ögon iakttar er.

ÖVERSIKT

I Ormmården blir floden smalare och förgrenar sig in mellan träden, och det blir markant svårare att hålla en vettig kurs. Skog, tät som en mur, tornar upp sig på båda sidor om floden, och skickar sina knotiga och vridna grenar ut så långt över vattnet att det stundvis bildar tunnlar var dagsljuset knappt tränger igenom. Efter någon dag öppnar sig sedan landskapet och Sanklandet breder ut sig.

Sanklandet är ett vidsträckt träskområde - stinkande och livsfarligt. Genom hela träsket löper öppna vattenleder, men ibland bildar den gungiga ytvegetationen så massiva flottar och öar av mossa och alger att båtfärd är omöjligt och enda utvägen är att fortsätta till fots, ibland på gungflyn, ibland över relativt fasta öar med tätslyig mörk granskog, rutten men reslig, över enorma rotfundament och murkna stockar, ibland igen vadande i mörkgrumligt vatten upp till armhålorna. Sedan öppnar sig landskapet plötsligt igen och en hel fjärd breder ut sig, djup och full av hungriga malormar. Oberoende om reser till fots eller med båt gäller dock samma regel: Vill du överleva är det bäst att tillbringa så lite tid i träsket som möjligt.

Till de två handelsstationerna går utstakade farleder vilket underlättar resan en del – se tabell för missöden.
Sanklandet har inga städer eller ens ordentliga byar. I det södra Sanklandet, det s.k. Gasträskbältet finns två handelsstationer som utgör civilisationens enda fåfänga ingrepp i området - Sista Bryggan samt Yttermåra. I de norra och västra delarna finns inte ens det, endast enstaka gasgårdar. Österut är träsket i det närmaste helt oupptäckt och öde. I hela Sanklandet utvinns flygas vilket medför ett visst intresse i området från kungahusets sida. Flygasen används i luftskepp som lyftkraft, men rikets militära fokus har på den senaste tiden varit på fotarmén och utvecklandet av kavalleriet, varför flygasproduktionen legat och halvslumrat. Detta har öppnat upp fältet för Grinngard, som gör fräcka försök att kapa den Randmarkiska gashandeln. De två handelsposterna har kungligt certifierade gaskontrollanter som övervakar handeln, men huruvida *deras* arbete granskas är en annan fråga...

- **Hemligheter**: Någonstans öster om Yttermåra och Sista Bryggan, utanför högra kanten på kartan över Sanklandet, ligger Am-Korums ruiner, i det mest malförpestade och snårigaste partiet av träsket, den s.k. Inre Dödmyren. Läs mera om Am-Korum nedan.

RESOR I SANKLANDET

Sanklandet är ingen behaglig omgivning, och bakom kröken lurar en snabb och dyig grav för den oförsiktige. Med båt rör man sig per kvartsdygn 15 km i faret, annars 10 km. Till fots avverkar man 5 km per kvartsdygn. Räkna med en veckas färd i faret från Ormmårdens kant till någon av de två handelsstationerna.
Här presenteras miljöanpassade missöden för Leda Vägen. Om du behöver mera händelser är det bara att plocka från regelboken.

Leda Vägen, missöden med båt - Sanklandet	
Slå 1T3 för farled, 1T6 för resor utanför farled.	
1.	**Felnavigering**. Ni irrar bort er i den svårnavigerade mangroveskogen och tappar bort farleden/er kurs. Ni måste välja mellan att sätta en dag på att hitta tillbaka till farleden eller fortsätta utanför farleden. Om ni redan är utanför farleden irrar ni runt utan att komma framåt tills ni nästa gång slår ett lyckat slag för Leda Vägen (alltså ni missar minst en dag)
2.	**Svinpanik**. Ni rör er i ytterst täta malvatten och ert paddelsvin tvingas oavbrutet dyka ner. Lägg till ett kvartsdygn till er resa. Därtill måste ni lyckas med ett slag för DJURHANTERING annars sliter sig djuret och försvinner i panik in i träskskogen. Resten av resan måste ni nu alla staka er fram – ingen kan alltså Vila eller Fiska mera. Med en segelbåt går seglet sönder och ni tvingas staka och ro, enligt ovan. Kanotister attackeras om ett nytt Leda Vägen misslyckas.
3.	**Yttrassel**. Ni kör fast i ytterst tät och slemmig ytvegetation och måste lägga ett kvartsdygn till er resa. De som hjälper till med att trassla ut måste hoppa i det slemmiga vattnet och blir som tack ansatta av iglar. Feta blodsugare hänger i klasar under blöta kläder när man kommer upp. Iglarna är smittade med träskrötan, se nedan.
4.	**Grundstötning**. Ni kör på grund och er båt springer läck. Reparera omedelbart med HANTVERK eller så sjunker ert flytetyg efter 1T6+1 kvartsdygn. En kanot sjunker omedelbart om HANTVERK-slaget misslyckas, och all packning sjunker till botten.
5.	**Lågvatten**. Båten kör ordentligt fast i bottenslammet och alla måste ut för att dra det vidare. Alla måste slå för STYRKEPROV och över 50 % måste lyckas. Då läggs endast ett kvartsdygn till på resan, i annat fall måste båten överges och färden fortsätter till fots. Alternativt lägger ni 2T3 dagar på att ta er tillbaka och hitta en annan rutt framåt. Skadade personer som slafsar runt i vattnet drar malormar till sig.

6. **Fast mark**. Ni hittar ingen vattenväg vidare, och bakåt går det inte heller att komma – vattnet har sjunkit undan, eller så hittar ni inte tillbaka mera. Båten måste överges. Kanoter kan dock bäras vidare. De räknas som ett tungt föremål för de som bär.

Leda Vägen, missöden till fots - Sanklandet
Slå 1T6

1. **Vilse**. Ni irrar runt en hel dag utan att komma någon vart. Ni kommer vidare först när ni lyckats Leda Vägen igen. Därtill drabbas ni av iglar med 25 % risk.
2. **Gungfly**. Marken ger vika och ni sjunker ner i ett förrädiskt gungfly. För att komma upp måste ni lyckas med STYRKEPROV. De som kommit upp kan hjälpa upp andra.
3. **Myggsvärm**. Ett moln av Sanklandets ökända knott följer er längs dagen. Alla får en poäng skada på KAR och kliar sig blodiga över halva kroppen. Slå Läger görs med -2.
4. **Ulkvatten**. Ni vandrar in i midjehögt slamvatten som luktar klart värre än tidigare. Vattnet är förpestat med små yngel till tandulken, och alla måste lyckas med ett slag för UTHÅLLIGHET, annars tar man ett snedsteg och får en oavsiktlig kallsup. Ulkynglen räknas som en sjukdom med smittovärdet 4, och när offrets STY når 0 föds ulken genom att äta sig genom offrets mage. Den drabbade dör en plågsam död. Observera att ett lyckat sjukslag inte läker sjukdomen – endast LÄKEKONST.
5. **Simtur**. Midjehög flytmossa övergår i djupare algvatten översållat med trasslig ytvegetation. Ni måste simma en kort bit eller stanna två kvartsdygn och bygga en flotte. Simmandet är krångligt bland näckrosorna och slingergräset, och det gör packningen våt om man inte lyckas med ÖVERLEVNAD med -2. Alla som misslyckas måste dra av en resurstärning för både mat och vatten.
6. **Öppen fjärd.** En så stor fjärd breder ut sig att det enda tänkbara alternativet är att komma över med flotte. Att simma går endast om man lämnar all utrustning bakom sig och klarar två slag för UTHÅLLIGHET. Läs mera nedan om hur man bygger en flotte.

SIMNING OCH FLOTTAR

När man simmar är ens bärförmåga halverad. (Även om du bär mer än så, kan du dock alltid plaska nödtorftigt och hållas vid ytan/grabba tag i något, men du kan inte ta dig från ett ställe till ett annat) Med HANTVERK eller ÖVERLEVNAD kan man tillverka ett flytetyg som man kan skuffa framför sig och transportera ytterligare STY/2 kg. Denna lilla flytpåse sjunker dock om du inte lyckas med ett RÖRLIGHET med -1. Behöver du simma längre sträckor än något hundratal meter kan du inte ha någon packning på dig alls, och det du skuffar framför dig sjunker om du misslyckas med ett slag för RÖRLIGHET -2. Du måste därtill lyckas med ett eller flera slag för UTHÅLLIGHET. SL har också rätt att låta malormar hitta den som simmar för länge i Sanklandet.

Vill man tillverka en riktig flotte tar det en hel dags arbete och kan transportera 1T3 personer + en person för varje slagen sexa utöver den första. Flottbygge sker med slag för HANTVERK. Du får +1 på slaget om du har ett rep att offra. En flotte sjunker omedelbart om man misslyckas med Leda Vägen, och den går inte att bära över torr mark.

TRÄSKRÖTAN

Rötan är en smygande besvärlig åkomma som angriper med smittovärde 3. Den angripna slår endast en gång – blir du smittad har du rötan tills någon botar dig. Sjukdomen påverkar STY och SMI. Varje gång en person med röta slår för en färdighet baserat på dessa rullas samtidigt 1T6. Vid en etta misslyckas slaget oberoende vad övriga tärningar visar. Rötan går att bota med LÄKEKONST, men kräver en sällsynt växt, Gäddrot, som endast kan hittas genom minst 3 hela dagars sökande ute i träsket (och ett slag för LÄKEKONST). Både ödlefolket och lyktfolket känner dock till var roten växer, och hittar den på ett par timmar. Oskött röta kan bli kronisk.

SLUMPMÖTEN

Slumpmöten - Sanklandet	
Välj eller slå 1T8.	
1.	Öde stuga, se nedan.
2.	Luftskepp passerar högt ovanför med riktning mot träskets inre delar. SPEJA för att urskilja den grinngardiska fanan.
3.	Ösregn, se nedan
4.	Malorm, se nedan
5.	Lyktfolk, se nedan
6.	Pråmvrak, se nedan
7.	Slavjägare, se nedan
8.	Grå Jägaren (Se eget avsnitt nedan)

Öde stuga: De rykande ruinerna av en nedbrunnen stuga blir synlig på babords strand. Det verkar som om en väldig explosion blåst halva stugan omkull. Troligtvis en gasmila som sprängts i luften. Från det halvbrunna köket kan man samla 1T6 ransoner proviant. En genomgång av ruinerna avslöjar därtill en liten gömma i den spruckna eldstaden. Inuti finns en karta med bilder och symboler. Se bild nedan. Oneva på Sista Bryggan har samma karta tatuerad på handflatan. Man hittar också kolskisser, rätt välgjorda, på en liten trumpen flicka med långa flätor. (Se avsnittet för Sista Bryggan för mera information) Om man rör sig med Korngärd känner han till att stugans ägare var Karg, en gasmilare och ”en hederlig karl, tackade inte nej till ett glas”.

Ösregn: Ett ihållande och fullständigt apokalyptiskt ösregn höjer vattennivån med halva metern och dränker allt och alla ända in i märgen. Alla måste sänka sin resurstärning för mat med ett, och Slå Läger görs i 1T3 dagar med -2. Därtill måste man varje utspelad dag lyckas med UTHÅL-

LIGHET för att inte bli Nedkyld. I det svällande vattnet ser RP liket av två maljägare flyta förbi, bådas hjärtan utslitna ur kroppen.

Malorm: Kadavret av ett enormt träsksvin ligger och guppar på ytan och har lockat till sig 2-3 hungriga malormar som rasande ringlar sig runt det ruttna aset. Korpar flaxar ovanför och försöker komma lite kött mellan ormarna. Om den som Håller Utkik inte lyckas med SPEJA märker RP det för sent och kan inte mera backa undan – malormarna har fått upp kornet på dem och vill försvara sitt byte. Om man lyckas SPEJA kan man ta en vid lov runt (minst ett kvartsdygn måste sättas på loven) och kan då med ÖVERLEVNAD undvika att malormarna anfaller. Om RP redan slagits mot malormar kan SL byta ut malarna till annat monster, t.ex. en svärm simmande skabbråttor som väller in över pråmens reling och äter allt i sin väg.

Lyktfolk: Lyktfolket gör en räd in i RPs nattläger och släcker alla ljus, gräver och nosar. Motar man dem med våld blir de arga och kastar sina små förbannelser över RP - räkna med att en resurstärning mat jäser och möglar bort, någon får en böld på näsan och en annans stövlar blir för små. Om RP lyckas med BILDNING och är vänligt inställda får de +1 på nästa slag för ÖVERLEVNAD. Läs mera om lyktfolken i avsnittet om Am-Korum.

Pråmvrak: Vraket av en stor pråm ligger uppochner i axelhögt vatten. Undersöker man vraket kan man hitta diverse olika vapen av medelmåttig kvalitet samt 1T6 doser med helande örter (ger +1 på LÄKEKONST). Vraket är dock infekterat med iglar och därtill lurar här en näck. Det ser först ut som ett naket barn som gömmer sig i vrakets mörker, och som försvinner när man försöker ta kontakt. Det dyker dock upp igen efter en stund, längre in i vrakets besvärligare inre bland spikiga plankor och endast en handsbredd till luftficka. Man får slå ett GENOMSKÅDA för att inse att man kanske håller på att bli lurad innan varelsen anfaller och försöker dra ner en till botten var resterna av pråmens forna besättning ligger.

Slavjägare: En träskseglare närmar sig RPs farkost och knappar obönhörligt in i den förliga vinden. (Låt en jaktscen utspela sig om också RP har en seglare och försöker komma undan) Ombord finns ett gäng smutsiga orker, lika många som RP. Utöver det finns två ödlekrigare – en man och en kvinna, båda fångar hos orkerna. Orkerna attackerar med att beordra ödlefolket i sjön. Dessa dyker till andra sidan av RPs båt och anfaller med spjut från vattnet. Två av orkerna styr träskseglaren, och resten pepprar RP med giftpilar tills de bedömer att en äntring är lämplig. Besegrar man orkerna och lyckas förhöra någon av de överlevande, kan man hitta till slavjägarnas tillfälliga gömma. Där finns 12 silver och en resurstärning proviant, 3 lådor med prima malskinn, samt en väska med enstaka brev, bl.a. ett till en herr Arenvard på Sista Bryggan, var det framgår att han inte skickat tillräckligt med pengar för att få sin beställda leverans av örten Ramsporre, under-

tecknat av en örthandlare i Bro. I ett litet skrin finns en ”tidtabell” över det Flytande Templets rörelser (se vidare i äventyret). Därtill finns en bur med ödlekrigarnas 2 barn, vilka hålls som gisslan. Om RP tas till fånga skall de få lägen att fly. Lyckas de inte med det sövs de ner och hamnar därefter i orkerhålan i det Flytande Templet, slavjägarorkernas huvudkvarter. Se avsnittet för det Flytande Templet.

DEN GRÅ JÄGAREN

Ni hör hornet igen, nu rungande så nära att det skälver in i märgen. Mellan sumpgranarna kommer en häst i galopp med slamvattnet sprutande längs uppfläkta och förruttna bogar. På hästen sitter en fruktansvärd uppenbarelse - ett resligt krigarskelett i ärgad bronsrustning, insvept i ett obehagligt skimmer var anletsdragen av en hålögd man stirrar tomt. Han häver ur sig ett isande skri och slår sporrarna i hästen.

Möte med den Grå Jägaren

Låt 2-3 av RP höra ett avlägset horn i fjärran. Välj t.ex. de RP med lägst värde i KAR. Det torde inte råda något som helst tvivel om vad det är. Hornet låter illavarslande och sänder kalla kårar längs ryggen. Jakten har inletts! Därefter, för varje dag som RP är i träsket, slår du ett slag för ÖVERLEVNAD för RP mot ett slag för DJURHANTERING för den Grå Jägaren. Vinner vålnaden så hörs hornet nästa dag närmare. Om vålnaden vinner även följande dag når den RP. Om RP vinner blir avståndet igen större. Det går dock inte att skaka av sig den Grå Jägaren totalt - hornet hörs alltid avlägset varje dag. Jägaren skall alltså vinna 2 jaktslag i följd för att nå RP.

Den Grå Jägaren liknar regeltekniskt en dödsriddare, men är betydligt svårare att skada. Detta kan RP inse med BILDNING eller GENOMSKÅDA.

Den Grå Jägaren skyr djupt vatten och Sista Bryggan utgör därför ett tryggt ställe – vattnen där runt är tillräckligt djupa. Sanklandets vatten sjunker dock hela tiden…

Bakgrund

Efter att den första pakten slutits mellan alver och Urmörkret slutits var den resliga alvkrigaren Arenvard bland de första frivilliga att pröva paktens löfte om ett nytt evigt liv. Hans själ skiljdes från kroppen i en lyckad ceremoni i den eviga nattens dom. Urmörkret fick hans plats i dödsriket medan han själv uppstod som en ande med vissa, begränsade friheter. På så sätt hölls dödsgudarna nöjda - den plats som designerats för Arenvards själ fylldes upp, och även om det som fyllde upp platsen var något främmande så fanns ändå bandet till den rätta själen kvar. Mörkret fungerade på sätt och vis som pant i stället för Arenvards själ. Många andra följde efter Arenvard som hyllade och beundrade andar.

Men när gudarna dränkt hela alvriket började livet som ande i det öde templet efter sekel av ingenting att inte te sig så rosigt mera. Arenvards hunger efter det riktiga jordliga livets friheter växte.

När så Ormtungas expedition anlände till Runtemplet för ett år sedan var Arenvard – templets portväktare – klar att sätta sin plan i verket. Han erbjöd Ormtunga sin plats i andevärlden i utbyte mot hovmagikerns levande kropp. Eftersom porten till templet endast kan öppnas av de döda var detta enda sättet att komma in för expeditionen. Ormtunga - bevandrad inom nekromanti, ansåg sig ha en säker väg ut ur dödsriket och antog erbjudandet. En enkel blodsritual senare hade de två själarna bytt plats. Detta var dock ett allvarligt brott mot den urgamla pakten och dödsgudarna blev rasande - de hade blivit lurade på en själ. Även Ormtungas lärling ingick en pakt med Arenvards broder, Haldi, men det kroppsbytet blev på hälft och både gast och mänska blev tokiga.

Ormtungas själ

Ormtunga hade inte förutspått att anden, vars plats han tog, inte alls hörde hemma i dödsriket, utan tvärtom saknade en plats där. Han blev en osalig ande med synnerligen liten kontroll över vad som sker. Dödsgudarna tog grepp om honom och använder honom nu som medel för att hitta Arenvards själ och få den till dödsriket, till dess rätta plats. Ormtunga drar nu runt i alvkrigarens fruktansvärda kropp - han är den Grå Jägaren. I detta primitiva tillstånd är hans enda sätt att hitta själen att dräpa allt han ser. När han håller sitt eget hjärta i sin hand vet han att han dräpt alvsjälen, kan återförenas med sin riktiga kropp och därigenom komma till dödsriket, använda sitt frikort, sitt smarta drag, och födas på nytt.

ATT HITTA AM-KORUM

Spelarnas huvudsakliga destination är den försvunna alvstaden Am-Korum och grundtanken är att det krävs minst två av nedanstående hjälpmedel för att kunna hitta dit. Du kan givetvis fritt ändra det upplägget och låta RP hitta dit lättare, eller kräva att de har t.ex. 3 eller flera av hjälpmedlen.

- Kartografen i Flytande Templet,
- En guide från Ödlornas Ö
- Gordigals pendel från det hängande skeppet Havsmön. (Uppdraget fås på Sista Bryggan)
- Vargmannen Två Furor från Sista Bryggan
- Harman Brunnstocks lilla lyktskrymt på Sista Bryggan.

Läs mera om de olika äventyrsplatserna, personerna och intrigerna längre fram i texten.

Det finns givetvis också andra möjligheter att hitta Am-Korum. Om man t.ex. hjälper örtkokaren Arenvard med hans synnerligen suspekta affärer kan man få en muntlig vägbeskrivning. Räcker det att hitta fram, är upp till SL. Det är också möjligt att RP lyckas hitta staden på egen hand, bara genom att irra runt i träsket. Det bör inte vara lätt, och SL får kasta alla komplikationer och slumpmöten på RP tills de kroknar, men det behöver inte vara omöjligt heller.

Flygas
Under Sanklandets slaskiga yta bubblar gaskällor upp på många ställen. Allt sedan drottning Adrun påbörjade byggandet av Randmarks första flygskeppsflotta har man utvunnit gasen ur träsket. Gasfyndigheterna är glest utspridda och rätt sällsynta, varför de små och ensliga gårdar som uppstått kring gaskällorna är isolerade och ensamma i den väldiga träskmarken. Gasen utvinns genom att en liten gasmila av packad jord byggs ovanpå källan var gasen pyser ut. Genom olika rör och skorstenar försöker milaren sedan rena gasen och hålla trycket i milan rätt. Sedan töms gasen in i stora läderballonger och forslas till en gaskvarn. Sådana finns i de två handelsstationerna, och i kvarnen kan gasen överföras till flytande form, och tappas upp i koppartunnor. Detta är en dyr och svår process baserad på uråldrig alvisk kunskap, och dagens folk har endast ett vagt hum om hur processen egentligen går till. Pråmar med gast till Svartvinter lastas vanligtvis både med tunnor och med ballonger för att lätta på dragmotståndet.
Angående gasens explosivitet föreslås följande: Den renade gasen är inte explosiv, men i vätskeform är den. För att få en koppartunna att explodera krävs dock rejält våld – minst 5 i skada. En explosion ger 2T6 i skada på allt inom Nära avstånd.

PERSONER OCH MONSTER

Den Grå Jägaren

En enorm och rutten krigargast till häst. Tar ingen skada av vanliga vapen, och endast halv skada av artefakter, skadande magi och eld. Magi som påverkar en person mentalt har ingen effekt på vålnaden. Hästen tar halv skada av vapen och full skada av magi och eld. Dödar man den får Jägaren ny kraft av sitt raseri i form av +3 på STY och alla monsterattacker. Jägaren är fylld av dödsrikets brinnande envishet och går inte att MANIPULERA.

Grå Jägaren:		Hästen:	
STY	**14**	**STY**	**7**
SMI	**4**	**SMI**	**5**
INT	**3**	**INT**	**1**
KAR	**2**	**KAR**	**-**

Färdigheter: Rörlighet 3, Djurhantering 5
Utöver sin monsterattack får Jägaren alltid Ducka 1 gång per runda.

Utrustning: SKYDD: Svartärgad helrustning och tunnhjälm av brons (= Skydd 9)
VAPEN: Tvåhandsyxa (Bonus +2, skada 3)

Monsterattacker, 1T6:

1. **Skräckslå**: Jägaren upphäver ett skri som får blodet att isa i fiendens ådror. Skräckattack med 10 grundtärningar som drabbar alla inom avståndet Nära. Efter vrålet kastar sig vålnaden på sin häst framåt och attackerar närmaste fiende med yxan – attacken sker med 10 grundtärningar och normal vapenskada (3).
2. **Paralysera**: Vålnaden riktar sin hand mot ett offer och det ter sig som om tiden skulle sakta ner – allas blickar riktas mot offret som paralyseras av en isande kyla. Attacken fungerar som ett förlamande gift med styrka 9. De som inte attackeras missar sin korta handling i rundan och Jägaren tar initiativet.
3. **Dödsgrepp.** Vålnaden styr sin häst mitt in bland sina motståndare, lutar sig ner och grabbar tag i en RP. Räknas som en attack med 12 grundtärningar med skada 1. Lyckas attacken har offret greppats och sitter benhårt fast. Sedan galopperar Jägaren iväg med offret i full fart, 1T3 rundor. Offret släpas och får försöka komma loss med STYRKEPROV mot jägarens STY. Under tiden suger Jägaren liv ur offret (fungerar som en ny attack med 10 grundtärningar, skada 1, men offret får inte parera eller ducka, skydd hjälper inte) och lägger den tagna Skadan till sina egna STY-poäng. Jägaren släpper och angriper andra offer med en ny monsterattack om den tar skada eller offret dör/sliter sig.
4. **Ryttarchock.** Den Grå Jägaren sporrar sin häst som kastar sig mot en RP medan Jägaren själv hugger mot en annan. Hästens attack sker med 8 grundtärningar och Jägarens med 12. Jägarens attack kan pareras och duckas. Så även hästens attack, men attacken slår alltid omkull offret om den lyckas.
5. **Svepande attack.** Alla inom Armslängds avstånd träffas av Jägarens väldiga svepande yxattack. Attacken sker med 9 grundtärningar och skada enligt vapnet (3). Attacken går att Parera.
6. **Helvetets portar.** Med ett fasansfullt vrål river vålnaden sönder väggen mellan dödsriket och den levande världen. För RP ser det ut som om marken skulle rämna och en svart avgrund med helveteseldar öppnar sig framför deras fötter, mellan dem och Jägaren. I mörkret på avgrundens botten syns skelett och vålnader desperat försöka kravla sig upp ur ravinen. Alla måste slå för RÖRLIGHET för att inte falla ner i avgrunden. Personer som faller ner kan rädda sig genom att klättra upp med RÖRLIGHET eller STYRKEPROV – varje försök tar en runda i anspråk. Personer uppe på kanten kan hjälpa. Avgrunden sluts efter 1T3 rundor. Varje runda som avgrunden är uppe kommer 1T3 skriande gastar av skimrande svart rök upp ur klyftan (använd regelbokens värden). Gastarna försvinner dock efter 1T3 rundor efter att klyftan slutits. Folk som fallit i eller klättrar upp angrips av gastar, oberoende om några tagit sig upp eller inte. När klyftan stängs anfaller Grå Jägaren med en Ryttarchock. Medan avgrunden är uppe använder den attackerna Skräckslå och Paralysera. Det går inte att hoppa över avgrunden – det är omöjligt att bedöma avståndet. Om någon fallit ner i klyftan men inte klarat sig upp innan avgrunden slår fast med ett brak är denne fast i dödsriket. Det är dock inte omöjligt att komma ut. En sorti ur dödsriket kan vara ett helt eget äventyr i sig, men här presenteras en kort utväg: Besvärjelserna Portal eller Väcka döda återför den försvunna efter 1T6 dagar. Det kräver dock något föremål från den försvunne, och när hon återvänder måste hon slå för en kritisk Skräck-skada med

dubbel läkningstid, och alla slag för att inte bli Nedkyld görs hädanefter med -1, permanent effekt. Därtill har personen förlorat alla föremål som följde med i fallet.

”Dränkaren” orkkrigare, slavjägarpatrullens ledare

Enögd fetlagd bjässe med avhuggen näsa och endast enstaka gula gaddar kvar i käften. Leder sin patrull av undernärda orker i en träskseglare runt omkring i Sanklandet, med tillfälliga uppehåll vid Flytande Templet var han lassar av sin fångst. Runt halsen har han en rostig nyckel som går till de två ödlekrigarnas halsjärn och buren med deras två barn. I närstrid föredrar han att greppa sin motståndare, dra ner den i vattnet och dränka den.

STY 4
SMI 2
INT 2
KAR 1

Färdigheter: Uthållighet 5, Närkamp 3, Rörlighet 2, Speja 2, Styrkeprov 3, Skytte 1, Överlevnad 3, Genomskåda 1

Utrustning: Läderharnesk (Skydd 2), Bredsvärd (Bonus +2, skada 2), Dolk (Bonus +1, skada 2)

Talanger: Hotfull 3

Dränkarens slavjägarorker

Gängliga och hungriga råbjussar utan tillstymmelse till skrupler. Deras pilar är doppade i ett gift som de tvingar det tillfångatagna ödlefolksparet att koka ihop. (Förlamande gift med styrka 4). Den begränsade effekten ger ingen Utmattning, i stället hallucinationer – offret tror att ännu en ödlekrigare eller en malorm anfaller.

STY 3
SMI 3
INT 2
KAR 1

Färdigheter: Uthållighet 2, Närkamp 2, Rörlighet 3, Speja 2, Styrkeprov 1, Skytte 3, Överlevnad 2

Utrustning: Läderharnesk (Skydd 2), Hillebard (Bonus +2, skada 2), dolk (Bonus +1, skada 2) och kortbåge (Bonus +2, skada 1)

Talanger: -

Föremål i båten: Tre rullar rep, två änterhakar, 1T6 doser av ödlefolkets gift, samt tre kastspjut och ett kastnät – en lyckad attack med nätet (avstånd Nära, går inte att parera men nog ducka) betyder att offret fastnat i nätet och måste lyckas med RÖRLIGHET för att komma loss (tar en lång handling). Inga stridshandlingar kan utföras medan man är intrasslad.

Slavjägarnas ödlefolk

Ett salamanderfläckigt äkta par från Ödlornas Ö. Hålls som slavar av orkerna, och vågar inte göra uppror så länge slavjägarna har deras två barn som gisslan. Det går dock att MANIPULERA dem att byta sida i strid, men om Dränkaren märker det får man -2 då han ingriper i med väl valda påminnelser. Ödlefolksparet har låsta järnkragar runt halsen med en ögla att fästa en kätting i.

STY 3
SMI 4
INT 3
KAR 3

Färdigheter: Uthållighet 3, Närkamp 3, Rörlighet 3, Speja 2, Styrkeprov 1, Skytte 1, Överlevnad 3, Manipulera 1

Utrustning: Fjällskinn (Skydd 2), Treudd (Bonus +2, skada 2), Dolk (Bonus +1, skada 2)

Talanger: Inga avdrag för att slåss i eller från vatten, Kan utan problem hålla andan i STY minuter.

Malorm

Malormarna är fruktansvärda rovdjur från Sanklandets bottenslam. Upp till 10 meter långa, vårtiga bestar med stora glosögon, skäggtömmar och sylvassa tänder.

De är främst vattenlevande men kan sladdra sig fram över torr mark också, och gräva gångar och fångstgropar i dy och slam. Malormen klarar sig bara 1T6+2 SR på land, därefter drar den sig ner i sitt slemma hål igen, helst med ett byte i käftarna. Givetvis drar sig malormar omedelbart till blodlukt i vattnet, och kan sniffa sig till skadade byten på flera hundra meters håll.

STY 8
SMI 5

Färdigheter: -

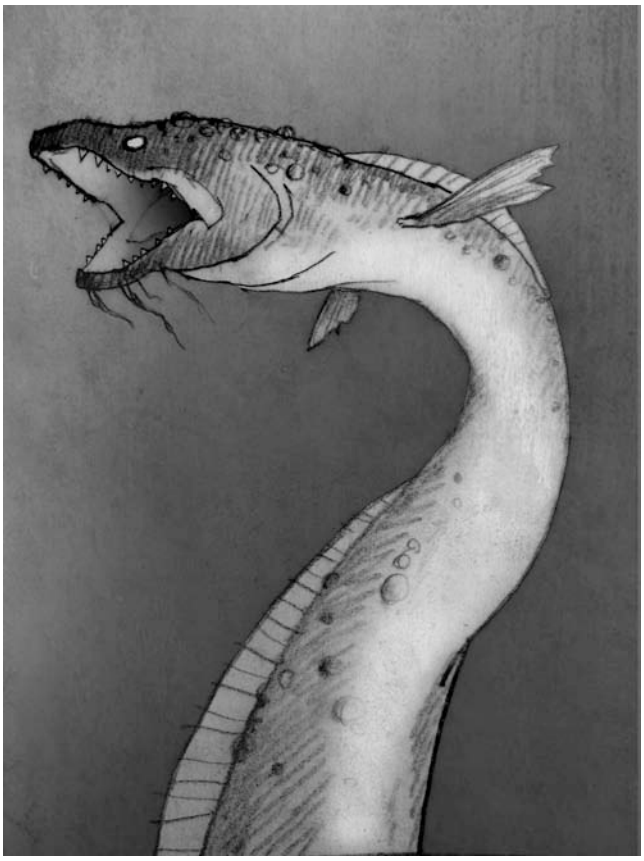
Utrustning: SKYDD: Vårtig och slemmig fjällhud 4 poäng

Monsterattacker, 1T6:

1. **Elsnärt**: Ormen piskar till med svansen i en fräsande elattack med 8 grundtärningar. ”Vapenskadan” är 1, men i stället för att gå ut över offrets STY räknas all skada som antal missade handlingar. En skada på 4 paralyserar alltså ett offer i 2 hela rundor. Om offret står i vattnet träffas även alla andra som eventuellt befinner sig i vattnet. Endast icke-metalliska rustningar skyddar mot attacken, och den kan endast pareras eller duckas på land.
2. **Hoppattack**: Malormen flyger som en projektil ur vattnet eller dyn i en explosion av stinkande slam och ond bråd död. Ett lyckat SPEJA kan förvarna om den kommande attacken, annars överrumplar den offret fullständigt. Ormen landar med ett brak mitt bland fienden och hugger frenetiskt omkring sig – två attacker med 8 tärningar, skada 2. Om man inte förvarnats blir ett offer under ormen - krossattack med 10 tärningar, skada 1, som endast kan duckas. En stadig pråm klarar av landningen, men en kanot krossas omedelbart och en flodseglare sjunker med 30 % sannolikhet. Malormarna gillar att inleda strider med denna attack. Om den utförs mitt i pågående strid försvinner malormen plötsligt ner i det grumliga vattnet och dyker upp efter 1T6 rundor.
3. **Strypgrepp.** Malormen ringlar sig runt ett offer och mosar det i en maffig stryparknut. Attacken sker första rundan med 8 grundtärningar utan att ge skada, men om attacken träffar har offret blivit insnärjt och kan inte röra sig. Attacken går att parera. Nästa runda börjar kramandet. Det sker med en ny attack nu med 9 grundtärningar, skada 2. För varje runda ökar ormens grundtärningar med ett. Rustningar skyddar med 50 %. Offret får kämpa emot med STYRKEPROV.

Varje sexa intetgör en poäng skada. Om offrets sexor överskriver skadan kommer man loss. Ormen kan anfalla med Giftbett medan den stryper. Om den skadas med mer än 2 poäng under strypandet släpper den och byter attack.

4. **Dränkning.** Malormen sätter sina stinkande käftar i sitt offer och drar ner det i djupet. Den första attacken sker med 8 grundtärningar och skada 1. Den släpper inte greppet och nästa runda drar malormen ner offret under vatten – STYRKEPROV mot 8 grundtärningar (10 om man är i vattnet) för att förhindra att dras ner. Om man vinner slaget har man slitit sig loss. Extra sexor för ormen ger skada. Samma procedur upprepas därefter varje runda (nu under vatten) tills offret slutar kämpa emot eller malormen tilldelas mer än 2 poäng skada. Observera att när offret är i vattnet måste även eventuella angripare ner i plurret för att kunna attackera.
5. **Giftbett.** Stridsruset aktiverar rötkörtlar i ormens mun. Attack med 8 grundtärningar, får pareras och duckas, vapenskada 1. Om attacken utdelar skada drabbas offret av ett förlamande gift med styrka 5.
6. **Mera ormar!** Malormens stridsrus utsöndrar hormon som lockar 1-2 nya ormar till platsen… Den attackerande ormen drar sig undan i 1T3 rundor tills de nya kommer och sedan angriper de tillsammans.



DEL 2: SISTA BRYGGAN

Ur diset avtecknar sig en hop rangliga och fuktiga byggnader på pålar, klamrandes runt en väldig mossbelupen kvarn av något slag. Lyktor på bryggan speglar sig i det mörka stilla vattnet och doften av nytvättat byke blandar sig med fisklukt och matos.

ÖVERSIKT

Sista Bryggan är en kombinerad handelsplats, värdshus och fiskfarm mitt i ett öppet och djupt parti av träsket. Stationen upprätthålls av syskonen Brunnstock som tagit över efter sin far, gamla gubben Brunnstock, kunglig gaskontrollant och sorgligen bortgången.
På värdshuset hänger också ett antal hårdhudade malfiskare, någon enstaka gravplundrare och ett par mer eller mindre skogstokiga gasmilare. Därtill har ett förband ur Ormmårdens gränshird slagit sig ner här för att övervaka gashandeln, efter gubben Brunnstocks död, och håller stationen i ett järngrepp.
Som hoppeligen framgått i RPs undersökningar är det ingen bra idé att öppet berätta att man är på expedition till Am-Korum. Då kommer alla på värdshuset att skjuta ragg direkt, vägra samarbete och eventuellt bli öppet fientliga. (Alla utom Arenvard) Sankländarna har alla hört talas om Ormtungas expedition och lider fortfarande av den Grå Jägaren som expeditionen väckte.

Hemligheter: Gamla gubben Brunnstock blev mördad och mördaren finns på stationen. Örtkokaren Arenvard är Ormtungas kropp och den Grå Jägarens själ. Alla gäster på stationen har därtill egna små hemligheter.

KAMPANJSPEL

Sista Bryggan är avgörande för att hitta Am-Korum och Eldstenen. Du kan därtill placera ledtrådar till de två andra av Bronslampans artefakter. Ormtungas dagbok kan innehålla mycket intressant om både Hammaren och Oxhuvudet, rykten kan florera bland gästerna, och bland ruinerna omkring kan man hitta inskriptioner och symboler.

PERSONER

SYSKONEN BRUNNSTOCK

Systrarna Brunnstock – gemmlpigan Ärda och ensamstående 7-barnsmodern Lidvid – är hela tiden i farten, arbete finns på handelsstationen för dygnets alla timmar. När de inte kokar, bykar, bokför eller reparerar bryggor sköter de sin bror Harman – stor och vänlig med okänd funktionsnedsättning. Yngsta brodern Koll har försvunnit i träsket, och antas vara död. Lidvid för syskonens talan. Hon har ett litet handelshus för utterpäls och malskinn med en gammal notarie i Svartvinter, och en liten bod i Grinngard. Hon kan erbjuda andelar i bolaget om man hjälper henne. Affärerna är små, men marknaden kan erbjuda plötsliga möjligheter för en aktiv aktör. T.ex. en sådan som kommer över lådor med malskinn från slavjägare, av tacksamma ödlefolk och från övergivna handelsstationer…
För Lidvid står stationens och familjens välbefinnande alltid först, för dem gör hon inga kompromisser, och är beredd att göra riktigt hårda beslut. Gränshirden gör dock hennes situation svår och stryper all inkomst från gaskvarnen.

Tjyvlyktan: Systrarna är väldigt oroliga för brodern Harman. Han har ju visserligen alltid varit lite "eljest" som man säger i kärret, men efter faderns död har han ibland varit helt borta, bara stått och stirrat med dreglet rinnande längs mungipan.
Harman har en glasflaska runt halsen med ett litet lyktskrymt i, en av lyktfolket som hans far fångat. Han kallar flaskan för sin tjyvlykta och är oändligt stolt över den. Glaset skyddar från skrymtets små förbannelser, och matar man det med öljäst och groddar lyser det vackert gult hela tiden. Befriar RP lyktvarelsen kan den som tack fungera som ett av två hjälpmedel för att hitta till Am-Korum. Åker man fast för ett sådant företag blir man dock portad från värdshuset för all framtid. Lyckas man med slag för BILDNING kan man se att Harmans handflator visar tydliga tecken på inverkan av örten ramsporre, en ört som används för att skilja själ från kropp. Om man lyckas med ett slag för MANIPULERA vinner man Harmans förtroende och kan komma åt att prata med lyktvarelsen i flaskan (kräver igen BILDNING) och förstå att Harman i hemlighet bjuds på piptobak hos örtkokaren Arenvard som bor på värdshuset. Själv pratar Harman inte alls, bara grymtar och ler. Bjuder RP på riktig piptobak (inte så att Lidvid ser!) spottar och hostar Harman - det smakar ju förfärligt! Lyktvarelsen gillar inte Arenvard. Den har dock utvecklat ett förhållande med Harman, och även om den vill bli fri till nästan vilket pris som helst så vill den Harman enbart väl. Läs mera under avsnittet om Arenvard.

Mordet på gamla gubben Brunnstock: Lidvid och Ärda försöker, när de hinner, också utreda faderns död. Att det verkar vara mord är båda ganska övertygade om. Han hittades för en månad sedan onaturligt intrasslad i mjärdarna på sydsidan av stationen – där han aldrig fiskar. Lidvid har kommit fram till att de personer som finns på Sista Bryggan nu, är de samma som fanns på plats den dagen då fadern dog. Mördaren finns någonstans på handelsstationen! Av Brunnstockarna var endast Harman på plats då, och hon tror att han kanske vet mer än hans grymtningar avslöjar. Det är dock inte Harman som sett något, utan lyktskrymtet som då ännu var faderns. Om RP kan göra den kopplingen och fråga skrymtet kan den berätta att Arenvard bjöd farsgubben på morgongröt, och

det var det sista den såg av honom. Kvällen innan hade Arenvard och fadern grälat häftigt.

Koll: Koll Brunnstock var novis i Flytande Templet för att lära sig läsa, skriva och bokföra, och var en av de få som överlevde slavjägarnas överfall (se det avsnittet). Efter det återvände han hem och arbetade på stationen. För en dryg vecka sedan försvann han dock efter en tur till Ödlornas Ö. Rykten bland ödlefolket tyder på att han tillfångatagits i en räd av den mystiske mänskoätande ödleprofetens krigare, och systrarna befarar nu det värsta.

- **Hjälp till Am-Korum:** Lyktvarelsen kan fungera som vägvisare till staden (tillsammans med antingen Två Furor, en reptilguide, kartografen eller pendeln) Lyktvarelsen går att befria på eget bevåg, men om man löser faderns mord och får fast den skyldige, eller befriar Koll, erbjuder Harman lyktvarelsen självmant åt RP, och Lidvid skänker dem stationens pråm.

Lidvid Brunnstock

STY 3, SMI 3, INT 4, KAR 4

Färdigheter: Manipulera 3, Genomskåda 4, Hantverk 3, Bildning 2. Läkekonst 2

Utrustning: Förkläde, fiskelina och köttkniv

Talanger: Kock 2, Byggare 2

Harman Brunnstock

STY 5, SMI 4, INT 2, KAR 3

Färdigheter: Hantverk 1, Speja 5

Utrustning: Tjyvlyktan, dolk

Talanger: -

GRÄNSHIRDEN

En trupp på fem man ur rikets östliga gränshird - Ormhirden – har slagit sig ner på stationen. De håller till i pråmhuset och har som uppgift att säkra gashandeln tills en ny gaskontrollant godkänts efter gamla gubben Brunnstocks bortgång. Vad de egentligen gör är att supa och ta alla pengar från gashandeln åt sig själva. De har portat alla ödlefolk från stationen och skruvat upp kvarnskatten. De är misstänksamma mot nykomlingar och om man inte verkar kunna bidra med silver portas man lätt. Truppen leds av kapten Harsk – en synnerligen småsint och otrevlig typ.

Hemligheter: Kapten Harsk har brevet från Börsen i Svartvinter var Lidvid utnämns till ny gaskontrollant. Deras egentliga uppdrag vara endast att föra brevet till stationen.

Hirdkrigare

STY 3, SMI 3, INT 2, KAR 2

Utrustning: Smutsigt nitläderharnesk under en sliten randmarkisk vapenrock, Kortspjut, Kortbåge, 1T10 silver

Färdigheter: Närstrid 3, Skytte 3, Överlevnad 4, Uthållighet 3, Speja 2.

Talanger: -

GRAVPLUNDRAREN OCH KNIVFAJTAREN KYLDRA SPRÄNGKÄFT

Om någon kan sniffa sig till en möjlighet att sko sig så är det Kyldra Sprängkäft, en erfaren och hårdhudad gravplundrare som plöjt genom Sanklandets dränkta ruiner halva sitt liv. Långt svart hår, aningen hängande käke efter en speciellt intensiv knivfajt i Radessa, samt ett par prominenta guldtänder. Runt halsen hänger ett pråligt alvsmitt smycke vidare pyntat med fjädrar och oädla stenar.

Hemligheter: Kyldra var tidigare träskpirat, och kumpan med Karg (flickan Onevas far) samt en reptilman vid namn Xoloman. De samlade på sig ansenliga skatter som Karg – drabbad av samvetskval – gömde innan han valde det fredliga livet. Kyldra känner igen Oneva och nyckeln till skatten som hänger runt flickans hals. Utan tvekan vet flickan var guldet finns! Kyldra har sökt skatten länge och sitter nu och grunnar på om hon har vad det krävs för att våldföra sig på ett litet barn, eller om hon å andra sidan har en aning om hur man är trevlig med ett. Hon kommer att be om hjälp av RP – hon vill ha tag på nyckeln, veta var skatten ligger, och få hjälp med på skattletarfärd. Kyldra kan också veta var agenterna från Grinngard har sin konvoj.

- **Hjälp till Am-Korum:** Hon kan som betalning erbjuda Gordigals pendel, gömd ute i träsket – det enda hon har av värde.

Kyldra Sprängkäft

STY 3, SMI 4, INT 3, KAR 3

Färdigheter: Uthållighet 3, Närkamp 3, Rörlighet 2, Speja 2, Manipulera 3, Skytte 3, Överlevnad 3, Genomskåda 3

Utrustning: Läderharnesk (Skydd 2), Kroksabel (Bonus +1, skada 2), Dolk (Bonus +1, skada 2), Kanot, 2 silver

Talanger: Skeppare 3, Knivkämpe 2

FLICKAN ONEVA

Oneva är en sammanbiten blek liten flicka med långa vita flätor. Hon har bara en sak i sinnet - hämnd! Agenter från Grinngard sökte upp hennes gård, och sprängde den i luften när fadern – den forna piraten Karg – vägrade sälja. Karg hade en skatt gömd ute i träsket, och Oneva är villig att betala hälften av allt som finns i gömman åt dem som kan hjälpa henne att hitta dit, *och* därtill hämnas på mördarna. Hon vet givetvis inte alls var de kan tänkas vara, men hon vet hur de ser ut.

Hemligheter: Det är resterna av Onevas gård som man kan stöta på som slumpmöte i träsket. Kartan i den sprängda gården leder en till stället var skatten är gömd – i Kargs gamla piratskepp ”Havsmön”. Oneva har samma karta tatuerad på handflatan, och hon har nyckeln till skatten. Hon förstår sig inte på kartan, men om det behövs kan hon hjälpa rådlösa spelare om SL så önskar. Hon har hört sin far prata om skatten, oftast lite småfull framför brasan blandat med hisnande historier om pirater och falska ödlefolk, och faror som lurar på vägen.
RP kan känna igen henne från kolteckningarna i Kargs sprängda stuga.
Läs mera under avsnittet Havsmön.

- **Hjälp till Am-Korum**: Endast i samband med Kyldra.

Oneva

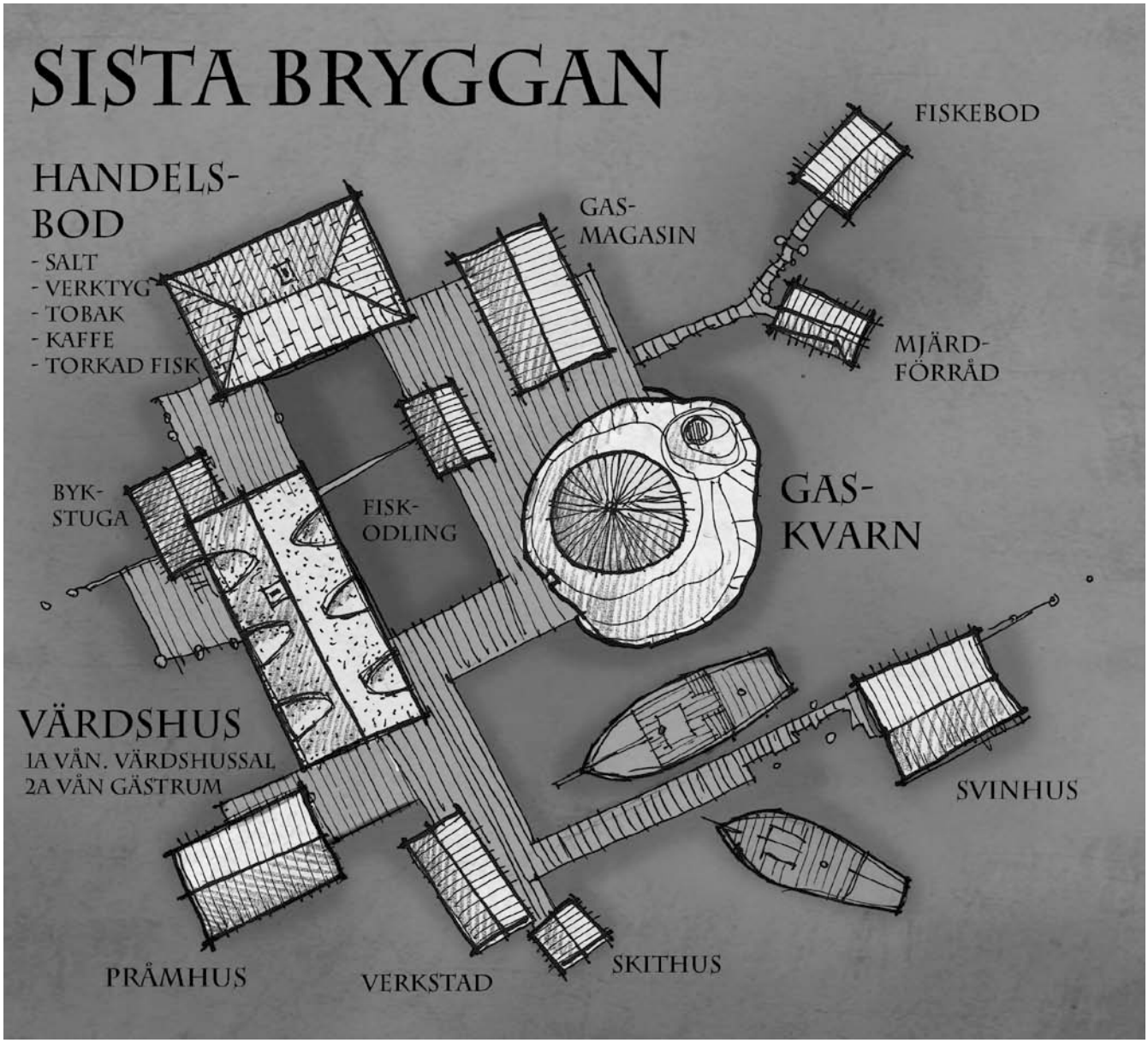
STY 1, SMI 3, INT 3, KAR 4

Färdigheter: Uthållighet 3, Speja 3
Utrustning: Nyckeln till Kargs piratskatt
Talanger: -

VARGMANNEN OCH MALJÄGAREN TVÅ FUROR

En något skabbig och brutalt ärrad raggig best som passerat sina bästa dagar. Ännu stor som ett skåp och kapabel att strypa vilken mal som helst, men träskrötan har gripit tag om hans lungor, och han tillbringar största delen av sin tid med att hjälpa till på värdshuset och dra vilda historier framför brasan mellan rosslande hostattacker. Hans röta är kronisk och går inte att bota.

Hemligheter: Ett lyckat slag för GENOMSKÅDA ger vid handen att han knappt kan hålla blicken borta från Lidvid Brunnstock. Detta är också den sanna anledningen till varför han håller sig på värdshuset - röta har han alltid haft, det bekymrar honom inte, men kärleken - vilken sjukdom! Om man med gott rollspelande och t.ex. lyckade slag för MANIPULERA lyckas förena detta osannolika par (hyser Lidvid dolda känslor för den toviga vargen? Varför inte!) gör vargmannen nästan vad som helst så länge det inte är något som kunde uppröra Lidvid. Att leda RP till Am-Korum kunde visserligen potentiellt vara en sådan sak, men i lyckoruset kan en handfull silver eller ett slag för MANIPULERA fälla avgörandet.



Två Furor kan kommunicera med lyktvarelsen i Harmans tjyvlykta, men gör det inte självmant och kan inte lägga ihop några pusselbitar.

- **Hjälp till Am-Korum**: Om man lyckas med en ”matchmaking” och förenar Två Furor och Lidvid visar han vägen till ruinstaden. Likaså om man lovar att dräpa den Grå Jägaren (och blir trodd!) Då ber Lidvid honom hjälpa till, och efteråt kan han bistå med guidning. Han behöver dock alltid hjälp (lyktvarelsen, en reptilguide, kartografen eller pendeln)

Två Furor

STY 6, SMI 4, INT 2, KAR 2

Färdigheter: Uthållighet 2, Närkamp 3, Rörlighet 2, Speja 2, Styrkeprov 3, Skytte 3, Överlevnad 4, Genomskåda 1

Utrustning: Bar överkropp, på huvudet en brottarhjälm av sköldpaddsskinn (Skydd 2), Malljuster (Bonus +2, skada 2), Dolk (Bonus +1, skada 2)

Talanger: Maldräpare 3 (Som Drakdräpare, men bonusen är fördubblad och gäller endast strid i vatten), Fiskare 2

GASMILAREN OCH ENSTÖRINGEN MOSSBERT

Livrädd och ynklig efter att ha hört den Grå Jägarens horn ljuda sitter den sladdriga gasmilaren nu på Sista Bryggan och trycker. Det ligger något grodlikt över hans habitus och ute i träsket verkar grodor alltid samlas kring honom.

Hemlighet: Skall sälja ett stort lass med flygas till agenter från hertighuset i Grinngard. Han kommer att tro att RP är agenterna när de anländer. I Sanklandet rör det sig inte många främlingar så när det stövlar in ett helt gäng med utbölingar är det ju klart att det är agenterna! Mossberts kusin har ordnat träffen och menat att grinngardiska köpare betalar mer än dubbelt pris. Det är synnerligen enkelt att lura Mossbert om RP vill spela med och leka agent. Betalningar kan utlovas i efterskott, man kan neka allt och sedan ändra sig och leka med o.s.v. Den godtrogne gasmilaren går på det mesta. Om RP lägger sina kort väl kan de bli ägare till ett drygt ton flygas.

- **Hjälp till Am-Korum**: Känner till Flytande Templets rutt och ”tidtabell” (hans syster var prästinna där) och kan visa vägen eller ge nödtorftig vägbeskrivning. I templet finns kartografen Sarsimon.

Mossbert, gasmilare

STY 2, SMI 3, INT 2, KAR 2

Färdigheter: Närkamp 1, Rörlighet 1, Speja 2, Överlevnad 3

Utrustning: Dolk (Bonus +1, skada 2), svinpråm ute i träsket med 20 kaggar färdigkvarnad gas.

Talanger: -

AGENTERNA FRÅN GRINNGARD

4-5 stycken välbeväpnade och elegant klädda män och kvinnor – männen med moderiktigt vaxade skägg och mustascher, kvinnorna med håret klippt enligt senaste nytt från sydlandens modestäder. Alla med världsvant svajig gångstil. Deras förakt för träskfolket är omätligt och de gör inga tecken på att dölja det. De har en affär kvar att uträtta, sen drar de och kommer aldrig tillbaka. De utger sig för att vara resande handelsmän i varor som salt och kaffe. De tutar inte ut att de är från Grinngard, men håller det inte heller som någon större hemlighet. De leds av agent Arbon Oxhals som hela tiden verkar ha ett nytt välpolerat äpple att nonchalant tugga på medan han lutar sig bakåt. Gränshirden och kapten Harsk köper agenternas täckmantel med hull och hår – de ser endast silvret i grinngardarnas pengapungar och beter sig smörande och ödmjukt.

Händelser: Agenterna anländer efter RP, när SL anser det vara dramaturgiskt lämpligt. De känner snabbt igen Mossbert från beskrivningar de fått och går raskt fram till honom. Mossbert själv fattar också att han klantat till det om han redan kontaktat RP. Oneva känner också igen dem direkt och får skrämselhicka. De känner dock inte igen henne eftersom hon gömde sig i skogen medan de sprängde hennes hem i luften. Agenterna anländer till Sista Bryggen i en liten träskseglare, och en bit ut i träsket ligger deras pråmkonvoj och väntar, fullastad med konfiskerad gas. Läs mera under avsnittet Pråmkonvojen.

Grinngardisk agent

STY 4, SMI 3, INT 3, KAR 3

Färdigheter: Uthållighet 2, Närkamp 3, Rörlighet 2, Speja 2, Styrkeprov 1, Skytte 3, Överlevnad 2, Genomskåda 1

Utrustning: Nitläderharnesk (Skydd 3), Bredsvärd (Bonus +2, skada 2), Dolk (Bonus +1, skada 2), 1T6 silvermynt

Talanger: Arbon Oxhals har talangen Svärdets väg 2

ÖRTKOKAREN ARENVARD

I den dragiga fiskeboden längst norrut på Sista Bryggan håller örtkokaren Arenvard till. Han är en rätt obehaglig stinkig typ med stripigt grått hår och en tydligt kluven tunga. Han har bott på värdshuset ett halvår och har inrett fiskeboden till ett eget lite småluktande örtkokeri. Han håller sig mest för sig själv, och folk håller sig helst borta från honom. När han blir nervös eller pressad spelar den kluvna tungan över spruckna läppar.

Hemlighet: Arenvard är en flera tusen år gammal alvkrigares ande i en ny kropp – hovmagiker Ormtungas. Och Ormtungas själ finns alltså i Den grå jägaren. Läs mera i avsnittet för denne.

Efter den misslyckade ritualen vid runtemplets port flydde Arenvard i vild panik och undkom nätt och jämnt Den grå jägarens massaker. Till en början hade han Ormtungas lärling med sig, men denne försvann efter någon dag. Själv tog sig Arenvard till Sista Bryggan var han slog sig ner.

Ormtungas expedition hade provianterat i Yttermåra, så på Sista Bryggan kändes inte Ormtungas kropp igen. Och Arenvard såg noga till att röja undan alla som kunde misstänka något. Detta blev också gamla gubben Brunnstocks öde – han började lägga ihop ett och ett, konfronterade örtkokaren, och fick följaktligen en dos gift i morgongröten. Alvsjälen har endast små insikter i Ormtungas liv, och har ännu lite svårt att t.ex. skriva (se Ormtungas brev nr 3). Arenvard vill ha en ny kropp – Ormtungas är giktdrabbad och leversjuk, och kopplad till Den grå jägaren. Han har siktet inställt på Harman Brunnstock. Harmans funktionsnedsättning gör honom till ett enkelt mål för ett angrepp som skulle lossa själens band och göra kroppen fri för en annan själ att ta över. Till detta behöver Arenvard svärdet Skymning från Am-Korum, men i brist på det använder han örten ramsporre som han bjuder åt Harman i hemlighet. Örten bryter sakta ner Harmans själ.

Händelser: Arenvard kan ta kontakt med RP – dels för att be dem hämta mera ramsporre från Ödlornas Ö, och dels för att hämta svärdet Skymning från Am-Korum. Den slemmiga örtkokaren är livrädd för Den grå jägaren och vet att varelsen är ute efter honom. Han vill dock inte att gasten skall dödas, för kopplingen han känner till den odöda krigaren gör honom stark, och för varje offer som Jägaren dödar väller en våg av livskraft över Arenvard. Han kan således försöka få RP att låta bli att döda Den grå jägaren om de utlovat sig att göra det. Han ser också gärna att man för ut Mossbert i träsket – gasmilaren har hört Jägarens horn och försätter bara hela stationen i fara genom att sitta här och kura.

- **Hjälp till Am-Korum**: Om RP är villiga att hämta ramsporre från Ödlornas Ö, eller om de erbjuder sig att leverera svärdet Skymning, kan Arenvard erbjuda en beskrivning av vägen till Am-Korum. Upp till SL att avgöra hur långt den räcker – kanske kan den tillsammans med något av de övriga hjälpmedlen föra en ända fram. Om Arenvard avslöjas som mördaren av Lidvids och Harmans far, belönas man med tjyvlyktan av Harman.

Örtkokaren Arenvard

STY 2, SMI 1, INT 3, KAR 1

Färdigheter: Manipulera 4, Överlevnad 2, Genomskåda 4, Bildning 3, Läkekonst 2, Rörlighet 2

Utrustning: Örter samt 6 doser färdiga gifter av styrka 1T6

Talanger: Örtakännare 3, Giftkokare 2, Dödsmagi 3, Symbolism 3, Blodsmagi 3 (Det är bara Arenvards kropp som kan magi, inte hans själ – det innebär att han måste lyckas med ett slag för RÖRLIGHET för att klara av en besvärjelse)

EXPEDITIONSDAGBOKEN

På Sista Bryggan finns också en dagbok som hittades vid Ormtungas basläger efter att Grå Jägaren där slaktat de flyende expeditionsmedlemmarna. Den kan man antingen få av Lidvid, eller av Arenvard om ens sanna destination kommer fram. RP kan också tänkas helt enkelt hitta den, t.ex. i handelsboden eller se den i Lidvids eller Arenvards rum. Den är blodig, men på pärmen står tydligt "Am-Korum". I boken finns följande inlägg av intresse:

19e dagen i Slaktmånad, Am-Korum

Detta är Am-Korum - vi är framme! Manskapet dock svårligen träsksjukt och rötdrabbat – sumpmarken är sannerligen oförlåtlig. Utan Sarsimon, ödleguiden och pendeln hade vi aldrig klarat detta.

Ormtunga

22a dagen i Slaktmånad, Am-Korum

Historieskrifterna skall minnas denna dag! Vi har hittat runtemplet!
Inga vägar in dock ännu – de dödas port är stängd som väntat, och bevakad av det mest enastående väsen!
(Endast min lärling vågade följa mig ända fram – fega uslingar!)

Detta var portväktarens ord:

"Endast den döda, vars hjärta slutat slå, kan stiga in.

Endast ett hjärta fritt från fjättrar kan öppna vägen vidare.

Endast ett hjärta, omslutet i mörker, kan visa vägen fram till målet"

Ormtunga

23e dagen i Slaktmånad, Am-Korum

Denna dag skall slå världen med häpnad! Ritualen är utförd, blodet är spillt. Jag är förberedd och redo – jag skall anta portväktarens anbud!

Ormtunga

Slaktmånad, 28e dagen

Gudarna vare prisade, vi har klarat oss tillbaka till baslägret! Nu unnar vi oss en liten stund av proviantering och vila innan vi fortsätter mot handelsstationen. Monstret är ännu tätt efter oss, denna dödens grå jägare, och dess horn hörs ännu runga med sådan kraft att det isar i märgen, men nu vågar vi tro på räddning.

6 dagar har vi flytt utan rast eller ro sedan Ormtunga väckte vålnaden vid porten. Ingen av oss kan riktigt förklara vad som skedde. 3 man slaktades omedelbart, fyra har vi förlorat under marschen – vår ödleguide så sent som igår.
Ack dessa spillda liv och denna fruktansvärda, monstruösa, brutalitet!
Kartograf Sarsimon försvann för någon dag sedan, kanske tre? Vi hittade dock aldrig hans kropp – i stället fann vi spår av orkernas slavjägare, så kanske han fallit offer för dem. Måhända har han på så sätt undvikit det odöda monstret. Vem vet?

Ormtunga själv, den lede fan, har troligtvis också klarat sig. Han tog vår pråm, flydde med sin lärling och lämnade oss att stumla genom träsket till fots. Må han brinna i helvetets alla 17 eldar!

B.K.

DEL 3. UT I TRÄSKET

Här presenteras fyra äventyrsplatser som RP kan tänkas vara intresserade av utgående från de rykten och informationsbitar de snappar upp på Sista Bryggan och från Ormtungas brev. De flesta innehåller personer eller föremål som hjälper en att hitta till Am-Korum, och de har alla länkar till någon av de övriga äventyrsplatserna.

ÖVRIGA PLATSER

Alla platser från kartan är inte detaljerade äventyrsplatser, t.ex. Pelarstaden och Gravvattnet. Dem kan SL utforma efter eget tycke och smak om spelarna skulle bege sig dit. Använd regelboken till hjälp för att fabulera fram dessa ställen.

Baslägret

Inträngd mellan murkna sumpgranar på en ynka fläck torr mark i den klafsiga omgivningen, strax intill Fem horns ruiner, ligger Ormtungas gamla basläger, eller vad som återstår av det. Hit återvände de som överlevt Grå Jägarens attack vid porten till runtemplet i Am-Korum, och här nådde vålnaden dem, och slaktade dem skoningslöst. En ensam maljägare hittade senare de makabra resterna, begravde dem och förde vidare ord om vad som hänt. Han levererade också dagboken till Sista Bryggan. Efter honom har ingen vågat sig hit. De flesta på Sista Bryggan vet var lägret ligger på ett ungefär.

Ormtungas tält står fortfarande kvar med sladdrigt hängande presenning. Från taket på ett hastigt uppslaget skjul hänger en trasig och slokande kunglig randmarkisk vimpel. Förutom skjulet och tältet finns vraket av en stor täckt pråm, några tunnor och ett fältkök. Lägret är tydligt plundrat av vilddjur och tomt på värdeföremål, men en snäll SL tillåter ett slag på fyndtabellen för spelare som tar sig hit. I Ormtungas tält finns en fuktskadad bok om själavandring med titeln: ”Dödsriket – slutet eller början?” Man kan också hitta skisser på en Onaqui med hjärtat utskuret ur kroppen (läs mera i avsnittet om Am-Korum).

Yttermåra

Handelsstationen Yttermåra är tänkt att vara skövlad av den Grå Jägaren, och tom förutom hönor som lugnt pickar mellan de uppslitna kropparna, samt kanske någon ensam darrande stackare som kan berätta vad som hänt. Där finns därtill givetvis proviant, redskap, 8 lådor med prima malskinn samt pråmar att ta sig för av. Yttermåras öde är inte känt i träsket ännu.

HAVSMÖN

”Vem jag är? Du frågar vem jag är?! Eländiga idiot, stackars skälvande embryo! Jag – jag är vattnet och elden, Jag är ägget och dödens brinnande helvete! Jag är Ezexar återfödd! Paradisets ohämmade älskare och slukare av solen!”

ÖVERSIKT

Mitt i en öppen flada reser sig en tät och reslig dunge av sumpträd som en svart monolit ur vattnet. Måsar skränar runt trädens toppar högt uppe, och över fladan hörs ljudet av ostämd musik. Uppe i träden i dungen, femton meter över vattnet, ligger insjökoggen ”Havsmön”, insnärjd i grönska och nästan omöjlig att upptäcka från träsket omkring. Koggen är hem för en samling ödlefolk organiserade i en våldsbejakande och mänskoätande kult kring den forna piraten Xoloman – numera självutnämnt orakel, kultledare och eldsprutande playboy.

Hemligheter: Havsmön är Kargs, Kyldras och Xolomans forna piratskepp. Inne i koggens galjonsfigur, föreställande gudinnan Sångaren, finns skatten som de tre kompanjonerna samlade på sig under sina plundrarräder.

BAKGRUND

Efter flera feta år av sjöröveri för Karg, Kyldra och Xoloman började Sanklandets vatten sjunka, Havsmön blev svårstyrd i det allt slemmigare träsket, den kungliga närvaron i Sanklandet ökade, och tiderna blev hårda. Pirattrion splittrades efter bittra bråk, och på en sista resa körde Karg och Xoloman slutgiltigt fast den murknande koggen i växtligheten. Xoloman ville ha sin del av skatten och krävde att Karg skulle avslöja var han gömt den. Karg vägrade ge något åt den slemme ödlemannen som han för länge sedan tappat förtroendet för. Det slutade med att Karg flydde utan skatten och påbörjade ett nytt liv i Radessas spelhålor. När sedan bud nådde honom att Onevas mor avlidit, återvände han till träsket. Han planerade aldrig att stanna, bara sälja *ett sista* parti gas, ta pengarna och börja ett nytt bättre liv med dottern. Xoloman sökte dock inte mera aktivt efter Karg i tron att denne försvunnit för evigt, och dök ner i sitt vansinnes dimmor. I stället har Kyldra spårat Karg länge. Hennes nosande väckte dock Xolomans intresse, och han tog henne till fånga. Med säck över huvudet fördes hon till Havsmön, men lyckades fly en mörk natt. I samma veva snodde hon en pendel av Xoloman som ödlemannen menade att skall visa vägen till skatten.

VÄGAR HIT

Havsmön är svår att hitta och Xoloman gör allt för att hans hemvist skall hållas hemlig och dold.
Sannolikast är kanske att RP kommer hit med hjälp av kartan och Kyldra Sprängkäft eller flickan Oneva från Sista Bryggan. Oneva har nyckeln till skatten runt halsen, och kartan på handen.

Att tolka kartan: Man börjar vid ruinpelaren ”Ormens spets” några dagar väster om Sista Bryggan. Det är ett relativt välkänt landmärke och alla på Sista Bryggan utom Oneva känner till den. Spelarna får gärna själva märka att den är utmärkt med samma symbol som finns på kartan över Sanklandet. Ror man därifrån i tre timmar mot stjärnbilden ”Kronan”, med start vid solnedgång, når man fladan med Havsmöns dunge. (Figurerna i halvcirkel är alltså stjärnbilder). Ögat i högra hörnet kan man med BILDNING veta att är en allmän symbol för gudinnan Sångarens vakande öga. Havsmöns galjonsfigur är en smäckert böjd ekstaty av Sångaren, och skatten finns i den. Hennes öga öppnar upp gömman.

Händelser: Kommer man med Kyldra stannar hon kanske på vägen och gräver upp pendeln som hon lovat i betalning. Den finns i en nedgrävd kista mitt ute i ingenting. (Hon har likt en ekorre ett flertal sådana kistor ute i träsket för att sprida risken att bli bestulen) Kistan visar sig dock vara tom förutom en gul giftorm som väser argt. Xolomans kameleontkrigare spårade henne när hon flydde, och har nu tagit tillbaka det hon stulit.
Först när Kyldra kommer till fladan känner hon igen sig och förstår vart man är på väg, och kommer då att försöka avblåsa det hela. Skatten kan omöjligt vara på skeppet anser hon, men följer avvaktande med om RP fortsätter.

En annan möjlighet är att RP förs hit som fångar, antingen av de orkiska slavhandlarna eller fångade av Xolomans ödlekrigare.

PLATSER

Det går att klättar upp för de slippriga trädstammarna och ta sig in till skeppet utifrån, eller anlända den officiella vägen, via Lagunen, se nedan. Skeppet har två täckta däck – Kölsvinet och Lastdäck, samt det öppna Övre däcket. 1-2 slag på slumptabellen kan kanske vara lämpligt, oberoende hur RP tar sig in. Se nedan under platsbeskrivningarna.

LAGUNEN

Träddungen formar en skyddad lagun innanför en ring av våta stammar. Här ligger ett par av reptilfolkets kanoter och en repstege leder upp mot koggens köl 15 meter upp. En kameleontkrigare bevakar RPs ageranden och avslöjar sig om RP tar tag i stegen. Han frågar vad RP har för ärende, väser sedan åt dem att vänta, och försvinner upp längs med stegen. RP blir kvar ensamma och har läge att göra egna drag. Efter en stund kommer han ner och ber RP lämna sina vapen kvar i en av kanoterna och följa efter.

- **Varelser**: En kameleontkrigare, samt två gula trädormar som anfaller alla som klättrar på stegen. Kameleontkrigaren rör de inte, och han betraktar oberörd eventuella strider på stegen. Xoloman har motgift mot ormarnas bett. Han gillar att på detta sätt ha ett litet övertag gentemot sina besökare. Folk som håller på att dö tenderar att göra som man vill…

KÖLSVINET

Kölsvinet är lågt, fuktigt och synnerligen murket. Här odlar ödlenoviserna sina hallucinogena svampar.

- **Händelser**: Slå på slumptabellen.

LASTDÄCK

Lastdäcket är belamrat med tunnor av jäst fisk, dåliga malskinn och blaskig sprit. Här ligger också ett par reptilynglingar och sover ruset av sig. Några är dock vakna och aggressiva av svamparnas efterrus, och kan anfalla obekanta inkräktare om de inte omedelbart kan säga att de kommit för att träffa Xoloman. Vidare håller minst en av kameleontkrigarna hus här nere och följer kanske efter RP, dold av sin kamouflageförmåga.
I en bur håller Xoloman några fångar som väntar på att säljas till de orkiska slavjägarna eller ätas under glada festligheter. Här finns två vårtkrigare samt Koll Brunnstock. Koll kan det Flytande Templets rutt och tidtabell.
I taket hänger dockor som Xoloman låtit göra av de offer som ätits upp. Makabra kreationer av ödleskinn, kläder och skelettdelar. En docka bär en sidenmantel med symbolen för Elmgryning broderad i guldtråd.
Vid trappan upp till övre däck klänger ett enormt getingbo, stort som en godsvagn. Störs getingarna attackerar de urskiljningslöst. Ödlenoviserna skördar regelbundet honungen och brygger sliskig sprit av det.

- **Varelser**: En kameleontkrigare. Fångar i burar. Sumpgetingar. Slå därtill på slumptabellen.

ÖVRE DÄCK

Här håller de flesta av reptilfolket till. Majoriteten är skyhöga av svamptuggande, och ett flertal är koncentrerade på sina gnisslande och fasliga instrument – klangpipa, fiskharpa och knarrtuta. Andra rensar fisk och skinnar malar, eller väntar på att det heliga oraklet skall få en av sina eldsprutande visioner. Om någon av reptilkrigarna på nedre däck flyr och alarmerar gänget ovanför är de flesta beredda och beväpnade. En av ödlefolkets stamledare som misshagat Xoloman hänger bunden uppochner i masten. Han skall snart offras till oraklets ära, och är nätt och jämnt vid liv ännu. Räddar man honom mottas man som hjältar på Ödlornas Ö.
Bredvid masten finns Xolomans ”panikspak”. Se slumptabell.

- **Varelser**: 12 ödlenoviser, fängslad stamledare, samt eventuellt någon av de orkiska slavjägarna om RP stött på dem tidigare. De väntar på audiens till Xoloman. 2 kameleontkrigare vaktar dörren till Kaptenshytten.

KAPTENSHYTTEN

Ett stort rum med glänsande malskinn på golvet. Nås från Övre däck eller via ett elegant blyinfattat fönster ut mot träsket. På golvet står fyllda vattenhinkar strategiskt utplacerade. I en stor korg hängande från taket slingrar sig ett tiotal gula trädormar. På en divan gjord av koggens galjonsfigur halvligger Xoloman, inslingrad i två enorma och loja stryparormar, och uppassad av tre unga ödlekvinnor – en matar honom med grodyngel, en annan masserar hans fötter, och en svalkar honom med ett stort näckrosblad.

- **Varelser**: Xoloman och tre tjänarinnor, ormar i mängder. (Alla ödlefolk på koggen slår dubbel UTHÅLLIGHET mot ormarnas bett).

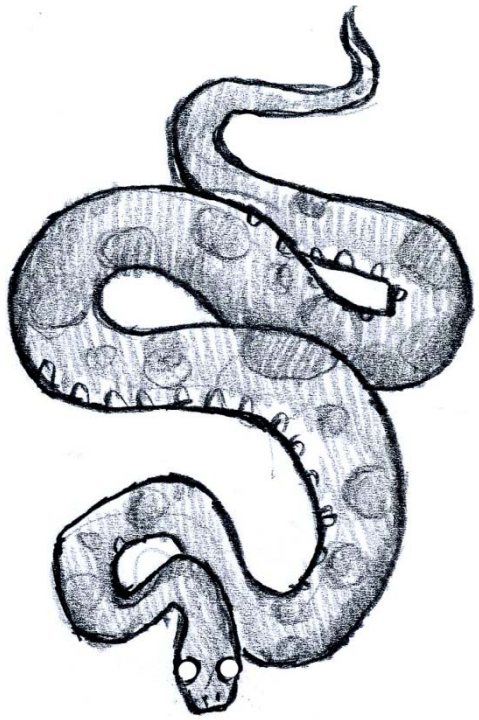
- **Skatter**: Om man trycker in ”Sångarens öga” – ögat på galjonsfiguren – glider den itu och blottar en välsmidd stålkista, låst med Onevas nyckel. FINGERFÄRDIGHET för att öppna den utan nyckel. Öppnar men den rinner Kargs skatt ut på golvet. Den består av diverse silversmycken till ett värde av 80 silvermynt, ett perfekt format litet guldägg av finkstorlek med H.H. ingraverat på sidan, en stor bärnsten formad som en knuten skelettnäve, och totalt 18 sydländska guldmynt.
  Runt Xolomans hals häner Gordigals pendel.

HÄNDELSER

Slumptabell - Havsmön	
Välj eller slå 1T6, minst ett slag per våning i skeppet:	
1.	Oneva är plötsligt försvunnen, och har tagits som pantfånge av Xoloman. Om hon inte är med kanske hon har följt efter RP och blivit tillfångatagen, och en hånfullt triumferande Xoloman håller upp henne när RP når honom.
2.	Kyldra byter sida och allierar sig med Xoloman. Hon kan också dyka upp på detta maner om hon inte kommit med RP.
3.	RP utlöser något slags alarm, en ödlenovis skriker något och en annan drar i Xolomans ”panikspak” och hela skeppet rasar nästan 10 m ner i trädet. Allt och alla kastas huller om buller. RÖRLIGHET för att inte falla ner i lagunen, 1 poäng i skada annars.
4.	Giftfälla 1 - Ormar. 3 stycken gula trädormar ligger under lite bråte och får 1T3 frihugg.
5.	Giftfälla 2 - Giftkladdiga ytor. 1T3 RP rör vid en kladdig yta och angrips av ett hallucinerande gift med giftstyrka 8. Begränsad effekt innebär 1 poäng i skada, full effekt innebär att man tror sig bli angripen av spindlar eller ormar som kastar sig över en. Spela ut ett par rundor av striden – plötsligt är de andra RP försvunna och den förgiftade står ensam med ormar vällande över sig från alla håll.
6.	Aggressiv reptilyngling med fradgande mun och obegripliga anklagelser. Ögonen blodsprängda av svamprus.

FÖRHANDLING

Skatten är givetvis en utmärkt förhandlingsvara, och varken Xoloman eller Kyldra kommer att ge sig utan minst 30 % av den. För att få Xoloman så lågt ner krävs dock en mycket skicklig tunga. Utgångsläget för Xoloman är att allt är hans och att eventuella tillfångatagna RP skall ätas. Om man därtill behöver motgift för trädormsbett är ens läge ännu sämre. Men om man lyckas locka ödleprofeten med löften om skatten eller ännu större skatter ute i träsket kan man förhandla sig både rik och fri. Information om den planerade attacken mot Xoloman från Ödlornas Ö är också bra valuta. (Se det avsnittet)



PERSONER & MONSTER

Xoloman

Xoloman är en enorm ödleman, 3 meter lång, fetlagd och plöfsig med lätt rykande näsborrar och glödande springor mellan halsfjällen. Iklädd en smutsig morgonrock och guldinsatta koiniska tofflor, dåsar han dagarna i ända med korta visiter ut på däck för en påhittad vision eller lite hyllning. Han börjar vara en viktig maktfaktor bland reptilfolket och späder friskt på de skräckinjagande myter som florerar om honom. Har en amulett kopplad till drakkulten Ormens Barn. Den plockade han ur sina tänder efter att ha ätit upp en fjärrväga fånge – en missionär från drakkulten. Amuletten har gett honom vissa drakrelaterade krafter och han tror sig nu vara gudomlig – han är reptilfolkens mytiska anfader, krokodilguden Ezexar återfödd! Skräcködlan från det forna paradisträsket!
Xoloman samarbetar också med slavjägarna i träsket och tillfångatar och säljer bort de av reptilfolken som opponerar sig mot hans maktanspråk eller har invändningar mot hans kunskap som siare eller gud. Det finns många som

har det, men han har ett nätverk av skickliga illgörare och propagandaspridare.
Han har bott på Havsmön ända sedan den fastnade i trädet, och dess dolda läge ökar än mer hans mytiska ställning. Han har givetvis genomsökt skeppet från köl till mast ett otal gånger i jakt på skatten, men utan att hitta något, och utan att egentligen tro att den finns rakt under hans näsa heller. På senare tid har han börjat blanda sin besatthet av skatten med en tilltro till sina egna profetior, och misstänker nu att fartyget kanske är hans gudomliga vagga, som skall flyta till världens ände var skall han hitta den stora guldskatten – solen – svälja den och återfödas som hela världsalltets beskyddare…

STY 7
SMI 3
INT 3
KAR 4

Färdigheter: Rörlighet 3, Speja 4, Manipulera 4, Genomskåda 4, Närkamp 4

Utrustning: SKYDD: 6 (grova fjäll)
VAPEN: Slägga (Bonus +2, skada 3), Förgiftad dolk (Bonus +1, skada 2) Giftet är dödande, stryka 6.
ÖVRIGT: Runt halsen hänger förutom allmänt krimskrams även Gordigals pendel och en ormamulett av trä, formad som symbolen för Elmgryning. I morgonrocksfickan: 5 doser antiserum till trädormarnas gift. Upphäver giftets effekt omedelbart och läker 1T3 poäng STY.

Monsterattacker, välj eller slå 1T3:

1. **Släggattack**. Xoloman anfaller med sin slägga i en normal närstridsattack, ackompanjerat av ett vansinnesvrål. Under samma runda kan han därtill ducka två attacker, eller ducka en och plocka upp sin slägga. Antalet tärningar i anfallet påverkas av hans STY helt som i en vanlig attack.
2. **Bärsärkagång**. Ödleprofeten släpper sin slägga och angriper i vild frenesi med käftar, klor, svanssnärt och sin förgiftade dolk. Detta är en regelrätt monsterattack med 10 grundtärningar och den träffar två offer under samma runda. Reptilmannen får ducka en gång under rundan.
3. **Eldsprut**. Rök bolmar ur näsborrarna på profeten och halsfjällen bågnar av tryckande hetta underifrån. Med ett omänskligt spyende vrål frustar han eld i okontrollerade spasmer över hela rummet. Det hela räknas som attack med 12 grundtärningar som inte kan pareras.

Sumpgeting

Getingarna anfaller om någon stör deras bo – enorma svarta svärmar som spyr ut över hela skeppet med panik som följd. RÖRLIGHET för att undvika att bli stungen. Misslyckas slaget angrips man av ett förlamande gift med styrka 6 + 1 för varje etta i RÖRLIGHET-slaget.

Ödlenovis

Gängliga ödleungdomar från alla olika klaner i träsket. Här finns krumma och hårdfjälliga vårtryggar, salamanderfläckiga långsvansar och sladderhalsade klätterödlor med granna nacktaggar. De flesta är drogade och ingen gör egentligen någonting vettigt, men alla är övertygade om Xolomans förträfflighet.

STY 2
SMI 3
INT 2
KAR 2

Färdigheter: Närkamp 2, Rörlighet 2, Skaldekonst 2, Överlevnad 3

Utrustning: Dolk (Bonus +1, skada 2)

Talanger: -

Kameleontkrigare, Xolomans livgarde

Dessa 8 stycken ödlekrigare skiljer sig markant från de slöa noviserna. De är alerta och intelligenta, och sköter Havsmöns bevakning. Xoloman har genom sin drakamuletts krafter välsignat krigarna med ödlekrafter. Eller kanske snarare väckt slumrande egenskaper från sedan länge försvunnet genetiskt påbrå. Dessa krigare har kameleontegenskaper och kan således försvinna nästan fullständigt ur en fiendes syn. Man måste lyckas SPEJA mot deras SMYGA för att hitta dem. Om man inte vet vad man söker efter får man dessutom -2 på slaget.

STY 4
SMI 6
INT 4
KAR 3

Färdigheter: Smyga 5, Rörlighet 4, Speja 3, Närstrid 3, Skytte 3

Utrustning: SKYDD 4 (färgkänsligt ödlefjäll)
VAPEN: Spjut, Dolk med förlamande gift, styrka 4

Talanger: Ögon i nacken

Trädorm

Små gula ormar med ett svidande giftigt bett. Rustningar skyddar inte mot ormarnas hugg. Om bettet skadar drabbas man av deras långsamt verkande (1 poäng skada per halvtimme) gift med giftstyrka 9.

STY 1
SMI 3

Färdigheter: Närkamp 3

Utrustning: -

Talanger: Ormarnas attacker går endast att parera med sköld.

Koll Brunnstock

Förvånansvärt pigg och positiv yngling trots allt han genomgått. Koll vet hur det Flytande templet rör sig och kan guida en dit. Han är ivrig att ge sig på orkerna i templet och förstår dåligt vilka faror det kunde innebära.

STY 2
SMI 3
INT 3
KAR 4

Färdigheter: Närkamp 2, Bildning 2, Speja 2, Rörlighet 3, Överlevnad 3.

Utrustning: -

Talanger: -

PRÅMKONVOJEN

Ute på den regniga fjärden kan ni se tre väldiga djuppråmar glida fram. De ligger alla djupt i vattnet och ni kan höra paddelsvinens ansträngda frustanden och pråmförarnas piskrapp. Den första pråmen är dubbeldäckad, dragen av aderton svin. De två andra är rejäla sumpdragare, sexsvinare, målade och avriggade. Över dem hänger två enorma ballonger som dystra moln i regnet. Slappt fladdrande skuggor i diset, ljudlöst följande sina herrar.

ÖVERBLICK

En grinngardisk pråmkonvoj rör sig sakta söderut genom träsket. Den är fullastad med gas – köpt, stulen eller utpressad av gasmilarna i träsket. Sanklandet är ingenmansland, men Randmark har länge redan ansett det höra till dess intressesfär och kontrollerar (ytterst bristfälligt) gashandeln. Grinngardarna är således mycket nöjda med sitt värv och styr hemåt.

- **Hemligheter**: Grinngardarna har slagit sig samman med en magiker som fraktar en orolig sarkofag i en av pråmarna. De har också slutit ett avtal med vårtryggarnas stam av ödlefolket. Vårtkrigarna guidar grinngardarna i träsket och erhåller betalning i form av ypperliga vapen i kriget mot slätskinnen.

- **Varelser**: Varje pråm har en besättning på 4 däcksmatroser och en pråmförare. Därtill finns det 3 agenter i den första och den sista pråmen, samt 2 vårtryggar på den första. Därtill eventuella agenter från Sista Bryggan. Utöver det här finns prästen Ittrimn i den första pråmen, tillsammans med varelsen i sarkofagen.

- **Skatter**: Alla pråmar är lastade med 60 kopparkaggar flytande gas, plus de två sista pråmarnas gasballonger. Därtill en kassakista i kaptenshytten på den första pråmen innehållande 32 silver.

VÄGAR HIT

SISTA BRYGGAN

Den lilla flickan Oneva på Sista Bryggan vill ha hämnd och för henne räcker det inte med agenterna på handelsstationen – männen som anföll hennes hemgård var långt flera, och var är fars gas? Genom att pumpa agenterna på information eller pressa Mossbert kan man hitta fjärden var pråmarna ligger. Givetvis uppmuntrar Lidvid Brunnstock alla försök att få fast gasrövarna.

SKALLIGVARG

Ute i träsket kan man stöta på gasmilaren Skalligvarg. Han är skadad och försöker gräva en grav åt tre döda nybrytare i den slafsiga marken. Han kan berätta hur han och hans kompanjoner guidat en präst som reser med grinngardarna. Hon sökte efter en alvisk grav ute vid Gravvattnet, och Skalligvarg hade redan en gång tidigare guidat folk dit – för ett år sedan, med Ormtungas expedition. Under prästens ledning grävde gasmilarna ut en gammal stensarkofag och släpade den flera dagar genom träsket. När det visade sig att prästen ämnade resa hem med den grinngardiska konvojen, föddes en plan i gasmiliarnas huvuden. De hade alla blivit bestulna på gas från sina hemgårdar (en av orsakerna till varför de extraknäckte åt prästen) och beslöt nu att ta tillbaka det som stulits av dem. Skalligvarg kan redogöra för grinngardarnas hårdhänta metoder mot gasgårdarna i området, och hur de tillsammans beslutat sig för att hämnas. Deras attack slogs dock lätt undan och nu ligger hans kamrater i dyn. Han vet dock vilken väg konvojens vårtryggsguider tänker ta – det går att genskjuta pråmarna över land.
Kombinera gärna Skalligvarg med spåren från Sista Bryggan. Den utpekade fjärden är tom och man hittar endast den skalliga gasmilaren på stranden. Konvojen har avrest – kanske agenterna på Sista Bryggan dröjde för länge, eller så fick gasmilarnas attack dem att lätta ankar.

- **Hemligheter**: Skalligvarg och hans kumpaner har frivilligt sålt gasen åt de grinngardiska agenterna, fullt medvetna om att de brutit mot randmarkiska påbud. Nu vill de återta den och sälja den en gång till. De vill också ha tag på de antagna skatter som den gravplundrande magikern säkerligen har, men som hon inte ville dela med sig av. Skalligvargs kusin har tagit anställning som däcksmatros på konvojen.

SLÄTSKINNEN

Slätskinnen på Ödlornas Ö har fått nys om att vårtryggarna har ett avtal med grinngardarna som ger dem tillgång till stora mängder vapen. Slätskinnen vill gärna slå till mot konvojen eller på annat sätt sabotera så att vårtryggarna inte lyckas etablera en hållbar handelskontakt. Detta kan framgå på Ödlornas Ö eller av något ödlefolk man stöter på i träsket. De vill dock inte oöverlagt kasta sig in i farliga konflikter, så om man vill få dem att agera och t.ex. bistå i ett anfall måste man MANIPULERA dem, och kan då få 2T6 krigare med sig. En annan möjlighet är att den guide som RP eventuellt erhåller på Ödlornas Ö har som ett sekundärt (eller rentav primärt) mål att tillsammans med RP undersöka/sabotera konvojen. Guiden hittar den lätt. Läs mera under nästa kapitel – Ödlornas Ö.

HÄNDELSER

DRABBNING

Spelarna kan planera ett överfall på konvojen eller kanske möta den öppet i en pråmdrabbning. Skalligvarg har en pråm och kan eventuellt fiska fram 1T3 slitna gasmilare

till. Om man får slätskinnen att delta har de kanoter och vassprånar. Om man med Skalligvarg genskjuter konvojen landvägen leder han en till Kataraktsundet – ett smalt sund med branta stränder bevuxna med höga trän som lutar sig över vattnet – ett ypperligt ställe för ett överfall. Kombinera gärna alla drabbningar med både Mumien och Forsarna nedan.

- **Hemligheter**: Om man förhör eventuella tillfångatagna agenter kan man få veta att Grinngard har en allierad som är högt uppsatt i Randmarks styre, och som hjälper dem att konfiskera randmarkisk gas. Agenterna vet dock inte vem det är. Ytterligare förhör kan ge vid handen att Grinngards hertigar rustar för krig och planerar att marschera norrut. Agenterna vet dock inte mera än så och tror att det kanske rör sig om en vanlig (men storskalig) gränstvist, knappast mer än så. RP kan också gärna få reda på att storhertigen av Grinngard alltid bär en handske över sin högra hand, enligt ryktena för att dölja någon obehaglig deformering.

MUMIEN

Om prästen Ittrimn bedömer att ett eventuellt tumult innebär fara för henne själv eller hennes värdefulla last, kommer hon att chansa allt på ett kort, rusa ner i lastrummet på den första pråmen och riva loss locket på sarkofagen. Den står upphöjd på lastpallar omgiven av 13 röda brinnande ljus. Hennes agerande är eventuellt ödesdigert för henne själv – mumien som stiger upp ser ingen skillnad på vän och fiende, och magikern har överskattat sin förmåga att styra den odöda. Möjligtvis är detta ödesdigert för hela pråmen…
Läs mera om Ittrimn och mumien nedan i avsnittet Personer och monster.

FORSARNA

Söderut tilltar Sanklandets ytströmning och partier med skummande forsar och vassa grynnor ligger tätt. En pråmförare måste hela tiden vara alert i dessa vatten. Om en förare dödas, faller av eller tvingas strida kommer pråmen att gå till botten efter 1T6+3 rundor då konvojens paddelsvin glatt simmar in i det skönt bubblande vattnet. Först sker en grundstötning med en rejäl smäll, sedan börjar pråmen luta alltmer, vrids, och till sist välter den och krossas mot stenarna.

LASTPLATSEN

Om man följer efter konvojen i stället för att angripa den anlöper den efter några dagar en murken brygga. Sanklandet har inga direkta vattenvägar till Grinngard, och pråmarna är inte lämpade för att ta sig ut i havet mellan Svintaggarnas branta vattenpass. Vid bryggan börjar man således lasta av pråmarna vilket tar två dagar i anspråk. På stranden finns både vagnar och körkarlar från Grinngard, en riddarrepresentant för hertigrådet, en delegation vårtryggar ute efter sin sista delbetalning, samt en täckt vagn med två tystlåtna och hemlighetsfulla röda präster från Zir.

PERSONER & MONSTER

Grinngardisk däcksmatros/pråmförare

Dugliga hyrsvärd och sjöfarare från Baxarslättens vidsträckta kanalsystem och det stormbenägna sundet mot Radessa. De är disciplinerade och effektiva, två av dem är halvlängdsfolk. Pråmförarna är beväpnade och ärrade veteraner medan däcksmatroserna inte är stridsvana.

STY 3, SMI 3, INT 2, KAR 3

Färdigheter: Speja 3, Rörlighet 2, Djurhantering 3, Närstrid 1 (däcksmatros) 3(Pråmförare), Skytte 2, Överlevnad 2
Utrustning: SKYDD 2 (Läderharnesk – endast pråmförarna) VAPEN: Kortspjut (Bonus +2, skada 2), Dolk (Bonus +1, skada 2), Kortbåge (Bonus +2, skada 1)
Talanger: -

Riddar Dolga, de grinngardiska agenternas ledare

Fetlagd herreman med präliga kläder och minkpäls

STY 4, SMI 3, INT 3, KAR 3

Färdigheter: Uthållighet 2, Närkamp 4, Rörlighet 2, Speja 2, Styrkeprov 1, Skytte 3, Överlevnad 2, Genomskåda 1
Utrustning: Ringbrynja, Bredsvärd, Sköld, Dolk. Kaparbrev av hertigrådet i Grinngard. 6 flottiga ringar av guld.
Talanger: Sköldens väg 2

Grinngardisk agent

Parfymdoftande och klanderfritt klädda handelsresande, alla beväpnade och arroganta.

STY 4, SMI 3, INT 3, KAR 3

Färdigheter: Uthållighet 2, Närkamp 3, Rörlighet 2, Speja 2, Styrkeprov 1, Skytte 3, Överlevnad 2, Genomskåda 1
Utrustning: Nitläderharnesk (Skydd 3), Bredsvärd (Bonus +2, skada 2), Dolk (Bonus +1, skada 2), 1T6 silvermynt
Talanger: -

Magikern Ittrimn

Magikern Ittrimn är en vanhedrad f.d. präst i den Slutliga Erans orden. Hon är egentligen anställd som gasmästare av grinngardarna för att hålla trycket i gaskaggarna intakt, men har också en egen agenda i träsket, och i sarkofagen i lastrummet på den första djuppråmen ligger resterna av drottning Zeodril. Ittrimn har fått i uppdrag av sina trosbröder i Zir att hämta den döda drottningen åt dem. Hon har åkt fast för magiutövande, och detta uppdrag är hennes sista chans till gottgörelse. Magi är strängt förbjudet i den Slutliga Erans orden. Orden hoppas att med hjälp av drottningens rester kunna störta de odöda kungar som ännu styr riket, och som anhängarna till den Enda Guden Kvar kämpar emot. Du kan läsa mera om Zirs kungar i Appendix 3.
Ittrimn är en krum kvinna i medelåldern med hela halsen täckt av åtstramande guldringar. Rakad skalle med symbolen för den Enda Guden Kvar målad med sprucket, torkat och runnet blod. Klädd i lång och voluminös blodröd kåpa.

STY 3, SMI 3, INT 4, KAR 3

Färdigheter: Rörlighet 4, Speja 3, Närstrid 3, Skytte 2, Genomskåda 3, Manipulera 4

Utrustning: Bendolk (Bonus +1, skada 2)

Talanger: Blodsmagi 3

Alvdrottningen Zeodril

Mumifierat monstrum med brinnande ögon och ett svartvirvlande hål till mun som skriker ohörbara fasligheter. Sönderrostade kättingar rasslar omkring henne när hon reser sig upp ur sin sarkofag. I handen har hon en grå och knotig trästav. Zeodril är ingen mindre än kung Aurogons gemål (se Am-Korum), moder till de odöda alvkungarna i Zir (se Appendix 3 och Äventyr 3). Hon motsatte sig Mörkret som hennes söner omfamnade, och mötte ett fruktansvärt öde. Den första pakten binder dock även henne, och tillsammans med lite svart magi från Ittrimns sida har den nu väckt drottningen till liv.

STY 7, SMI 3

Egenskaper: Tar endast halv skada av vanliga vapen, full skada av magi och eld

Utrustning: Inget skydd, stav av urträdet Nok, skapelsens första växt. Staven helar 1 poäng KAR per spenderat KP.

Monsterattacker, slå 1T6:

1. **Gravlöss**. En virvelvind av gravlöss stormar ut ur sarkofagen, fyller hela rummet och får alla att kippa efter andan. Alla missar en handling i rundan och om man därtill misslyckas med ett slag för RÖRLIGHET blir man biten och missar en till handling. Gravlössen sprider en otrevlig pest som har smittovärde 4, i övrigt en vanlig sjukdom enligt regelboken. Under rundan parerar mumien två attacker med 10 tärningar.
2. **Dödsblick**. Mumien stirrar med glödande ögon och tomt mässande mun på sitt offer med hypnotisk kraft. Räknas som en Skräckattack med 10 tärningar.
3. **Livstömning**. Mumien sträcker ut sin skrumpna hand och hugger blixtsnabbt ett offer rakt i hjärtat med sylvassa naglar. Attacken sker med 10 grundtärningar och vapenskada 2. Offret blir därtill paralyserat i 1T3 rundor efter attacken om skada utdelats.
4. **Strypning**. Mumien kastar sig med ett isande skri mot ett offer så att balsameringslindorna flyger. Offret trasslar in sig i lindorna och mumien sluter en hand runt offrets hals. Attacken sker med 12 grundtärningar men ger ingen skada. I stället fastnar offret och nästa runda slingrar sig lindorna allt tätare och gastens stryptag hårdnar – attack med 10 grundtärningar som inte får pareras eller duckas, rustning skyddar bara med hälften. STYRKEPROV mot attacken för att skydda sig. Man kommer inte loss på det sättet, men man undviker att skadas. Under strypandet kan mumien ännu slåss med sin stav, och släpper inte greppet förrän den tilldelats skada med minst 3.
5. **Stavattack**. Mumien hugger med sin stav samtidigt som obegripliga döda kraftord rungar. Attack med 10 grundtärningar.
6. **Mumiens gåta.** Mumien mässar hypnotiserande och bolmar mörker ur sitt gap. Detta fungerar som ett slags MANIPULERA med 12 grundtärningar. De som misslyckas GENOMSKÅDA attacken transporteras med mumien tillbaka i tiden till det forna Valgårds sista dagar, till natten då Zeodril offrades för sina söner, de tolv alvkungarna. Mumien tar så att säga striden till sin hemmaplan – hon är nu drottning Zeodril, vacker och ståtlig. Man befinner sig i ett fantastiskt palats av marmor, på ett välpolerat salsgolv. (RP som varit i Odödlighetens palats känner igen sig – se avsnittet för Ödlornas Ö). Mitt på salsgolvet står samma sarkofag som mumien rest sig ur på pråmen, men nu ny och skinande. Zeodril halvsitter i sarkofagen och kämpar skrikande för sitt liv mot två alver i svarta kåpor som försöker binda fast henne i kistan. Vid salens väggar, på behörigt avstånd i skuggorna, står 12 alver i en cirkel, alla krönta med kronor av silver. Detta är den riktiga scenen som utspelade sig för över 500 år sedan, och RPs agerande kan ändra historiens förlopp.
   Om de anfaller de svartklädda två alverna och övermannar dem, kommer Zeodril att aldrig ha begravts levande. Hon tackar dem då ödmjukt och vänder sig sedan rasande mot de 12 alvkungarna som snabbt slinker ut ur salen, och scenen tonar bort. Tillbaka på pråmen står RP i lastrummet framför en enkel trälåda full med salt, och kan inte riktigt minnas vad som just hänt.
   Om RP hjälper de två alverna att binda fast henne, eller gör ingenting, kommer de att bli Zeodrils ärkefiender och genom seklernas gång har hon byggt upp ett brinnande hat mot dem. Scenen tonar bort, och tillbaka på pråmen har mumien återfått alla förlorade STY-poäng samt 4 extra. Därtill sker alla hennes attacker med 2 grundtärningar till.
   De två alverna kommer i alla händelser att konfrontera RP.
   Personer som inte tidsförflyttas upplever att tiden rör sig som i slow motion. De kan dock strida vidare med mumien som försvarar sig med Ducka (10 tärningar) För varje runda i det förgångna sker dock endast 1/3 runda i nutid.
   Om RP som befriat Zeodril ändrar sig och attackerar henne sker striden i dåtid och Zeodril har sina GE-värden enligt ovan, därtill Närstrid 5 och talangen ”Stavens väg” 3 (som Svärdets väg).

Skalligvarg

Tanig gasmilare och gravplundrare. Fingrar konstant på osynliga lockar på sin skalliga hjässa, och plirar finurligt med ögonen när han talar som om han alltid hade en smart plan i bakfickan. Verkligheten är dock oftast annorlunda.

STY 2, SMI 3, INT 2, KAR 3

Färdigheter: Speja 3, Rörlighet 2, Närstrid 2, Skytte 2, Överlevnad 2, Hantverk 2

Utrustning: SKYDD 2 (Läderharnesk)

VAPEN: Långspjut (Bonus +2, skada 2), Dolk (Bonus +1, skada 2), Kortbåge (Bonus +2, skada 1)

Talanger: -

ÖDLORNAS Ö

Ur träsket framför er reser sig ruinerna av ett forntida alvpalats. Mossiga pelare skjuter taggiga upp mot himlen och algslemmiga valvbågar reser sig tiotals meter från den stilla vattenytan, och verkar försvinna ännu längre ner i djupet. Nere i det mörka vattnet ser ni plötsligt ett mattgult ljus, som om det kom ur fönstret på en av de dränkta byggnaderna.

ÖVERBLICK

Reptilfolket på Ödlornas Ö tillhör Slätskinnens stolta stam, och de har angripits av en rivaliserande klan - Vårtryggarna. Ägg och barn samt äggstinna honor har förts till säkerhet bort från ön, till hemliga luftfickor under vatten. Anfallet har nu motats och några kilometer nordost om ön håller en ensam reptilman på att försöka återbörda de gömda barnen. Vårtryggarnas krigare har dock upptäckt luftfickorna och attackerat.
Äventyrsplatsen är skriven så att händelserna kring luftfickorna utspelar sig innan man når själva ön, men du som SL kan göra hur du vill.

VÄGAR HIT

Spelarna kan intressera sig för Ödlornas Ö av olika orsaker – t.ex. genom örtkokaren Arenvard och hans behov av örten ramsporre. Mest sannolikt är kanske att RP beger sig hit för att få en guide till Am-Korum. Alla sankländare vet att reptilfolket har stigfinnare som kan hitta vilket ställe som helst i träsket, och en ödleguide är nästan obligatorisk för färder längre in i de inre dödmyrarna.
Man kan också ta sig hit efter ett besök på Havsmön, exempelvis flyende med en räddad stamhövding.

Att hitta till ön behöver inte vara lätt, men RP kan ta sig fram med endast kartan eller väginstruktioner.

PLATSER

LUFTFICKORNA

De undervattniska ruinerna någon kilometer norr om Ödlornas Ö var en gång en av alvernas heligaste platser i sin gudatrotsande dyrkan av sig själva – Odödlighetens palats. Det är en samling torn, tempel, ruinsalar och vackra mosaikkupoler var ödlefolket nu har inrättat ett antal små luftfickor. Amfibierna fyller regelbundet på med ny luft i fickorna så att de kan användas när så behövs. Barnen och de ägghavande har med sig påsar med eldflugor så att de skall kunna se nere i fickorna, och de sprider ett ytterst svagt sken. Ödlefolkens barn och gravida är lika dåliga på att dyka som mänskor, alltså eländiga, så ingen får ensam dyka upp då det ju dessutom kan vänta fiender vid ytan.

A. **Ytvakten**
På en vassflotte står reptilmannen Goklop och halar stressat in en lina. Han är en praktfullt gulfläckig salamanderman, lite fetlagd och med endast ett ben, stödd på en krokig grenkrycka. Han blir mycket rädd om man närmar sig men han behöver desperat hjälp. Hans två kumpaner har dykt ner för att återhämta barnen, men inte återvänt – något är fel. Goklop kan inte dyka själv och ber om hjälp. Se nedan för regler om dykande. Han vet inte hur många luftfickor eller ödlefolk som finns i fickorna.
- **Händelser**: Slå på slumptabellen genast RP dyker ner. Det första men ser är liket av en slätskinnskrigare som svävar förbi, perforerad av ett vårtryggsspjut.
- **Dykning**: Normal till B. Svår till C och D.

B. **Luftficka med takkrona**
Stor luftficka i taket på en vacker tornsal med alvmosaiker och en enorm takkrona med kristaller, hängande en halvmeter över ytan.
- **Varelser**: I kronan sitter 3 ödlebarn och 2 höggravida kvinnor samt en stor säck med ägg. De är alla livrädda – en av dem har precis flytt från luftficka D var vårtkrigare dök upp och tog en kvinna till fånga.
- **Dykning**: Normal till C, D och till ytan. Svår till E. Slå på slumptabellen för all dykning vidare.

C. **Stor luftficka**
Största luftfickan i Odödlighetens palats. En stege leder upp ur vattnet till ett golv av glaskakel och ett rum målat med vackra växtmotiv, krackelerade och flagna. Uppför en kort trappa finns en vattentät svullen lucka i kupolens tak. Öppnar man den fylls fickan med vatten, men den som öppnar kan elegant glida upp till ytan i en väldig luftbubbla.
- **Varelser**: 3 småbarn och 3 oroliga gravida, en med födslovåndor. Ett av barnen har flytt från ficka D och darrar av skräck, men kan inte förklara vad som hänt.
- **Dykning**: Normal till B, D och E. Svår till ytan. Slå på slumptabellen för dykning vidare härifrån.

D. **Trång luftficka**
Halvmörk luftficka utan möjlighet att komma upp ur vattnet – en liten list ger stöd för fötterna, men vattnet når en till midjan och huvudet tar i taket.
- **Varelser**: En vårtkrigare upptagen med att binda fast en av de gravida slätskinnskvinnorna. Krigaren upptäcker folk som kommer dykande med SPEJA, och hinner då ta till vapen.
- **Dykning**: Normal till B, C och E. Svår till ytan.

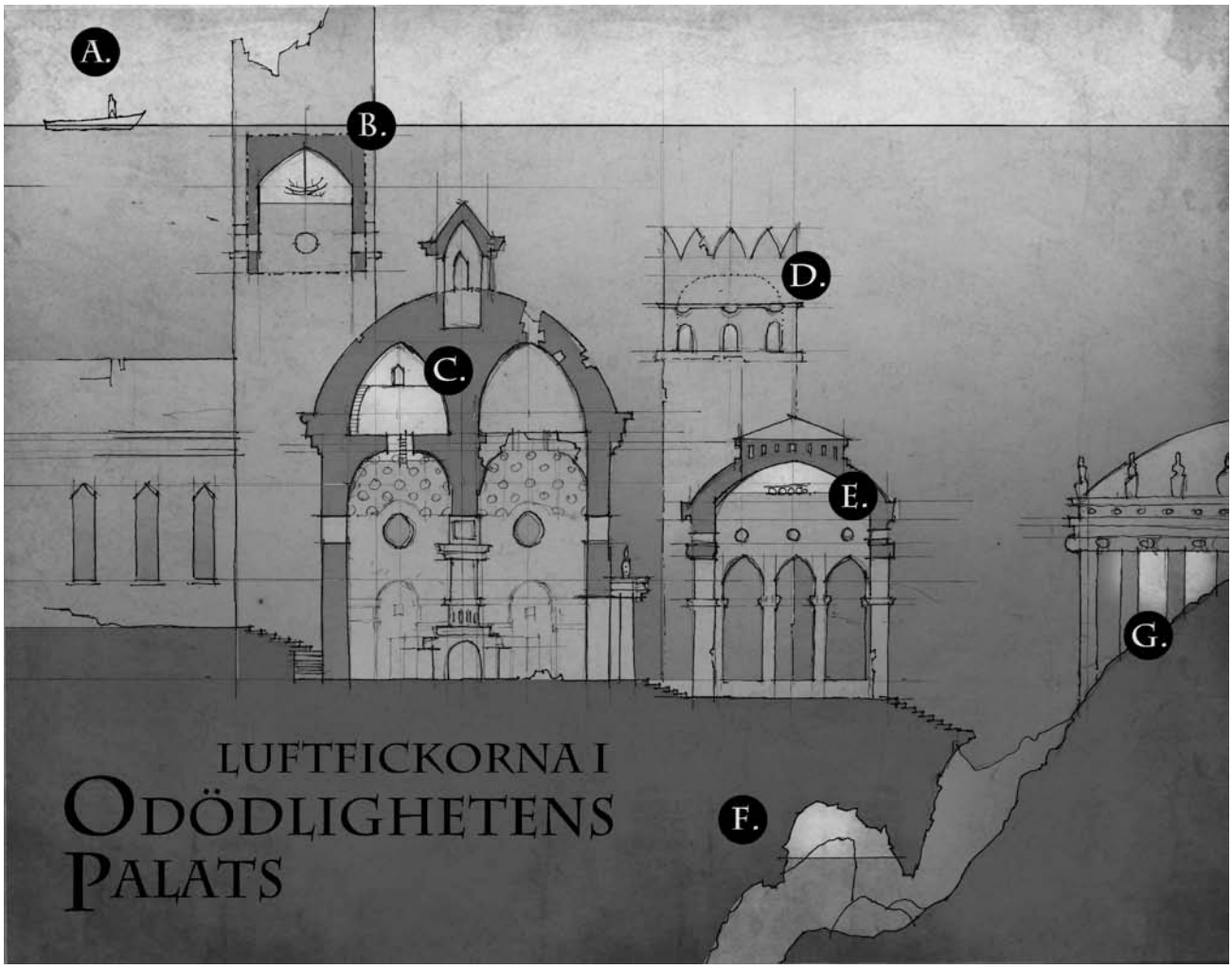
E. **Luftficka med flotte**
Låg men bred luftfick i taket på en väldig kupol med förgyllt innertak. På en flotte ligger 3 barn och sover. Taket är fyllt av sprickor och ett slag för HANTVERK kan avslöja att fickan inte är trygg och kan rasa när som helst.

- **Varelser**: 3 lite äldre barn på flotten.
- **Dykning**: Normal till C och D. Svår till B, F och G

F. **Luftficka i grotta**
Fuktig grotta med en liten stenö i mitten. Extra väl upplyst av flytande röda vaxljus som hastigt äter upp syret.

- **Varelser**: I grottan har slätskinnen gömt stammens tronarvinge, den heliga sierskan K'pata. Slätskinnen vet att både Xoloman och vårtryggarna är ute efter henne. Om hon tas som gisslan har man slätskinnen på knä. Hon är i sällskap av sin edsvurne äggjungfru. Dessvärre har den enfaldige friaren Aggupot följt efter och hämtat ljus och blommor. Han sjunger nu lovsånger till K'patas skönhet medan de två kvinnorna funderar på hur de skall få honom tyst.
- **Dykning**: Svår till E och G.

G. **Gudsförgätarsalen**
När man dyker neråt i det mörka vattnet ser man att en av de sex ljuspunkterna lyser upp vattnet med ett annorlunda sken från en ruin i djupet. Det är ett blåaktigt sken, inte samma nyans som eldflugornas mattgula. Reptilfolket vet inte vad ljuset är, men det gör att malormarna som annars skulle intressera sig för eldflugornas sken distraheras och dras till det starkare blå ljuset. Som en följd av det är luftfickorna vanligtvis ytterst malsäkra. Detta är Gudsförgätarsalen var alverna förbannade gudarna och övergick till att dyrka sig själva. En enorm staty i mitten föreställer en krönt kung med ena handen utsträckt. Genom den utsträckta handflatan är ett normalstort svärd instucket. I förhållande till statyn är det stort som en spik. Svärdet är tätt ingraverat med slingrande ornament av självlysande lyrium – en månsten som endast alverna kunde bryta och legera, oändligt dyrbar. Svärdet avger det starkaste skenet, men också i taket finns inskriptioner i lyrium – hårresande förbannelser riktade mot skapelsen och gudarna. Svärdet är av rostfri metall och går att dra loss ur statyns hand med STYRKEPROV – misslyckas man får SL välja om man utlöser ett ras (1T3 i skada) eller upptäcks av en malorm, eller av vårtkrigare, men man får alltid svärdet.
Statyn föreställer Ashur-Asha, och svärdet symboliserar gudarnas ynka försök till motstånd, som en sticka i hans hand, på domens dag, strax innan han skall dräpa den sista guden. Statyns andra hand är alltså en skeletthand. När RP dragit loss svärdet vaknar statyn också till liv och vänder sig i slowmotion mot RP, med ett



hånleende på läpparna, ögonen bländande av rent mörker. Den högra skeletthanden griper långsamt efter svärdtjuven och statyn jagar svärdbäraren ända upp till ytan var ljuset åter förstelnar den. Men på vägen åsamkar den fruktansvärd förstörelse när den brakar genom ruinerna, och ur bottenslammet som den murvlar upp, vaknar två stora och hungriga malormar. Det lysande svärdet som nu rör på sig gör dem givetvis intresserade.

Bör noteras att även vårtryggarna sannolikt flyr när statyn sätter av.

- **Skatter**: Svärdet *Strighild*. Detta slagsvärd är faktiskt stulet av gudarna och har följaktligen vissa intressanta egenskaper. Dess prylbonus är 1T8, skada 2, och om man offrar en KP förvandlas det till en uggla med lyriumblå ögon. Ugglan kan besvärjelsen Fjärrsyn med effektgrad 1T3, en gång per spenderad KP. Ugglan delger sina syner med akademisk torrhet och med tonfallet hos någon som förklarar självklarheter åt en imbecill. Därtill sker det på ett uråldrigt språk som måste tydas med BILDNING. Lyriumet på svärdsbladet lyser upp omgivningen som en fackla. Teologiskt bevandrade personer kan känna igen svärdet som stulet av gudarna och kräva att det omedelbart överlämnas till ett tempel.
- **Dykning**: Svår till E och F.

SLÄTSKINNENS BY

Folk som närmar sig Ödlornas Ö upptäcks oundvikligen på långt avstånd och slätskinnens dykare kan ses följer efter båtar som närmar sig.

Byn består av en samling runda jordkåtor bland fuktiga pilträd och sumpgranar. En grotta under husen med mjuk sand och groteska totempelare fungerar som mötes- och festlokal.

Mottagande

Om RP hjälpt barn och gravida ur luftfickorna i Odödlighetens palats, eller om de räddat den fängslade stamfadern från Xoloman, och i all synnerhet om de säkrat sierskan K'patas återkomst, kommer de att mottas som hjältar i byn och en stor festlighet ordnas till RPs ära. Eldar, trummor, svamp och extatisk dans. Alla slag för MANIPULERA sker därefter med +2 och rynkiga ödleåldringar kommer att läka RPs alla skador med örtsalvor och rökelse.

Om RP kommer utan bedrifter under bältet är slätskinnen avvaktande och rätt misstänksamma.

Ödlefolket är oroat över det växande mörkret och den fallna nordanstjärnan. De menar att den svarta Gäddan kommer. I grottan finns en enorm ark av vass under uppbyggnad. Med den skall slätskinnen rädda sig tillbaka till paradisträsket när Gäddans tid är kommen.

Handel och guider

I byn kan man köpa de flesta gifter och motgift man kan tänka sig, alla med styrka 1T6+1. Proviant går också att köpa, liksom kanoter och harpunspjut. Slätskinnen bryr sig dock inte om mänskofolkens smutsiga pengar utan det är byteshandel som gäller. Löften duger också bra som handelsvara – t.ex. löften om att hindra vårtryggarna från att etablera handelskontrakt med Grinngard eller om man lovar befria stamledaren från Xoloman. Ett löfte om deltagande i slätskinnens planerade attack mot Xoloman väger också tungt.

Om man vill ha en guide till Am-Korum måste man lyckas med MANIPULERA. Varje löfte enligt ovan som RP kan lägga till ger en extra sexa. Framgången avgör guidens skicklighet: Vid en enda sexa blir guiden Goklop, två ger en friaren Aggupot (som stammen med lättnad blir av med) och med fler sexor än så får man krigaren Kse'ela. Oberoende vem det är räknas den som ett av de obligatoriska hjälpmedlen för att hitta ruinstaden.

Ödlestammens äldste har dock utöver det ännu en begäran. Slätskinnen är oroliga över att malormspopulationen i träsket gått neråt, och man påträffar nästan bara hanar, alltid taniga och böldiga. Detta är ytterst illa för reptilfolket vars hela samhälle baserar sig på det feta och näringsrika malköttet, och handel med skimrande malskinn. Malormarna lever i samhällen med en mäktig alfahona, men nu verkar det som att hela träskets ledarhona antingen är infertil eller av annan orsak inte producerar yngel, varför populationen går ner. Reptilfolket misstänker att de lyktväsen som bebor området kring Am-Korum är ansvariga för att maldrottningen inte dör. De antar att de knäppa skrymten med sin kult håller en infertil och för gammal malhona i liv. Om hon skulle dö, skulle det rädda malpopulationen då någon ny och frisk hona skulle ta över alfarollen.

Med hopp om att RP löser problemet i samband med sitt besök i den inre dödmyren, överräcker de 2 stycken ypperliga harpunspjut. De är extra effektiva mot malormar (+3), och har inkletats med ett synnerligen potent malgift. Giftet dödar vanliga malar direkt, och tar 25 % av STY-poängen för Äggahonan i Am-Korum (se det avsnittet). Giftet är dock förbrukat efter en träff.

Händelser

Xoloman har spioner i byn, och om RP besökt Havsmön kan de kanske känna igen folk från skeppet som tisslar sinsemellan och blänger misstänksamt, och kanske man rentav skymtar en kameleontkrigare.

DYKREGLER

Normala dyksträckor kräver slag för UTHÅLLIGHET, svåra sträckor UTHÅLLIGHET -1. Vid misslyckade slag tar simmaren in vatten, får 1 poäng i skada på SMI och återvänder i panik till utgångspunkten.

Vårtkrigarna har lerflaskor med djupgravspaddans blod i sina bälten. Med en dos paddblod återhämtar man alla sina SMI-poäng omedelbart. Varje vårtkrigare har 1T3 doser på sig.

Slumptabell dykning
Slå 1T6 eller välj
1. Upptäckt av vårtkrigare. Man ser ett par bleka glosögon lysa i det mörka vattnet. Ögonen följer simmaren och försvinner sedan blixtsnabbt. När varelsen

dyker bort ser man att det är en reptilkrigare - vårtig och krum. Detta utfall kan inte komma mer än en gång.

2. En vårtkrigare anfaller. Den hugger först tag i offrets fot och inleder sedan närkamp med sitt spjut.
3. 3 stycken vårtkrigare syns plötsligt simma mot samma ficka som RP och de verkar hinna först. UTHÅLLIGHET för att hinna före, gäller hela gruppen. Den som kommer före får angripa sin fiende en gång fritt när den kommer till ytan, utan möjlighet för fienden att försvara sig. Vårtkrigarna tar alternativt gisslan bland barnen och de gravida om de hinner före.
4. Panik! Simmaren drabbas av dykarpanik och måste till ytan. Om man simmar till ytan från annat än B, C eller D tar man 1T3 poäng skada på SMI och 1 på STY.
5. En malorm passerar *precis* under simmaren. Lyckligtvis har den siktet inställt på en av de döda slätskinnskrigarna. Slå en gång till för RÖRLIGHET för att undgå upptäckt. Misslyckas slaget sliter den en bit av den döda krigaren och vänder sig sedan mot RP. UTHÅLLIGHET för att hinna fram till närmsta ficka innan malormen attackerar.
6. Simmaren vänder sig om och ser en malorm förfölja med full fart. En kamp på liv och död är oundviklig. Efter 1T3 ronder gör malormen en lov för att attackera på nytt. RÖRLIGHET för att hinna till en luftficka under tiden.

PERSONER

Ytvakten Goklop

Försiktig och noggrann äldre salamanderman, enbent och erfaren från många duster med vårtkrigarna.

STY 3
SMI 2
INT 3
KAR 3

Färdigheter: Speja 3, Närstrid 2, Skytte 3, Överlevnad 3

Utrustning: SKYDD 2 (glänsande ödleskinn)
VAPEN: Treudd (Bonus +2, skada 2), Dolk (Bonus +1, skada 2), Kortbåge (Bonus +2, skada 1)

Talanger: -

Vårtryggarnas krigare

Stadigt byggda reptilfolkskrigare med tjockt ryggpansar översållat med vårtor och knöligheter.
Vårtkrigarnas vapen skiljer sig markant från övriga ödlefolks. De är nya välgjorda stålvapen. Med HANTVERK kan man utläsa att de är tillverkade i Grinngard.

STY 4
SMI 3
INT 2
KAR 2

Färdigheter: Speja 3, Rörlighet 3, Närstrid 3, Skytte 2, Överlevnad 2, Uthållighet 4, Styrkeprov 2

Utrustning: SKYDD 3 (vårtig pansarhud)
VAPEN: Harpunspjut (Bonus +2, skada 2), Dolk (Bonus +1, skada 2), Knäbåge för att skjuta harpunspjutet (Vapnet ger då bonus +2, skada 1) Spjutet sitter fast med ett rep i vårtkrigarens bälte. Där hänger även en påse med 1T3 doser av djupgravspaddans blod, samt 10m rep.

Talanger: Dykare (Strider utan avdrag i och under vatten) Kan utan problem hålla andan i STY minuter.

Gravida ödlekvinnor

Vanligtvis kapabla krigare, men nu gravida och otympliga (Gravida med ägg? Javisst!) Slåss inte men försvarar vildsint de små barnen och korgarna med äggkorn, om dessa skulle angripas. De ger sig dock direkt inför vårtkrigarna. De vill bara skydda sina ofödda ägg och vet att vårtfolket inte vill skada dem, endast förslava dem. Att göra motvärn vore en alltför stor risk.

STY 3
SMI 2
INT 3
KAR 3

Färdigheter: Uthållighet 3, Närkamp 2, Rörlighet 2, Speja 2, Överlevnad 3, Manipulera 1

Utrustning: Fjällskinn (Skydd 2), Treudd (Bonus +2, skada 2), Dolk (Bonus +1, skada 2)

Talanger: Kan utan problem hålla andan i STY minuter.

Typiskt ödlefolk

Använd dessa värden för ödlorna i slätskinnens by, t.ex. K'pata och Aggupot.

STY 3
SMI 4
INT 3
KAR 3

Färdigheter: Uthållighet 3, Närkamp 3, Rörlighet 3, Speja 2, Styrkeprov 1, Skytte 1, Överlevnad 3, Manipulera 1

Utrustning: Fjällskinn (Skydd 2), Treudd (Bonus +2, skada 2), Dolk (Bonus +1, skada 2)

Talanger: Dykare (Strider utan avdrag i och under vatten), Kan utan problem hålla andan i STY minuter.

Kse'ela, guide från Ödlornas Ö

En senig och mattfjällig ödlejägare med bleka avvaktande ögon. Hon kallar sig Kse'ela och är både tyst och effektiv. 25 % risk att hon allierar sig med eventuella förföljande kameleontkrigare från Xolomans skepp.

STY 3
SMI 5
INT 3
KAR 3

Färdigheter: Uthållighet 4, Närkamp 3, Rörlighet 3, Speja 4, Styrkeprov 1, Skytte 4, Överlevnad 5,

Utrustning: Fjällskinn (Skydd 2), kastspjut (Bonus +2, skada 2), Dolk (Bonus +1, skada 2) liten båge

Talanger: Dykare (Strider utan avdrag i och under vatten) Kan utan problem hålla andan i STY minuter.

DET FLYTANDE TEMPLET

”Det flytande templet äro ett under att beskåda. Likt ingen växt, likt inget djur, ett eget väsen – ett unikum. Till det yttre tillhöro varelsen det florala växtriket – en flytande blomkropp stor nog att hysa trenne väl bosatta munkar. Men dess sinne äro medvetet och den röro sig med medveten intention och avsikt. Ursprunget torde dock icke vara demoniskt, snarare exotiskt”
Ur ”Nordanlandens väsen och fauna” av tempelfader Gon Ybna, 376 e.k.O.1

ÖVERBLICK

Det flytande templet är en egendomlig växtkonstruktion bestående av ett knippe slingriga undervattenslianer eller bladtentakler som trevar fram över Sanklandets gyttjebotten, en algslemmig ytkropp med manshöga köttiga kronblad och en pulserande blommun, samt florstunna segelblad, flera tiotal meter höga, invävda med luftrötter och känselspröten. Växten är en halvintelligent och medvetande organism, och den flyter fritt omkring över Sanklandet. Ännu för ett år sedan sköttes templet av en sekt med fromma sötvattensmunkar som tillbad vattenguden Valno och med vördnad skötte växtvarelsen. Nu är munkarna dock brutalt mördade och dumpade i sjön, och växten är i händerna på Sanklandets orkiska slavjägarliga. Templet följer i stora drag en bestämd rutt över träsket, en cirkel som den avverkar på ett par månader. Rutten för templet lämpligt varje vår till det sydligaste av Sanklandet, var orkerna lätt kan lasta av årets slavskörd ombord på skepp till marknaderna i Radessa och Grinngard, de enda ställena i nordanlanden var slavmarknaden ännu blomstrar (om än inte helt lagligt)

HEMLIGHETER

Blommans anatomi
Den flytande växten är egentligen bara en del av vattenorganismen, en blomkapsel. Växtens huvuddel – rotkroppen – finns på annat håll. Kropp och kapsel har en telepatisk och dimensionstrotsande kontakt. Rotkroppen hölls av munkarna i deras egentliga tempelbyggnad i Bro i Randmark, men togs av orkerna till deras slavhåla nära Pelarstadens ruinfält när de invaderade templet.
Mitt i kapselns innersta, bakom de köttiga kronbladen, finns en blommun som man kan dyka in i, och därefter födas ut genom en av rotkroppens knoppar. Under munkarnas tid var det endast förunnat de äldste att på detta vis ta sig mellan kapsel och rotkropp, noviserna hade endast hört rykten om att det ens var möjligt. (Noviserna utbildades ömsom ute på sporkroppen under bar himmel, och ömsom i templet i Bro, några månader i taget - resandet mellan de två platserna sköttes med båt) Men orkerna använder växtens teleporteringsegenskap regelbundet för att transportera trupper och slavar mellan träsket till högkvarteret. Det har lett till att de flesta av orkerna har olika grader av sporsmitta, se nedan. Ingen i träsket vet var orkernas näste ligger, inte ens merparten av orkerna själva. Men det går rykten om att deras håla torde ligga någonstans vid Pelarstaden.

Den försvunna kartografen
Slavjägarna är en samling hänsynslösa orker, fattiga och desperata. Deras ledare är kartografen Sarsimon från Ormtungas expedition. Han togs till fånga av orkerna under expeditionens vilda flykt från Am-Korum efter massakern vid porten. Orkerna var i ett trängt läge då det flytande templet höll på att dö. De hade slaktat alla munkar och kunde inte sköta varelsen. Sarsimon kunde dock hjälpa och den mänskofientliga kartografen fann sin själsfrände i växten. De utvecklade snabbt ett symbiotiskt förhållande – precis som vilken planta som helst behöver växtorganismen kärlek och omsorg, och ger i gengäld Sarsimon styrka och livsglädje. Men även orkerna fick nytta av den oväntade kärleken. Växtens kännedom om träsket är ofantlig, och den vet vem som rör sig var på flera tiotals kilometers håll. Denna information kan Sarsimon förmedla och orkerna drar full nytta av detta för sin verksamhet. Sarsimon blev snabbt så oersättlig att han valdes till ny ledare efter den förras bortfall i oöverlagd räd.
Namnet Sarsimon kan kopplas till templet via Ormtungas dagbok på Sista Bryggan och rykten om namnet på orkernas ledare kan höras lite var stans i träsket. Ledaren lär vara en sällsynt hänsynslös bandit, kallsinnig och farlig.

BLOMKAPSELN

Ute på blomkapseln håller vanligen 3 till fyra orker till, och några träskseglare ligger förtöjda.

VÄGAR HIT

Om man är ute efter Sarsimon är templet ett naturligt mål, eller om man vill befria någon tillfångatagen slav. Exempelvis kan ödlefolket be om hjälp i sådant syfte. Många av slavjägarnas offer är ödlefolk – orkerna vet att så länge de håller sig måttligt borta från nybrytarna och gasmilarna får de knappast problem med gränshirden.
Koll Brunnstock och Mossbert känner till templets rutt och tidtabell, och kan leda RP till den fjärd var organismen saktmodigt guppar.
Man kan givetvis också stöta på den av slump, eller t.ex. föras hit, tillfångatagen av orkerna.

HÄNDELSER

Gränshirden
På en murken pråm sitter 8 slitna randmarkiska soldater ur Södra Ormmårdens Gränshird. De leds av riddar Albrot, en våt och utmärglad karl i rostad rustning. De har fått rapporter om att orkerna övertagit templet och leder nu en insats för att frita det. Med sig har de broder Svalting, en av de få munkar som lyckades fly orkernas attack.

Riddar Albrot har redan lett ett anfall mot det flytande växttemplet och planerar ett sista angrepp. Den första attacken – utförd enligt Svaltings instruktioner – slutade med förödande egna förluster – vattenorganismen dök och kom sedan upp under den ena av deras två pråmar, slöt sina slingriga tentakler kring den och drog ner den med man och allt till botten.

Hemligheter: Broder Svalting är infekterad med vattenorganismens sporer, som i och med Sarsimons inflytande nu får honom att agera i orkernas intresse, i stället för att fylla honom med naturlig växtharmoni som förut. Han planerar att förråda soldaterna och se till att de blir tillfångatagna som slavar eller slutar som malmat på träskbottnen. Han har en mycket rudimentär telepatisk och omedveten länk till Sarsimon, så han kan endast med enkla medel förvarna och förmedla information. Svalting kan ses hosta och spotta ut små frösäckar med jämna mellanrum, små moln av pollen dammar av honom när han rör sig, och hans fingrar trevar sig över saker och personer i hans närhet till synes självständigt när han talar, ofta med ögonen halvslutna. Koll kan informera om att detta tyder på oskött sporsmitta och att det är ett tecken på telepatisk kontakt med växten. Munken försöker försiktigt avstyra riddarens attackplaner. Han har frivilligt anmält sig med på expeditionen just i syfte att kunna hjälpa växten.

Attack på kapseln

Om RP vill attackera kapseln är gränshirden ett bra hjälpmedel. Riddar Albrot har en svindragen pråm och 8 man kvar. Han vet inte om hur växtorganismen fungerar, utan tror att den hyser några gömda orker och vill ta kol på allting. Nyckeln till ett lyckat anfall är att inse Svaltings roll. Om Svalting är med i anfallet får blomkapseln +2 på sina monsterattacker. Om man handskas smart med munken kan man rentav lura sig fram till växten utan konfrontation.

Sporkapseln rör sig inte utan inväntar nya attacker ute på en öppnare fjärd. När dess STY har halverats stannar den upp och gör inget mera motstånd. För Sarsimon är växtvarelsens fortlevnad det viktigaste och han riskerar inte dess liv fast han även är lojal mot orkerna. Växten är inte själv aggressiv, utan eggas till kamp av Sarsimon.

Om SL vill kan en grupp orker anfalla RP och Albrots soldater på natten eller medan de planerar sitt anfall.

Det går inte att överraska den flytande organismen.

VARELSER

Vid en attack kan du som SL besluta om några orker finns på kapseln, men troligt är att de hoppat in i blommunnen och försvunnit.

ORKERHÅLAN

VÄGAR HIT

När blomkapseln lugnat ner sig är det bara att vika undan de mörka kronbladen och hoppa in i blommunnen – en nästan två meter bred pulserande blomma med vassa gula blad. Man tar 1 poäng skada och sjunker ner i en lysande gul smet var man får famla omkring i vad som kan kännas som en evighet, men kanske rör sig om ett par timmar. Efter en stund ser man en ljuspunkt och kan simma sig närmare, och till slut gräva sig ett hål i slemmet och klämma sig igenom. Man brakar ut i hörnet av rum A, ur en uppfläkt rotknopp i organismens virrvarr av rötter. På andra håll i rummet växer andra rotknoppar med onaturliga ryckiga rörelser och ens kamrater ploppar strax ut.

ÖVERBLICK

Orkerhålan rymmer totalt 10 orker, och utgörs av en grotthamn med en likaså underjordisk våning ovanför - allt gömt under en slytäckt kulle. De leds av Sarsimon och orkernas stridskapten ”Tursen”. Rotkroppen har fått växa fritt i orkernas vård och täcker flera rum med sitt hejdlösa rottrassel. Munkarna i Bro höll rotkroppen ansad och kort, som ett bonsaiträd, men här fungerar det annorlunda och orkerna har redan börjat fundera på om de håller på att bli utträngda ur sitt eget hem.

Om RP anländer genom en attack på blomkapseln har Sarsimon meddelat om läget och att inkräktare snart kommer. Orkerna har då frenetiskt börjat kapa alla rotknoppar de ser, och burit ut dem till pråmar för att sedan dumpas i träsket. Rummet var RP ploppar ut anses färdigrensat, och i ett annat rum har någon annan stackare (om RP inte kommer ensamma) fötts ut för ett par minuter sedan, vilket har samlat de flesta orker dit och tömt RPs rum på fiender. SL kan fritt välja var man föds fram.

- **Händelser**: Broder Svalting kommer att försöka förråda RP om han ännu är med. Men han kan givetvis fortfarande användas till förhandlingar också.

PLATSER

A – Transitionshall

Ett virrvarr av vita luftrötter och mycel i ena hörnet, och på golvet några smutsiga bäddar. Födsel genom knopparna kan ske lite varsomhelst i hålan, men i det här rummet sker all teleportering tillbaka. Man gnager på lite rotludd (och enligt orkerna lönar det sig också att supa sig redlös) och somnar sedan här. Sedan vaknar man mjukt upp i blommunnen som sakta öppnar sig för dagens första ljus.

B – Förråd

Här finns rep och kedjor, halsjärn och fångstnät. Allt huller om buller. Dörren till C är låst och går inte att dyrka upp, endast brytas sönder. Nyckeln har en av orkerna i F. Trappan leder upp till granslyn ovanför.

- **Varelser**: Kedjad till en påle i mitten av rummet ligger en blommun och pulserar vagt. Den är mindre än den i flytande templet, men går att kliva in i. Vanligtvis bränns alla nya blomkapslar som bildas, men denna använder Sarsimon för experiment. Den är aggressiv och försöker äta folk som kommer nära. Den utgör dock ett bra gömställe men har ingen teleporteringsförmåga ännu.

C – Plantsalen
I ett väldigt berg av mykorrhiza sitter Sarsimon inbäddad, sakta nynnande med ögonen slutna. Försöker man ta loss honom ur rottrasslet anfaller organismen. Eventuella orker som finns kvar i grotthamnen klättrar upp genom hålet i golvet och hjälper till om tumult utbryter här. Orkerna kommer 1 per runda efter den andra stridsrundan eller efter att ljud hörts.

- **Varelser**: Sarsimon, Rotkroppen och orker enligt SLs bedömning.

D – Fångceller
Här finns ett drygt dussin stackare tillfångatagna i små och eländiga celler. Det är främst ödlefolk (eftertraktade i Radessas badhus), men också träskvättar (går åt bland Svintaggarnas orkerstammar) och människor. Slavjägarna har dock vanligtvis undvikit att alltför energiskt ge sig på nybrytarna i området eftersom de inte vill väcka Randmarks irritation. Efter att de tagit över det Flytande Templet har de dock blivit betydligt modigare.

- **Varelser**: 18 fångar, 1 fångvaktare med nyckel till cellerna.

E – Gallringsrum
Ännu mera kladdigt rotfnurr. Hit samlas vanligtvis gallringsrester från Plantsalen innan det bränns upp. Trappan intill leder upp till kullen.

F- Grotthamnen
Genom hålet upp till C hänger lianer av bleka rötter som används av orkerna som repstege. Grottans tak är också fullt av vitt rotmycel. Två pråmar ligger förtöjda vid bergsbryggan och 6 paddelsvin latar sig i vattnet i mitten.

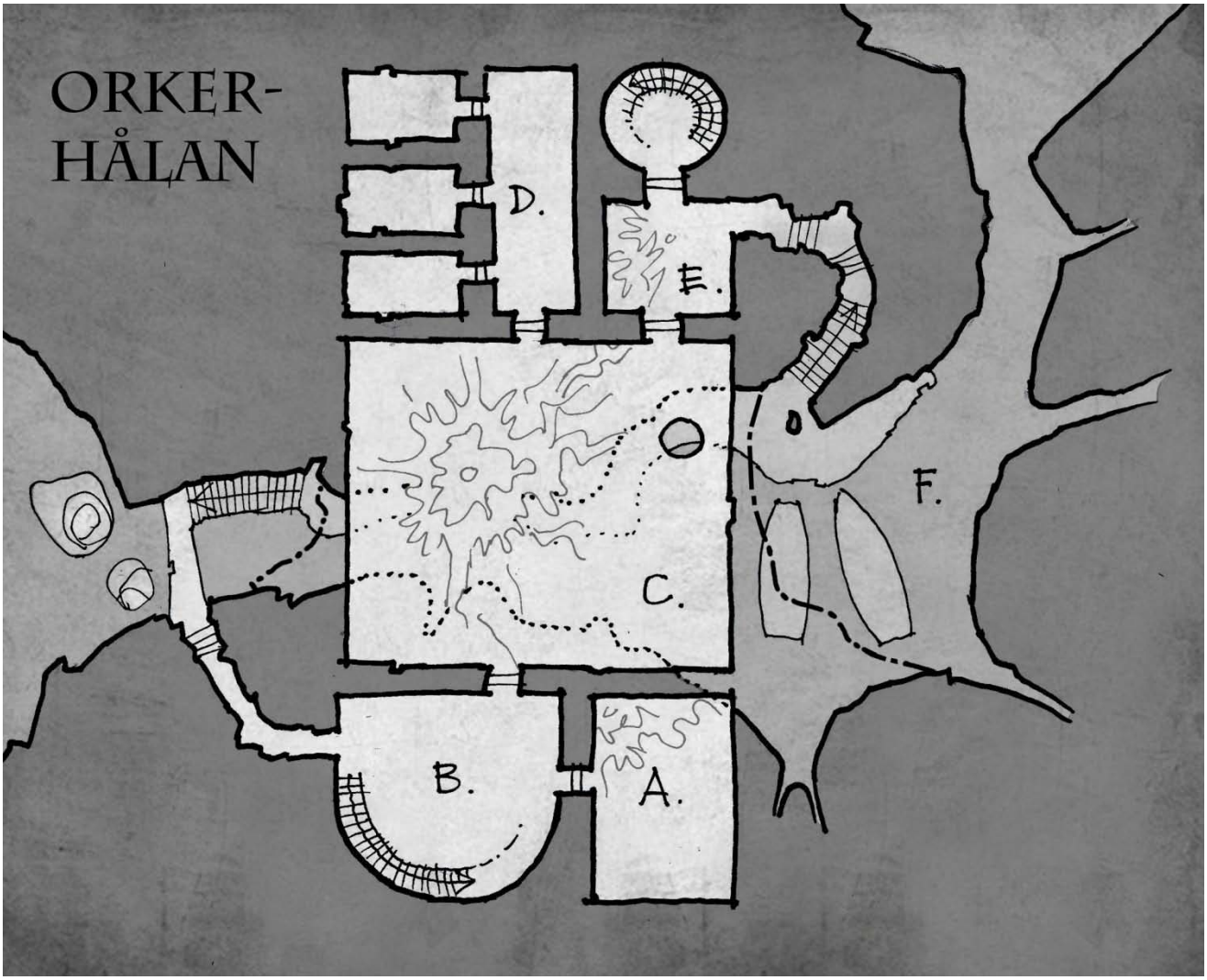
- **Varelser**: Orker enligt SLs bedömning. Paddelsvin.

PERSONER OCH MONSTER

Broder Svalting

Sporsmittad f.d. munk från Flytande Templet. Vit kalufs och spretigt grått skägg. Sporsmittan gör att han påverkas av växtorganismens (och därmed Sarsimons) tankar och känslor. Smittan har utvecklats till en andra gradens växtlikhet, vilket ger den fromme munken två biologiska monsterattacker som utlöses om han attackeras. Detta sker till lika stor förvåning för honom själv som för någon annan.

STY	**2**
SMI	**3**
INT	**3**
KAR	**2**



Utrustning: Enkel munkkåpa, Dolk (Bonus +1, skada 2)
Färdigheter: Manipulera 3, Genomskåda 3, Bildning 3
Monsterattacker, välj eller slå 1T2:

1. **Sporhosta**. Munken spyr med ett förskräckt pip ut ett moln av gulgröna sporer. De skymmer sikten och sätter sig i ögon och lungor. Alla fiender tappar sin nästa handling och om man misslyckas med ett slag för UTHÅLLIGHET tappar man även sin följande handling också och tar därtill en poäng skada på SMI.
2. **Taggar**. Svalting daskar till en fiende med sin hand, som en örfil. Handen är dock plötsligt full av långa sylvassa taggar och attacken sker med 10 grundtärningar. Svalting själv vrålar av smärta och fasa.

Växtorganismen ”Flytande templet”

Organismen är både vacker och magnifik där den ligger stilla på vattnet. Två flodseglare ligger förtöjda vid ett flytblad, men inga levande varelser syns till.
Man måste ta sig genom dess försvar av tentakler innan man kan nå själva flytkroppen. Tentaklerna har räckvidd Kort. Räkna med att anfallare är nåbara 2-3 rundor av tentaklerna innan de kan försöka komma ombord på själva kroppens flytblad. Tills dess måste alltså anfallarna vara i båt eller anfalla från vattnet. Attacker mot tentaklerna sker med -2 för stickvapen. Observera att organismen ”ger sig” när den tagit ca hälften av sin STY i skada. Den öppnar inte sitt inre, d.v.s. man kommer inte fram till blommunnen innan den gett sig.

STY 28
SMI 8
INT 4

Utrustning: 6 tärningars skydd av hård växtmembran. Stickvapen ger -2 i skada.
Färdigheter: -
Monsterattacker, slå 1T6 eller välj:

1. **Sporchock.** Organismen pulserar häftigt en gång så att svallvågor sprider sig från dess flytblad. Ur dess mitt bolmar ett väldigt moln av gulskimrande sporer upp. Personer ombord på kroppen drabbas genast, folk till sjöss efter 1T3 rundor, men *alla* angripare drabbas av sporernas effekt, ett förlamande gift med styrka 6.
2. **Tentakelkast.** En genomskinlig manstjock och blöt tentakel reser sig ur vattnet och griper tag i en RP. (Intill kanske en vrålande hirdman också angrips) Attacken sker med 10 grundtärningar (vapenskada 1) och kan duckas, men endast pareras med en sköld. Offret slungas iväg i väg i luften 15 meter bort i en vid båge och landar i en kaskad av klafsigt vatten.
3. **Tentakelsvep.** Ett antal tentakler daskar som ett blött trassel med ohygglig kraft mot alla som står inom Nära avstånd. Attacken går att ducka endast om man kastar sig på marken eller i sjön. Att parera går inte. Attacken sker med 12 grundtärningar och vapenskada 2.
4. **Taggskott.** Ur huvudkroppens köttiga kronblad skjuter ett regn av taggiga pilar ut åt alla håll från växten, ljudlöst och dödande. 2 man ur gränshirden stupar omedelbart. RP angrips alla av en avståndsattack med 11 grundtärningar, skada 1. Varje poäng skada innebär en tagg som måste dras ut för att inte börja pumpa ett dödande gift med styrka 7 i offret. Spelarna får gärna inse att taggarna är förgiftade och bör dras ut. Att dra ut en tagg är en kort handling.
5. **Rammning/Krängning.** Om fienden är i båtar sätter växten plötsligt hisnande fart mot en båt, med bogsvallet skummande. Det blir en ramning som endast kan undvikas genom att båtföraren lyckas med ett slag för ÖVERLEVNAD med -1. Om växten träffar är det bara att kasta sig i sjön med ett slag för RÖRLIGHET, båten blir till spantved. Misslyckas slaget tar man 2 poäng skada och tappar ett slumpmässigt föremål. Om fienden redan är ”ombord” på växten sker i stället en krängning och växten gör en vild krumbukt samtidigt som den smäller ner sina kronblad på allt som står på flytbladen. RÖRLIGHET för att hållas kvar och undvika att få en smäll. Misslyckas slaget får man välja om man faller i eller tar en smäll med 11 grundtärningar som inte går att parera.
6. **Dykning.** Växten drar plötsligt ihop sina segelblad och med ett brak försvinner den under ytan i en maffig vattenpelare. Om folk stått på flytbladen när dykningen sker måste man med STYRKEPROV komma loss ur klängande luftrötter och smetande segelblad. 1 poäng skada per runda tills man slitit sig loss. Om det finns båtar i vattnet kommer växten plötsligt upp med en kaskad av tentakler som sluter sig om båten. På en runda dras hela båten ner till botten och kramas till flisved. Alla som inte med RÖRLIGHET lyckas ta sig ur tentakelhärvan får 1T3 i skada och dras med till botten. Där kommer man dock loss, men måste ännu klara ett slag för UTHÅLLIGHET för att komma till ytan utan att ta ytterligare drunkningsskada.

Riddar Albrot

Gänglig man med slokande mustasch och matchande uppgiven uppsyn. Är dock sin flegmatiska framtoning till trots ytterst målmedveten och envis. Drömmer om en tät borg med dunbäddar – har varit ute i gränsmarkerna i 4 år i sträck. Albrot hör gärna nyheter om var kapten Harsk håller till. Kaptenen borde ha återvänt efter ett rutinuppdrag till Sista Bryggan…

STY 3
SMI 3
INT 3
KAR 2

Utrustning: SKYDD: Rostig ringbrynja och nitläderhuva = 7
VAPEN: Bredsvärd (Bonus +2, skada 2), Stor sköld +2
Färdigheter: Närstrid 4, Djurhantering 3, Bildning 2, Genomskåda 2.
Talanger: Omutlig 2

Randmarkisk hirdman

Enkelt rustade soldater men erfarna och hårdhudade. Gränshirderna är inte kända för finesser men för effektivitet. Hälften är olika vildar – några vargfolk, en svinman – och alla tar emot order med samma lugn och stoiskhet. Kapten Unna dog under förra räden mot växtorganismen

och ett utbrett missnöje gentemot broder Svalting breder ut sig bland de 8 kvarvarande soldaterna.

STY 3
SMI 3
INT 2
KAR 2

Utrustning: SKYDD: Smutsigt nitläderharnesk under en sliten randmarkisk vapenrock, nitläderhuva = 4
VAPEN: Kortspjut (Bonus +2, skada 2), Stor sköld +2, Kortbåge (Bonus +2, skada 1)

Färdigheter: Närstrid 3, Skytte 3, Överlevnad 4, Uthållighet 3, Speja 2.

Talanger: -

Orkisk slavjägare

Orkerna är alla smittade av växtorganismens sporer till varierande grad. De anfaller med en slumpmässig monsterattack var tredje runda. Om tre orker deltar i en strid är det alltså alltid en monsterattack per runda.

STY 3
SMI 3
INT 3
KAR 2

Utrustning: SKYDD: Nitläderharnesk 3, VAPEN: Kortspjut (Bonus +2, skada 2), Kortbåge (Bonus +2, skada 1)

Färdigheter: Närstrid 3, Skytte 2, Rörlighet 2, Speja 3

Monsterattacker, slå 1T3 eller välj:

1. **Sporattack**. Orken vrålar ur sig ett moln av gulgröna sporer. De skymmer sikten och sätter sig i ögon och lungor. Alla fiender tappar sin nästa handling och om man misslyckas med ett slag för UTHÅLLIGHET tappar man sin följande handling också och tar en poäng skada på SMI.
2. **Taggprojektil**. Ur orkens kropp skjuts ett stenhårt taggfrö ut mot en fiende. Attack med 10 grundtärningar, vapenskada 1. Om projektilen ger skada och inte tas ut omedelbart (en handling) angrips offret ännu av ett förlamande gift med giftstyrka 5.
3. **Rotskott**. Orken sträcker ut sin hand mot ett offer och ett flera meter långt tentakelaktigt rotskott skjuter ut. Offret greppas av vilt slingrande luftrötter och slyskott och måste lyckas med ett STYRKEPROV mot en attack med 10 grundtärningar. Förlorar offret naglas det fast i marken av växtmassan och kommer inte loss. Ett nytt försök att komma loss får göras varje runda, men rotskotten (som nu lossat från orken) växer hela tiden till sig och attacken får +1 för varje runda som går.

”Tursen”, orkernas stridskapten

Tursen är orkerligans andra ledare efter Sarsimon, och sköter allt praktiskt kring själva slavhandlandet. Hon är en illvillig och enorm krigarkvinna med dödsskallarna av sina fallna motståndare hopsydda till en synnerligen opraktisk kåpa, lång och skramlande efter sig i ett väldigt släp.

Hon har börjat misstänka att hela idén med växtorganismen egentigen inte tjänar orkernas businessmodell särskilt väl och att Sarsimon trots sin tjänstvillighet sätter växtens intressen först och orkernas först därefter. Det känns helt enkelt som att orkerna tjänar växten och inte tvärtom. Att växten nu släppt in inkräktare i nästet är väl ett tydligt bevis på just detta. Hon kan därför tänkas försöka erbjuda både växt och Sarsimon åt RP i utbyte mot sitt liv och sina slavar. Hon kan också ta Sarsimon som gisslan. Hon anfaller varannan runda med monsterattack.

STY 6
SMI 3
INT 3
KAR 2

Utrustning: Grov ringbrynja och täckt hjälm = 8
VAPEN: Stridshammare (Bonus +2, skada 2), Stor sköld +2

Färdigheter: Närstrid 4,

Monsterattacker: samma som övriga orker.

Kartograf Sarsimon

Knappt mer än ett tanigt benrangel återstår av den unga man som avreste från Kollegiet i Svartvinter för ett drygt år sedan. Om han slits loss från sin invävda kokongtron av rotmykorrhiza kommer han att tjuta i panik och ta 1 poäng skada på INT varje dag tills han läks med Läkekonst och återgår till sitt surmulna och mänskofientliga gamla jag. Han hittar då till Am-Korum, men måste tvingas dit med våld, och behöver någon annan hjälp (lyktvarelsen, en ödleguide, pendeln, Två Furor). Så länge han sitter i rothögen kan han kommendera organismen till försvar. Det är dock bara att gå fram och riva loss honom ur växtligheten (STYRKEPROV mot växtens STY) så slutar växten omedelbart med all aggression. Han försöker givetvis hindra folk från att komma fram – man måste tillfoga organismen 6 poäng skada för att nå kartografen.

Sarsimon		**Organismens rotkropp**	
STY	**2**	**STY**	**12**
SMI	**3**	**SMI**	**8**
INT	**3**		
KAR	**2**		

Utrustning: Rotkroppen har 6 poängs skydd av rotbark och mykorrhiza. Sarsimon har inget skydd.

Färdigheter: Sarsimon: Bildning 4, Överlevnad 3, Speja 2

Monsterattacker, slå 1T6 eller välj:

1. **Rotkaskad**. Ur berget av vitfjunig mykorrhiza skjuter en veritabel vägg av rottrådar ut rakt mot ett offer och exploderar i en kaskad av bleka och strypande fjuntrådar som obönhörligt kvävande söker sig mot ögon, näsa och strupe. Attack med 12 grundtärningar och skada 1. Därtill krävs ett lyckat STYRKEPROV för att inte fastna i rotkladdet. Attacken drar en poäng STY av organismen.
2. **Parasitsmitta**. När striden inletts och rotkroppen uppgått i stridsrusig frenesi fylls hela rummet med små vita rotfjun, omöjliga att inte andas in. Denna attack drabbar 50 % av RP och går inte att undgå. De drabbade utsätts för ett gift med giftstyrka 7. Giftet räknas som hallucinogent och går åt offrets KAR. Om man bryts återfås omedelbart alla KAR-poäng och man blir en slav under växten. En förgiftad RP byter helt enkelt sida och försvarar växten mot övriga angripare tills växten dör eller Sarsimon dras ut ur rothögen.

3. **Teleportation**! Växtorganismen använder sina dimensionstrotsande egenskaper och försöker skicka iväg angriparna tillbaka till sporkapseln ute i träsket. Attacken angriper ett offer i taget och fungerar som ett MANIPULERA med 10 grundtärningar. Om offret inte vinner med sitt GENOMSKÅDA transporteras man tillbaka ut till den flytande blomman. För övriga RP ser det ut som om rotkroppen sprutar iväg rotfjun som täcker sikten runt den anfallna RPn, och när dammet lagt sig är hon borta. SL får avgöra hur mycket tid som går åt, men det skall vara fullt möjligt att hoppa in i blommunnen igen och återvända.
4. **Telepati**. Alla angripare inom Nära avstånd hör Sarsimons torra och akademiska stämma i sina huvuden. Han försöker lägga fram vetenskapliga bevis på det hopplösa i RPs agerande. BILDNING mot växtens 10 grundtärningar för att inte stanna upp och i en runda och ta 1 poäng skada på INT.
5. **Ett med myren**. Mykorrhiza pumpas ut ur rotkroppen i bolmande vita moln och angriper ett offers sinne. MANIPULERA med 10 grundtärningar mot GENOMSKÅDA. Vinner växten faller offret till marken med sinnet fyllt av insikt i Sanklandets enorma vidder. Man ser allt som växten ser – varje växt, varje fisk, varje liv i träsket. Det överbelastar hjärnan och man tar omedelbart en kritisk skräckskada.
6. **Flykt**! Rotkroppen aktiverar en sista desperat flyktinstinkt och börjar dra in sitt rotslinger som spritt sig i hela orkerhålan. Som en följd av det börjar väggar och fundament ge vika. Stenar rasar från taket och golvet i Plantsalen spricker upp. Alla i salen måste slå för RÖRLIGHET. Misslyckas slaget inträffar något av följande: 1 – man träffas av stenar från taket och tar 1T3 i skada som inte går att ducka eller parera; 2 – man faller ner genom golvet och landar i vattnet i Grotthamnen; 3 – Man faller till marken men lyckas hålla sig kvar på det sönderfallande golvet, och utsätts man för en Rotkaskad.

DEL 4. AM-KORUM

Ruinstaden är enorm, och ni inser att ni kan vandra i den hopplösa terrängen i dagar och bara se ruiner åt alla håll. Några av de förfallna och slytäckta byggnaderna är så väldiga att ni kan se flockar av ibishägrar avteckna sig som prickar högt uppe, och ovanför dem ännu skönja ett välvt tak från någon sanslöst hög byggnad. De flesta ruinerna reser sig rakt upp ur träskytan, och på de ställen var vattnet är klart kan man se hur de försvinner i mörkret ner mot ett avlägset botten.

ÖVERBLICK

Resan till Am-Korums ruiner från Sista Bryggan tar en knapp vecka, och går till hälften med båt och till hälften till fots. (Har man inte båt tar resan dubbelt så lång tid) Båten måste alltså lämnas någonstans på vägen eftersom vegetationen tätnar rejält närmare ruinstaden, så till den grad att en rejäl snåryxa blir ens viktigaste redskap. Har man inte en sådan och ett tält att skydda sig mot myggen på natten måste alla slå ett extra slag för UTHÅLLIGHET varje utspelad resedag. Misslyckas slaget blir man Sömnlös. I den inre Dödmyren sker också alla slag för Slå Läger med -1 som modifikation. Observera också att eventuella guider endast *visar* vägen. RP måste alltså själva fortfarande Leda Vägen.

Staden var ursprungligen byggd på 12 kullar med ansenliga höjdskillnader. De lägre delarna ligger alltså rätt djupt under vatten, och endast ruinerna på de högsta kullarna går att nå torrskodd. Man måste alltså vara beredd på att emellanåt simma för att ta sig fram. Se nedan för vilka regler som gäller för vandring i staden och för att hitta runtemplet var eldstenen ligger. Observera att de eventuella guider och hjälpmedel (förutom pendeln) som fört RP till staden inte hjälper till att hitta själva templet.

Alvriket i Am-Korum
När alverna smitt bronslampan och fallit offer för hybris och gudatrots, försökte de ensamma få makten över landen i norr. Med hjälp av lampan och utmanade de gudarna, men förlorade, och som straff fråntogs de sin odödlighet. Alverna blev bittra och allierade sig med Urmörkret, och började med dess hjälp försöka hitta nya vägar till evigt liv. Fasansfulla ritualer utfördes i mörkret i alvernas lärosäte Am-Korum, och en pakt slöts med Urmörkret – alverna fick ett skenliv efter döden, och mörkret en plats i dödsriket. Pakten tillfredställde inte någondera parten till fullo, men det var en början, och planer för nya pakter lades fram. Gudarna fick dock upp ögonen för den oheliga alliansen och krossade hela alvriket med en väldig våg från Smälthavets isvidder, som svepte över Kummelvidderna och begravde Am-Korum och Sanklandet under vatten.

HÄNDELSER

Att hitta runtemplet
Låt den RP som leder vägen slå för ÖVERLEVNAD eller BILDNING varje dag. +1 på slagen om man har Gordigals pendel. Det krävs 3 lyckade slag för att hitta runtemplet och med varje slag följer en komplikation, se nedan. Misslyckade slag betyder därutöver att RP måste företa simetapper, eller tillverka en flotte (om de inte har med sig kanoter) 1T3 gånger den dagen för att alls kunna slå nästa dag. Simning, i synnerhet som skadad, drar till sig malormar. RÖRLIGHET för att simma utan upptäckt.
Observera att komplikationerna Lyktfolket och Luftskeppet fungerar som genvägar till runtemplet. Konstruktören rekommenderar att använda dem som komplikation senast vid RPs tredje slag.
SL får förstås sätta in hur många av nedanstående komplikationer som helst på en dag, många är rätt ofarliga.

Komplikationer – Am-Korum
Slå 1T8 eller välj
1. **Lyktfolket** (se nedan)
2. **Fälla!** RP trampar in i Lyktfolkets Gnafsarring (se nedan)
3. **Luftskeppet** (se nedan) Resultatet kan också innebära kapten Wolgund i stället. Upp till SL, men konstruktören föreslår att använda Wolgund när RP kommer ut ur runtemplet – antingen för att hämta hjälp, eller efter (o-?) uträttat ärende.
4. **Tandulk** (se nedan)
5. **Alvprinsessans dagbok** (se nedan)
6. **Den Grå Jägaren**. Jägarens horns skallar. Om RP redan hört hornet och kanske är mitt i en pågående jaktscen kommer den Grå Jägaren nu automatiskt ett steg närmare, eller så väljer en alltför snäll SL ett annat utfall.
7. **Oväder**. Ett ihållande ösregn drar ner sikten till 0, lyfter vattenytan och gör malormarna vilda. Nästa dag måste alla simma minst 2 gånger oberoende hur väl vägvisaren slår, och simning skadad medför omedelbar malormsattack.
8. **Sumpval**. En svärm av malormar och skabbråttor kommer störtande mot RP, men drar förbi, och allt blir tyst. Med ett plötsligt brak drar sedan en gigantisk val genom träsket. RP ser bara en väldig ryggkam täckt av snäckor och bottenväxter, som häver sig över ytan med makliga frustanden. Med en mäktig pisksnärt raserar den en ruin och försvinner bort i träskskogen till ljudet av ruttna stammar som knäcks.

Tandulken
På ställen var vattnet är klart kan man tydligt se lyktfolk pila fram i djupet med energiska grodtag, och är vattnet mörkt ser man bara en ljusprick fara fram.
På ett ställe med lite grundare vatten, kanske 3m djupt, ser RP en sådan ljusprick, men den ligger orörlig, rör sig bara sakta i små ryck. Det är dock ingen lyktvarelse utan en tandulk vars ”panntöm” eller pannfena fungerar som ett metspö med ett självlysande lockbete i ändan. Det blir troligtvis en förfärlig upplevelse för den eventuella RP som dyker ner, när ulken plötsligt öppnar sitt sylvassa gap och hela fisken blir självlysande i ett explosionsartat attackrus.

Alvprinsessans dagbok
I en hög ruinbyggnad hittas en relativt intakt rumserie. Här finns en del småfynd och sanslöst vackra och välbevarade väggreliefer och golvmosaiker. I en hög med bråte finns en dagbok tillhörande en alvprinsessa som återger dagarna kring tiden då alverna bröt med gudarna. Hennes familj motsatte sig gudatrotset, och av dagbokens sista sidor framgår det att de avrättades en och en för högförräderi i runtemplet. Låt det framgå av texten vilken ytterligt mörk och livsföraktande kult som alverna hängett sig åt – människor och andra ”lägre folk” avrättades på löpande band i vetenskapligt syfte, alver som inte avsvor sig sina gudar likaså, och en vild panik över dödligheten låg över hela samhället.

- **Skatter**: Nattskare – en svart bendolk ingraverad med runor av vitt elfenben. Dolken kan skära i mörker och öppnar således vägar av ljus. Slå för NÄRSTRID – vid lyckade slag belyser man upp det djupaste mörker. Effekten håller sig ett dygn, men det upplysta stället går inte att flytta på. Man skapar heller inte ljuskällor utan skär endast bort mörker – resultatet är ett slags grådaskig halvdager.

LYKTFOLKET

Lyktfolket bebor hela det vidsträckta ruinområdet och RP kan se dem pila fram över ruiner, gömma sig bland träden eller dyka nere i det grumliga vattnet. Deras revir utmärks med små stinkande och kladdiga klotter av en blekgul färg som finns överallt var de håller hus. RP ser det på trädstammar, ruinbitar osv.
De är ett litet och skruttigt folkslag med självlysande huvudknölar, rumphängen, klotnäsor eller bukkulor. Vissa av dem kan flyga, andra kan klättra likt flugor, en del är utmärkta dykare, och alla är småsura och misstänksamma. De små illtygen gör ibland reder in bland nybrytarnas hus runtom i Sanklandet, där de ettrigt ger sig på alla ljus och lyktor för att släcka dem. Dessutom får de mjölken att surna och skorstenar att dra åt fel håll.

MÖTE MED SKRYMTEN

RP skall ges möjlighet att själva närma sig de små varelserna, men nedan följer några andra tänkbara sätt till kontakt.

Nosarfärd
När lyktfolket samlat mod till sig gör de en räd in i RPs läger på natten. De svärmar in i lägret i stort antal, fredligt men surt avvaktande. De rycker i packning, klämmer, nosar, sniffar, grymtar och provtuggar. Och givetvis släcker de alla eldar och ljuskällor de ser. Eventuella guider (och RP som lyckas med BILDNING) vet hur man skall handskas med lyktfolket - lugnt låta dem släcka alla eldar, kanske rentav hjälpa till och sedan bara tända på nytt när de nöjt begett sig iväg.
Om RP befriat lyktvarelsen i Harmans tjyvlykta är lyktfolket översvallande vänliga och ber dem komma till sin boning (se nedan). Om RP inte befattat sig med tjyvlyktan kan ett slag för BILDNING uppnå samma effekt om RP uttalat vill vara vänliga med skrymten. Om RP har med sig tjyvlyktan utan att ha släppt ut varelsen där inne, eller om de motarbetar lyktfolkets släckningsförsök, är de små varelserna rent aggressiva och överöser RP med förbannelser - räkna med att proviant ruttnar, knapphål blir för trånga och alla får besk smak i munnen. Endast om RP möter lyktskrymten med våld anfaller de.

Gnafsarringen
Lyktfolket dyrkar den stora ”Äggahonan” – Sanklandets stora malormsmoder och hjärtat i hela träskets malpopulation. Hon finns inne i runtemplet, och lockar till sig brunstiga hanar i stora mängder. För att hålla koll på detta (hanar som inte kommer åt honan blir stridstokiga och kan ställa till med stor förödelse) har skrymten riggat en cirkel med fällor runt området omkring templet. Ingen som beträder Äggahonans domäner, d.v.s. vågar sig innanför Gnafsarringen, får komma tillbaka med livet i behåll. Det vore en skymf mot Äggahonans faslighet. Endast lyktfolkets präster får gå in och komma ut med livet i behåll.
Om RP klampar in genom Gnafsarringen utan att lyckas med SPEJA -1 hörs det ett brak och med ett svischande lyfts de upp i luften i ett nät. RP skall ges möjlighet att

med smarta drag frigöra sig innan lyktfolket dyker upp surrande runt säcken, knyter RPs händer och fötter, och för dem till Storknölarnas råd.
Kommer man in genom Gnafsarringen motar lyktfolket en argsint och anfaller vid minsta provokation.
För fortsatta korsanden av ringen räcker SPEJA +1 för att undgå ytterligare fällor.

KLOCKSALEN

Lyktfolkets lya är inredd i en stor gammal klocksal, sank och halvt uppslukad av manstjocka slemsvarta rötter och översållad med deras små stinkande klotter. Tre enorma bronsklockor hänger insnärjda i kletiga rötter i taket. Deras skyddshelgon är ett förstenat troll som står mitt i salen, en nästan oformlig klump av vittrad sten, med ett stort gap förvridet i en hisnande grimas och anletet vänt upp mot ett hål i taket som en nedfallen klocka rivit upp.
Inne i Nattfars gap förvaras eventuella lysande föremål. Enligt lyktfolkets kult skapade Nattfar natten genom att svälja hälften av solens stickiga ljus och hålla det fånget i sin heliga mage. Lyktfolket är petnoga med att upprätthålla balansen mellan mörker och ljus och tillåter inga ljuskällor nattetid förutom några värmande brasor som prästerna bevakar. Den sista glöden offras sedan i en helig ritual till Nattfar. Under stort hallå och tjatter kissas det först på brasan, stampas och pustas, och sedan plockas eventuella ännu glödande kol upp och förs rusande till Nattfars gap varifrån man hör ett tydligt fräsande när glöden släcks av regnvattnet i trollets buk. Kommer lyktfolket över föremål (pendlar?) el. dyl. som de inte kan släcka förs dessa till Nattfars stora gap för tryggt förvar.

- **Varelser**: Närmare 100 lyktskrymt – surrandes, tjattrandes och klängandes.
  I en bur förvaras jorddvärgen Gishibakk från den andra expeditionen, se nedan.

Storknölarnas råd
Lyktfolkets beslutsfattare är 12 urgamla lyktvarelser med så stora lysknölar att vissa av dem inte kan röra sig. De talar behjälpligt nordröna och kan således kommuniceras med även utan BILDNING. Dessa bör MANIPULERAS för att lyktfolket skall bevilja guidning eller tillträde till runtemplet. Om man handskats vänligt med skrymten eller lovar rensa templet på inkräktare (se Den andra expeditionen, nedan) får man +1 medan man som fångar får -2. En snäll SL låter kanske dock ändå storknölarna besluta att RP skall offras åt Äggahonan och förs då bundna till foten av runtemplet var de lämnas. Oberoende hur man tillåts beträda Äggahonans marker är en sak klar – man får inte komma tillbaka. ”En gång in, aldrig ut”, säger ärkeknölen.
Storknölarna har märkt det tilltagande mörkret i skapelsen, och har svårt att upprätthålla den heliga balansen.

LUFTSKEPPET

I utkanterna av ruinstaden, på ett ställe där snårskogen öppnar upp sig en aning runt en giftgrön göl, kan RP se luftskeppet ”Vindvargen” ligga för ankar högt ovanför trädkronorna. Ballongseglen är fyllda, och den grinngardiska fanan vajar från storstaget. En repstege hänger ner från däcket. Klättrar man upp kan man konstatera att skeppet är tomt, men i kabyssen kan man hitta proviant för 5 resurstärningar. I styrkajutan hittar man liket efter ballongföraren. Man kan se att han släpat sig hit, svårt skadad. På kroppen finns både märken efter malbett och små stick som tyder på lyktfolkets giftpilar.
Skeppets gas räcker inte långt, men kanske precis fram till Sista Bryggan? För att flyga skeppet krävs talangen Ballonjär som låter en använda HANTVERK för ändamålet. Outbildade personer har antagligen ingen chans att styra skeppet.
Från skeppet kan man skymta Observatorietemplet i fjärran och kan således med hjälp av ÖVERLEVNAD hitta fram utgående från den kursen. (Snor man skeppets koiniska kompass får man +2 på slaget).

DEN ANDRA EXPEDITIONEN

I Svartvinter, i kungens närkrets, finns en förrädare som vill hela det randmarkiska riket illa, allierad med Mannen med benhanden. Denna förrädare har skickat ut en expedition för att nappa eldstenen före RP.
Den andra expeditionen består en grupp kungsgardister under ledning av riddar Helmfast, som arbetar för förrädaren; en grupp jorddvärgar; samt deras ledare, en s.k. Ätare. De anlände med luftskeppet någon dag innan RP och hamnade ganska omgående i en allvarlig konflikt med lyktfolket. Som en följd av det blev jorddvärgen Gishibakk tillfångatagen och ballongföraren dog. De övriga lyckades ta sig in i templet via en gång som jorddvärgarna sprängde ut. Två kungsgardister har blivit malmat och en – kapten Wolgund – ligger skadad någonstans i ruinerna och överväger sitt nästa drag. Du kan som SL använda henne lite hur du vill, som en joker i spelet.

- ”**Vindvargen**” Ett elegant jaktskepp med en grinande varg som galjonsfigur och 3 spetsiga kolsidenballonger. Välskött skepp, nymålat och oljat.
  Se Äventyr 3 för regler om luftfärd.
  - **Lastkapacitet**: 2 ton (lastad med 6 gaskaggar)
  - **Besättningskrav**: 4
  - **Bestyckning**: 3 rörliga ballistor

PERSONER & MONSTER

Lyktfolk

Lyktfolken är så små att de kan rymmas i en stövel, men sällan rör de sig ensamma. En mindre svärm lyktfolk räknas ihop som en fiende i strid – STY 3. (En patrull består av en till tre svärmar) Svärmen kan Undvika 2 attacker per runda och anfalla en gång. Attack sker med skurar av små spjutkast, blåsrörspilar och bågskott, och räknas helt normalt med Närstrid plus STY. Vapenskada 1.
Blir man skadad av en attack angrips man med 25 % sannolikhet av ett förlamande gift med giftstyrka 4

STY 1
SMI 3
INT 2
KAR 2

Utrustning: Inget skydd. Beväpnade med blåsrör och giftpilar, snaror och små spjut. 2.

Färdigheter: Närstrid 3, Speja 4, Manipulera 2

Talanger: Kasta förbannelse. Lyktfolkets förbannelser är små men irriterande. Om SL vill ge dem någon regelteknisk effekt kan de t.ex. göra en Sömnlös eller Uttorkad, men tanken är att de kan vara helt kosmetiska.
Attacker mot en svärm sker med -1 för stickvapen.

Tandulk

Ett vårtspäckat och sladdrigt monstrum, stort som ett välgött paddelsvin. Munnen upptar nästan halva kroppen, och är belamrat med sylvassa gaddar. När djuret anfaller lyser hela den fälliga och taggiga kroppen upp i ett gnistrande russkimmer.

STY 8
SMI 6

Utrustning: SKYDD 7 – tjocka fiskfjäll och kroppstaggar. Besegrar man fisken kan man dyka till dens grotta var man belönas med ett slag på fyndtabellen för runtemplet, se nedan.

Färdigheter: Närstrid 3

Talanger: Tandulken slåss endast i vatten, fisk som den är. För att komma upp från vattnet efter att ha dykt ner måste man sätta en runda på att ta sig upp – då är man helt utsatt för fiskens angrepp. Attacker från båt eller land kan endast göras med avståndsvapen eller vapen med räckvidd Nära eller mer.

Kapten Wolgund

Randmarkisk bondedotter från Tistelnacken. Klipsk och en mycket bra svärdskapten i kungsgardet. Hon tränade en tid för de sydländska ballongjärerna i Svartvinter med siktet inställt på en framtid inom luftflottan. Hennes drömmar om att någon gång styra sitt eget luftskepp bröts dock när den nordliga hären rustades och kungsgardet behövde fler svärd, men hon kan behjälpligt styra Vindvargen vid behov. Skadad i högra låret, men ligger gömd och inväntar läget. Hon vill inte dö av svält och elände ute i träsket, utan hellre med svärdet i handen i strid, så som en krigare skall.

STY 4 (Skadad - för tillfället 2)
SMI 5
INT 4
KAR 3

Färdigheter: Uthållighet 1, Närkamp 4, Rörlighet 2, Speja 2, Hantverk 2, Skytte 2

Utrustning: SKYDD: Fjällpansar och täckt hjälm
VAPEN: Bredsvärd, Stor sköld, Dolk, Långbåge

Talanger: Sköldens väg 2, Ballongjär 1 (Talang som tillåter en att med färdigheten Hantverk styra luftskepp)

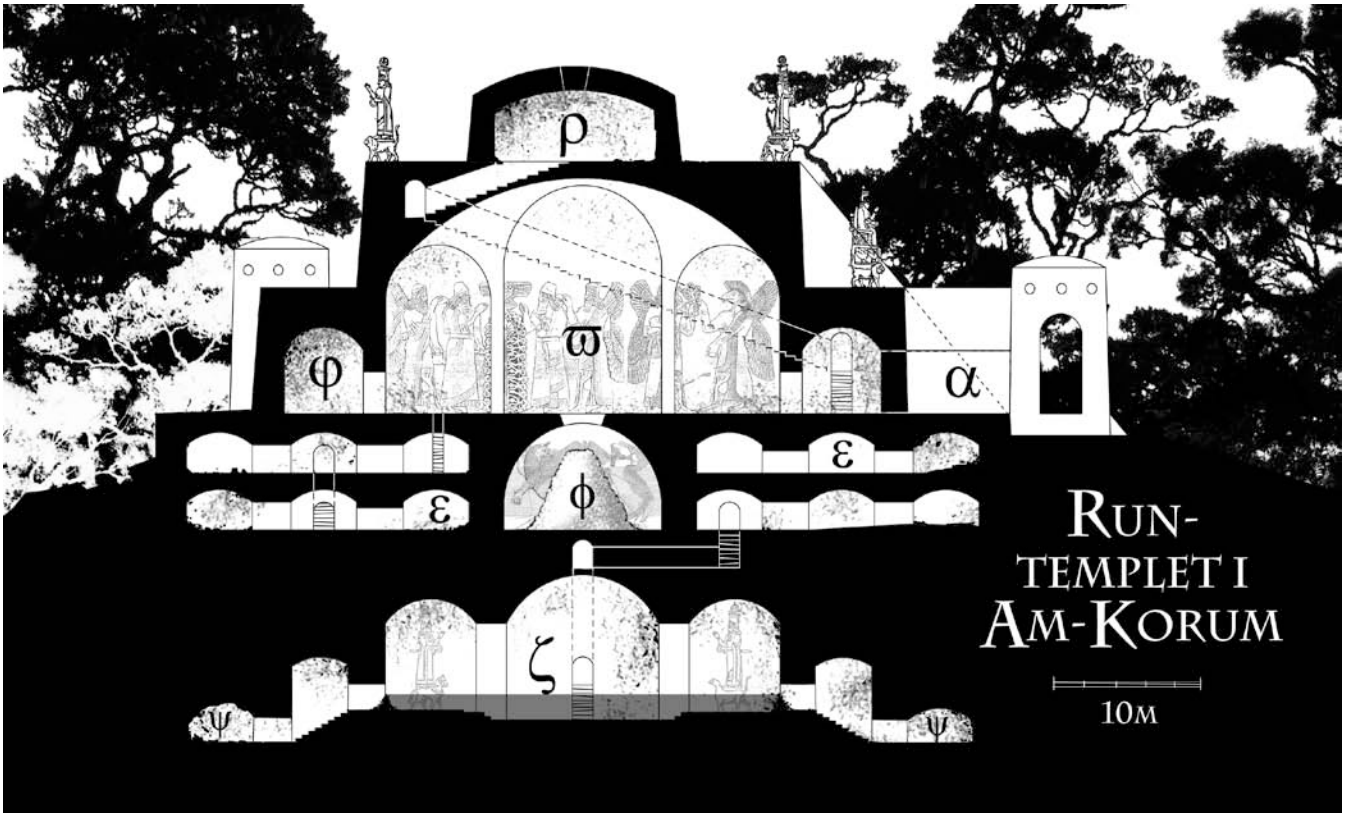
RUNTEMPLET

En väldig byggnad i svart sten reser sig på en kulle, väl gömd inne i massan av knotiga, mossdrypande och snåriga träd. Jämfört med alla de förfallna byggnader som ni sett i ruinstaden skiljer sig den här byggnaden klart - den verkar nästan helt oskadd. Besynnerliga statyer pryder takavsatserna, och en brant trappa leder upp.

INGÅNGEN (α)

Ett porttorn markerar ingången. Inne i tornet leder en smal gång fram till själva ingången till templet – De dödas port. Porten är tillverkad av ben från folk som alverna offrat till Mörkret, och kan endast öppnas av de döda. Gången har 12 alkover på sidorna med ett ruttnat skelett i var och en - några i rostiga rustningar, andra i förmultnade kåpor och dräkter. Ett svagt skimmer kan skönjas runt benranglen och när RP kliver in i gången rör de på sig.

"Detta är inte mera en plats för de levande" säger en av gestalterna, den skimrande skepnaden en vacker alvkvinna, medan hon reser sig. Hon är ståtlig, men under skimret bara ett ruttet skelett, ryckigt och krumt.
"Inte för de levande" viskar de övriga i korus.
"Endast de döda äger mera tillträde här" fortsätter hon medan de övriga viskar och nickar. "Endast de döda..."
Den vackra kvinnan tystar dem med en handrörelse. "Ni kanske söker alvernas råd och kunnande?" Kvinnan tittar på er med tomma ögon.
"Alverna har sedan länge lämnat detta ställe och de som en gång beträdde dessa hallar lever nu i evighet, fria från den köttsliga världen. Om ni möter mig i döden kan jag föra er talan till dem och ni kan få svar" Hon sträcker ut handen "Kom, ni är trötta och behöver vila. Ta min hand".
"Ta min hand, min! Ta mig" ekar de andra skepnaderna och tränger sig mot er, kalla benfingrar sträcks fram.
"Nenarda - Låt bli!" En gammal kvinnoskepnad - skrumpen, torr och mumifierad, sitter på en stenbänk i en av alkoverna. Hennes röst är tom och får det att smaka blod och metall i era munnar. "Förstår du inte att det som Arenvard gjorde, det kan du inte göra mera. Dödsgudarna är rasande, och Mörkret är sårat. Arenvard bröt mot Pakten för att återfå det köttsliga livet. Men det var vansinne!"
"Håll käften gamla kärring" fräser den vackra Nenarda och vänder sig sedan mot er, leende och nu obehagligt nära. "Lyssna inte på henne, döden klär henne inget vidare. Hon



är bara avundsjuk, tro på inget av vad hon säger. Ta min hand."
Från bänken hörs ett torrt skratt som trycker som is i era pannlober. "Ha! Din trängtan är löjeväckande. Pakten kan inte avsägas. Låt mig måla dödsrunan på dem och släppa in dem, så kan Schackelmästaren ta dem. Det skulle blidka Mörkret. Minns att Ashur-Asha redan vaknat. Hans tid är kommen nu, och allt skall ändå tillfalla honom" Hon vänder sig mot er "Följ efter mig"

En av alkoverna, den närmast porten till höger, är tom. Ovanför alkoven finns en marmorplatta med inskriptionen "Arenvard, son av Eärdrin, krigare, 1.a portväktare" Nenarda verkar enligt sin inskription vara 2.a portväktare. Den gamla gummans marmorplatta har vittrat bort. I en alkov ligger ett skelett och vrider sig i plågor – med liknande rörelser som Ormtungas lärling i Svartvinter.

SL får fritt hitta på vad som händer om RP faktiskt går med på Nenardas erbjudande. Hon kommer att försöka överta RPs kropp precis som Arenvard gjorde. Huruvida det lyckas är en annan sak. Om RP i stället följer efter gumman släpper hon in dem efter att ha gjort ett tecken i luften framför deras ansikten.
Vems erbjudande RP än väljer så kommer den andra att anfalla RP när de gjort sitt val – om de inte skickligt MANIPULERAT först. Andarna är regeltekniskt som gastar och du kan använda speldata från regelboken. Det är bara Nenarda eller gumman som angriper RP, de övriga gastarna deltar inte i striden om inte SL vill och känner att striden behöver piffas upp. Det tar 1 runda per RP att få dödsrunan tecknad av gumman, sen kommer man in i templet. När man väl är inne smäller gumman fast porten under gällt hånskratt som isar i kroppen. Porten av sammanflätade ben går även från insidan att öppnas endast av de döda. RP är inlåsta!

ANDRA VÄGAR IN

Det finns förstås alternativa vägar in i templet. Lyckade slag för SPEJA eller HANTVERK, kombinerat med inspektion av templets yttre, kan ge vid handen att en av stenarna uppe på templets topp är lös. Lyckas man med STYRKEPROV kan man efter flera timmars knog vräka den åt sidan och komma in i takhuset (märkt med ρ på kartan)
Takhuset är hem för en svärm med fladderråttor - hungriga och argsinta sådana. Brakar man in och släpper in ljus i deras sköna grotta anfaller de direkt.
Det går att ta sig ut också denna väg, men kräver samma procedur – fladderråttor, SPEJA och STYRKEPROV.
Med HANTVERK -1 går det att hitta hålet som den andra expeditionen tog sig in genom. Att komma in där kräver dock ett par dagars grävande och erbjuder en otrevlig överraskning, se nedan.

ATT RÖRA SIG I TEMPLET

Templet är indelat i tre nivåer - Den ändlösa nattens dom, Kryptan och Glyfsalen. Att hitta gången från en nivå till en annan går endast genom lämpligt utfall på slumptabellen. Alla får slå ett slag för SPEJA per våning och varje slag genererar ett möte från slumptabellen. Lyckas SPEJA-slaget slår man med 1T10 på tabellen, annars med 1T6. Räkna med en timmes sökande per slag.

Om man först lyckas med BILDNING får man +1 på både sitt SPEJA-slag och sitt slag på tabellen över slumpmöten. Om ingen hittat utgången får du som SL avgöra om du tillåter en omgång SPEJA-slag till eller om RP ändå hittar utgången (nu t.ex. bevakad av en skelettpatrull) Endast med en egen ljuskälla får man slå för SPEJA.
För varje nivå måste också alla slå ett slag för att se om resurstärningen för facklor minskat.

Slumpmöten - Runtemplet
Slå 1T6 eller 1T10, eller välj
1. Lyktvarelse, se nedan.
2. Sista facklan, se nedan.
3. Mumie, se nedan.
4. Fallgrop, se nedan.
5. Skelettpatrull, se nedan.
6. Eldsvåda, se nedan.
7. Fynd. Slag på Fyndtabellen med -5
8. Fynd. Slag på Fyndtabellen.
9. Utgång. Man hittar utgången till nästa nivå.
10. Utgång. Man hittar utgången till nästa nivå och ett slag på fyndtabellen.

Lyktvarelse: En av lyktfolkets prästnoviser har förirrat sig och ligger flämtande och halvdöd i en liten skreva med endast en svag glöd kvar i sin huvudknöl. Räddar man den och ger den mat (den äter en hel resurstärning!) och värme belönas man dels med en gratis ljuskälla under resten av utforskandet, och dels +5 på alla slag på fyndtabellen.

Sista facklan: Oberoende vilken ljuskälla man har, eller hur många resurstärningar man har, så har man ingen mera efter det här. Kanske den sista facklan brinner ut, eller så tappar man bort knippet med reservfacklor, oljan tar slut i lampan eller så tappar man lyktan och den går sönder etc. En grym SL kombinerar detta med Schackelmästaren i Kryptan... Resultatet är dock personligt så man kan kanske låna facklor av någon annan.

Mumie: En dammig mumie, ett av alvernas sämre odödlighetsexperiment, kravlar sig ur en sarkofag som RP inspekterar. Den suckar och snyftar med knappt hörbara viskningar, och bönar och ber om hjälp. Den vill bli fri från sitt vanliv och vill att RP utför en ritual som fördriver den till dödsriket. Den går lätt sönder om RP attackerar med vapen, och i synnerhet om RP slår den med en fackla eller annat brinnande – då flammar den upp och blir till en askhög på några rundor. Men den vill inte dö en våldsam död och kommer att uttala förbannelser över RP om de attackerar den eller ignorerar den. Förbannelserna fungerar som ett hallucinogent gift som skadar med en poäng KAR varje timme. Giftstyrka 6. Sover man en natt som förbannad kommer man att vakna upp av mardrömmar var man begravts levande.

Fallgrop: Ett gammalt brunnslock ger efter för den största av RP och hen faller 10 meter ner i templets gamla latringrop - numera fylld med 3 meter vatten och en instängd svulten malorm från tiden då vattnet låg högre över Sanklandet. Malormen är liten (STY 5, alla attacker sker med -2), men måste alltså bekämpas simmandes. Att klättra upp för brunnsväggen är svårt (RÖRLIGHET -1) och man faller obönhörligt ner om malen hugger en. Vem höll facklan? Eventuellt är det kolmörkt både nere i brunnen *och* uppe vid hålet. Får man ner ett rep åt den fallne går klättrandet med RÖRLIGHET +1 och med UTHÅLLIGHET kan man fortsätta klättrandet fast malen hugger.

Skelettpatrull: Schackelmästaren har piskat liv i de stela och endast halvt vandöda offren från ett av alvernas experiment. En grupp på RPs antal skelett anfaller.

Eldsvåda: En fackla eller en fälld lykta sätter med fruktansvärd kraft eld på fnösktorra pergament och gobelänger som inklär hela rummet RP befinner sig i. RÖRLIGHET för att lyckas kasta sig ut utan att själv börja brinna. Om inte omedelbara försök görs att släcka branden (ett försök får göras, RÖRLIGHET -2) tar den okontrollerbart fart och snart börjar svart rök bolma ut ur rummet (dörren brinner snart upp) och hela nivån börjar sakta fyllas med rök och syret börjar tryta. Efter en timme måste man slå lyckade slag för UTHÅLLIGHET för varje sak man företar sig eller ta en poäng skada på SMI. Efter ytterligare en timme måste alla därutöver slå UTHÅLLIGHET eller ta 1T3 i skada av inhalerad rök. Efter tredje timmen tar man 1T6 i skada. Ännu en timme till och våningen är praktiskt taget syrelös. Håll alltså koll på hur länge sökandet efter nästa våning tar.

Fyndtabell
Slå 1T20 eller välj
1. Du får en kraftig hostattack av allt damm som virvlar upp av ditt ivriga rotande.
2. 2 antika silvermynt från Valgårds forna rike
3. Tomt mahognyskrin, värde 12 silver
4. Rostig stridsyxa, bonus endast +1. Klarar 3 hugg och går sedan sönder om den inte repareras med HANTVERK.
5. Rostigt slagsvärd med taggad egg, bonus endast +1. Går att reparera med HANTVERK till fornstor glans: bonus +2, skada 2, och en rustningspenetrerande egenskap som gör att det alltid ignorerar 2 rustningstärningar.
6. Läkande elixir i pillerform, inpackade i ett elegant etui - läker 1T6 poäng STY, 2 doser
7. Kalmandisk rökelse i elegant kruka - läker 1T6 poäng INT, 3 doser
8. Vatten från Dödens hav - läker 1T6 poäng SMI och ökar STY med 2 för ett kvartsdygn, men man ger en bit av sin själ åt dödsriket: man förlorar 1 poäng KAR per timme tills de läkta SMI-poängen åter spenderats eller tills man bryts. 1 dos i vacker sjöskumsflaska.
9. Urmörkrets välsignelse. En bit skinn med ristningar. Läser man upp dem (kräver BILDNING) återfår alla sina KAR-poäng och läsaren får dessutom +3 temporära poäng (för ett dygn). Men samtidigt sugs allt ljus ut ur

åhörarna och alla tar 1 i skada. Facklor och andra ljuskällor slocknar och går inte att tända på flera timmar.

10. Skadande gift med giftskada 8. Förpackat i en liten kruka ingjuten i en dödsskalle, 3 doser.
11. Rostig ringbrynja, räknas som skadad (Skydd 6)
12. Facklor (eller material för tillverkande av) för 2 resurstärningar.
13. Kruka med honung från Trealmas ljunghedar - räknas som 4 resurstärningar proviant
14. Pergament med besvärjelse som frammanar en Umbra, dvs. en elementarvarelse av förtätat mörker. Besvärjelsen drar 1 KP och fungerar en gång. Umbran hålls manifesterad i ett kvartsdygn, och besvärjaren kan låta den anta vilken form som helst. Den kan sänka en sfär med 5 meters radie i totalt mörker, och kan därtill attackera med 5 grundtärningar i en Skräckattack. Skadas själv endast av eld, 5 poäng STY.
15. Bok som ger läsaren 1 poäng i valfri magitalang. (Låt RP ha läst den till nästa äventyr). Kräver att man kan magi från början och har ett FV i BILDNING på minst 3.
16. Halsband av ametist (värde 130 silver)
17. Guldring (30 silver)
18. Fat av silver (25 silver)
19. Armband med bärnstenar (30 silver)
20. 1T6+2 doser stoff för bryggande av egna gifter. Eleganta kristallflaskor med enhörningstårar, flytande silver och jätteblod. Ingredienserna ger en +2 på alla slag för gifttillverkning och har en grundstyrka på 5.
21. En guldamulett med en drakruna på (samma som Ormens barn använder – se äventyret ”I lejonets käftar”) Med den tar man mindre skada av eld (-1T3/SR) men man får också emellanåt smärtsamma och besynnerliga syner av drakar och hav av eld. Amuletten ligger i en liten cederlåda med en alvisk varningssymbol på.
22. Alvsnidd båge. (Mästersmitt, bonus +2, skada 2) Kräver lyckat slag i HANTVERK för att kunna användas, dvs. lite skadad i ena ändan.
23. En uråldrig liten, skrumpen och stenhård sköldpadda. Kan prata och sitter inne med värdefull information om alverna och deras forna rike. +1 på BILDNING alltid när den är vaken (30 % chans) Därtill kan den ge information om Mörkret (se tabell i Äventyr 2 – ”I lejonte skäftar” - avsnittet ”Övriga ledtrådar och personer”)
24. Låda med 40 pilar (2 resurstärningar) av utmärkt kvalitet (Offret måste räkna allt skydd med -2)
25. Svart kåpa av något fuktskadat mullvadsskinn. Kåpan är magisk och utlöser en Mörker-besvärjelse varje gång man drar huvan över huvudet. Mörkerbesvärjelsen drar ett KP av användaren och sänker en sfär med 5 meters radie i totalt mörker – inga ljuskällor syns. Varaktigheten är max 1 minut.

Observera att inget av fynden har medföljande instruktioner. BILDNING hjälper en på traven. Rätt sorts talang kan också hjälpa.

ÄNDLÖSA NATTENS DOM (ϖ)

Det välvda taket i salen sträcker sig högt upp och försvinner i tätt mörker. Längs väggar och tak är natthimlen avbildad - mäktiga reliefer och figurer föreställande för er helt obekanta stjärnkonstellationer slingrar sig över hela domens insida. Bevingade figurer, odjur och folk med gamhuvuden stirrar på er med tomma ögongropar. Århundraden av att ligga under vatten har samlat slam och bråte på golvet. Ett dovt bultande hörs i domen, som ett dunkande hjärta, olycksbådande och ensligt.

Från salen leder dörrar till små kamrar som ligger i en ring runt hela domen (Märkta med φ på kartan). Kamrarna är fulla med bokhyllor, bråte, gamla böcker och pergament – de lägre hyllorna totalförstörda av vattnet, men högre upp finns böcker i ypperligt skick om Mörkret, magi och bildning. Om man tillbringar ett kvartsdygn med att gå igenom böckerna kan man få med sig tillräckligt med volymer för att öka BILDNING med ett, om man i lugn och ro hinner studera mellan äventyren.

- **Varelser**: Med SPEJA kan man se Skugglöses röda ögon som iakttar en uppe i kupoltaket. (Se Skugglös nedan)

Vägen vidare

Gången vidare till Kryptan ligger under slammet och bråtet på golvet i salen. En stor stenlucka som kräver att alla RP gemensamma lyfter den åt sidan.
Så fort någon av RP hittar luckan och börjar påta på den försöker Skugglös hindra dem, se nedan.

Mosaikprofetian

På en pelare i domen finns en vacker mosaik utformad som en serie bilder. Den bild som fångar RPs uppmärksamhet är en perfekt avbildning av dem själva. De står i rätt ordning, rätt klädsel, allt stämmer - det är RP avbildade i precis denna sal på precis detta ögonblick. Bilderna före avbildar först glada alver i en skog, sen arga gudar som attackerar alverna, sen en bild med en stor mörk figur i mitten och alver omkring. Sen kommer en bild av ett öde landskap, sen en kung som knäböjer framför en konstig skuggfigur. Sen kommer RPs bild. Efter det kommer den mörka figuren igen. Nu tydligare och större, och man kan se att dens ena hand är av ben, och ansiktet ser ut att bestå av flera olika. Sedan har en massa bitar fallit bort. Av det som går att urskilja syns eldsflammor – kanske en stad i brand, bevingade varelser och en svart och en vit drake.

SKUGGLÖS

Den eviga nattens dom är hem åt en onaqui, ett bevingat monstrum med fladdermusansikte, leopardsvans, huggtänder och rödglödande ögon. Alverna lät frammana den ur Mörkret och gav den namnet Skugglös eftersom den hatar ljuset så intensivt att den aldrig syns med en egen skugga. Onaquin hänger upp och ner i taket i domen,

gömd i mörkret och bakom takets stenfigurer, men dens röda ögon följer stint RP.
Skugglös är inte direkt aggressiv, utan diskuterar gärna med nykomlingarna om de tar kontakt genom annat än våld. Det kan vara mycket svårt att slåss mot honom om man inte ger sig på hans hjärta i stället, se nedan.

Mausoleet (ϕ)
I mitten av den eviga nattens dom öppnar sig ett hål ner i en väldig cylinderformad kammare, fylld nästan upp till bredden med ett veritabelt berg av dödskallar. De är dels av olika djur, men främst mänskoskallar. Många av dödskallarna har tre prydliga hål i pannan, och på golvet intill öppningen ner kan man hitta stämjärn för tillverkandet av hålen. Detta är ett mausoleum för de alv- och mänskooffer som i experimentsyfte avrättades i domen ovanför. Med tiden blev offren allt fler och man brydde sig inte om att lägga dem i sarkofager utan dumpade bara skallarna i en växande hög. Det går att hoppa ner för man landar mjukt bland kranierna. Att komma upp kräver dock ett rep eller dylikt. Nere i Mausoleet hörs det bultandet ljudet extra tydligt, nu med ökad puls, och det är rätt klart att ljudet härstammar härifrån.

Hjärtat
Det är Skugglöses hjärta som hörs bulta i hela domen. Det skar alverna loss för att binda varelsen till denna värld, och lade det bultande organet i ett skrin nere i en av sarkofagerna i mausoleet. Sarkofagerna står i en cirkel längs mausoleets insida, totalt 28 stycken. Hälften av sarkofagerna innehåller skelett som Skugglös animerat, och i en finns hjärtat. Mausoleets runda form gör det svårt att avgöra exakt varifrån i rummet bultandet kommer, men att det härstammar från någon av sarkofagerna går att säkerställa med ett GENOMSKÅDA vid behov. Om RP börjar öppna sarkofagerna behöver du som SL inte hålla reda på exakt när de hittar hjärtat, låt dem i stället öppna 3 sarkofager – 2 tomma och en med ett skelett som direkt anfaller. Samtidigt vaknar 1T6 skelett till från närliggande sarkofager, skjuter stenlocken åt sidan och anfaller. Efter det hittar RP hjärtat i nästa sarkofag, men när man öppnar sarkofagen vaknar 1T6 skelett till. Dessutom flyger Skugglöse ner till mausoleet och anfaller. Om man tar upp skrinet med hjärtat och/eller börjar påta med dess lås ändrar Skugglös taktik och försöker be om nåd, kanske i utbyte mot att han håller skeletten borta, hisnande förbannelser drabbar den som öppnar skrinet etc. Han vill gärna ha hjärtat själv och fly med det tillbaka till Urmörkret varifrån han kommit, men han kan inte röra skrinet. Sätter man en kniv genom hjärtat dör Skugglös. Skrinet är låst, men går att slita eller dyrka upp.

Sarkofagerna
Skugglös har färdigt inrett sarkofager åt RP i mausoleet, som en välkomstgest. Onaquins ekosyn ger nämligen ibland resonans från framtiden eller möjliga framtider, och han har redan en tid vetat vilka RP är och att de är på kommande. Sarkofagerna har öppet lock och vid foten finns en prydlig skylt med RPs namn och släkte. RP får gärna hitta sina egna sarkofager medan de söker efter hjärtat.

Skrinet
I skrinet med Skugglöses hjärta finns även en matt bronskniv med fästet utformat som en skeletthand och en anatomisk bild över en onaqui med hjärtat utskuret. Kniven utstrålar ondska och rör man den skär den ett hack i ens hand och man smittas av Skuggpest – ett mörker som likt bläckfläckar först uppenbarar sig på handen, och sedan sakta sprider sig över armen som en suddig svartslingrig tatuering. Detta har ingen egentlig regelteknisk effekt men Mannen med benhanden får insyn i ens dagliga liv. Det får dock också den besmittade och varje gång hon spelar ut ett svart sifferkort ur Ödespacken blixtrar det till för hennes ögon och hon får en kort vision ur blicken på den person vars kropp Ashur-Asha just nu innehar. Bara en kort miljöbild med lämpligt vag och mystisk beskrivning. Personen inser dock att Mannen med benhanden fått en liknande inblick ur hennes egna ögon och kanske kan lista ut ett och annat via det.

KRYPTAN (ε)

Kryptan består av två våningar med trånga små celler arrangerade runt 2 förbindande korridorer, en på varje våning. Korridorerna löper i en cirkel runt mausoleet (ϕ), så det går alltså att gå runt i hela våningen och komma tillbaka var man startade. Om SL vill kan våningarna utgöra skilda nivåer också rent regelmässigt - alltså kräva var sitt SPEJA-slag för att hitta ut från. Allt är sunkigt, dålig instängd luft, damm yr från torkade slamsamlingar, och det är trångt. Man kan inte gå två i rad i korridorerna, medan cellerna kan erbjuda lite mera svängrum. Överallt i Kryptan får man -2 på alla tvåhandsvapen utom spjut, och -1 på vapen som vanligtvis svingas över huvudet, t.ex. yxa, stridsgissel. En del av celldörrarna är låsta. Vill man dyrka upp dem kan man få +5 på följande slag på slumptabellen.

Mörkret i Kryptan
Mörkret är exceptionellt tryckande i Kryptan. Det beror på att mörkret här inte är avsaknad av ljus utan det levande Urmörkrets närvaro. Som en följd av detta slocknar facklor lätt (SL besluter när, t.ex. varje gång en RP rullar mer än en etta på ett slag), och till synes utan förklaring. Det krävs ett slag för GENOMSKÅDA för att lyckas tända en fackla i Kryptan. Därtill äter det allomfattande mörkret på ens sinnen, och för varje poäng skada på INT som man ådrar sig får man en hallucination.

Mörkerhallucinationer	
Välj fritt eller enligt INT-skada	
1.	**Synvilla**. Du ser ett fladdrande ljussken som av ett stearinljus. Och kanske en rörelse. Det kommer från ett rum längre fram i korridoren. När du kommer dit finns ingenting. Efter en stund ser du ljuset igen.

2. **Eko**. Du hör en röst längre fram i korridoren. Det kan vara ett svagt snyftande, en viskande lockelse eller någon bekants röst. Någon svarar dig från mörkret.
3. **Hallucination**. Du hittar ett fynd, en artefakt, en fiende, eller kanske vägen ner. Endast dina kamrater kan inse att du har fel.
4. **Vansinne**. Du är ensam i Kryptan, dina kamrater har övergett dig, eller kanske de är döda? Allt som rör sig här är fiender. Eller kanske villebråd?

Vägen vidare
I en av cellerna finns en stor bronsstaty föreställande en bevingad man med en hammare i ena handen och den andra greppande i luften som om han höll i något som vittrat eller fallit bort. Statyn är dörren ner till Glyfsalen. På statyns sockel finns följande inskription:

KUNG AUROGON, DEN SISTE AV LEVANDE ALVKONUNGAR
SÅG ALVERNAS RIKE FÖDAS OCH DÖ
SÅG STJÄRNORNA TÄNDAS
SÅG BERGEN RESA SIG

LJUSET FÄNGSLADE HAN MED SIN HAND,
MÖRKRET HÖLL HAN I SITT HJÄRTA.

DENNA GLYFSAL TILLSKRIVER VI KUNG AUROGON SOM HANS SISTA VILOPLATS.

I MÖRKRET, FÖR MÖRKRET,
MED MÖRKRET.

I den tomma handen passar en fackla precis. Sätter man en brinnande fackla där och skuggar hans hjärta öppnar sig en sten bakom statyn - vägen ner till Glyfsalarna. På väggen mittemot finns mosaiker av landskap med berg, alver och stjärnor. Man kan se att den tomma handen är svedd av något som brunnit och på golvet ligger utbrunna facklor under handen.
Det är inte meningen att RP skall fastna vid denna klurighet. Står de som fån låter SL dem hitta och öppna stenen med lämpliga färdigheter.

RIDDAR HELMFAST

Mitt i en av korridorerna ligger liket av en riddare i ringbrynja med en svart kniv i ryggen. Detta är riddar Helmfast. Han har varit död i endast ett par timmar. Ur hans ficka sticker ett brev ut. SL bör se till att RP tar brevet - det innehåller viktig information inför följande del av äventyret. I fickan med brevet ligger en s.k. sigillbricka - en rund bronsbricka med det randmarkiska kungavapnet ingraverat på ena sidan. Brickan har ett hål som att den kan hänga på en kedja. Med BILDNING kan man inse att det är en bricka från en rådskedja som bärs av medlemmarna i kungens råd. SL bör se till att också brickan hamnar i säkert förvar hos RP inför äventyr 2 – ”I lejonets käftar”.
Handstilen på brevet är hackig och darrig, och några droppar blod befläckar pappret.

Riddare!
Efter ditt misslyckande i Svartvinter rekommenderar jag dig att genomföra följande order med största möjliga noggrannhet. Vi har inte råd med mera misstag från din sida!
Dina order är följande:
En högt uppsatt sektlärd från vår orden, en Ätare vid namn Sardras, rustar som bäst - på instruktioner av vår benfingrade Herre och Vägledare - en expedition för att hämta en eldsten, en urtida låga, från ett ruintempel i Sanklandet. Din uppgift är att bistå honom under expeditionen. Samla en trupp dugliga mannar, och avres omedelbart till Sanklandet. Ditt mål är handelsstationen Yttermåra. Där skall du invänta Ätarens expedition och ansluta dig till den. Han anländer med luftskepp från Grinngard. Visa honom den bifogade sigillbrickan – den är det överenskomna tecknet på att han kan lita på dig. Sardras är hängiven och invigd, men ack så excentrisk, och vår Herre har inte fullt förtroende för honom. Han är dock synnerligen insatt i det forna och hittar med säkerhet från handelsstationen till det gamla templet, och kan leda sökandet efter stenen. Han har i sin sold en grupp livegna jorddvärgar – ytterst skickliga gravplundrare, men annars synnerligen opålitliga och våldsbenägna! Så var på din vakt. Vänder du dem ryggen en sekund så har du strax en kniv däri!
Du och din grupp skall bevaka både dvärgarna och Sardras, så att eldstenen säkert hamnar i tryggt förvar. Ätaren och hans pack återvänder till Grinngard, men du skall ta eldstenen och återvända hit! Innan ni skiljs åt skall du avge din rapport åt honom om Svartvinters försvarsluckor och strategiska svagheter. Om du på vägen röjer Gordigals löjliga grupp av trashankar ur vägen, är det givetvis bra, men jag utgår från att de knappast utgör något större hot.
Härarna sätts strax i rörelse, så rappa på! Jag vill ha dig tillbaka så fort som möjligt. Problemet med kungen kvarstår och kräver en snabb lösning. Med det tilltagande mörkret får vi snart flera möjligheter och då vill jag ha alla invigda här. Vi måste dock hela tiden hålla plan B i gång - vår skelettfingrade herre skall krönas på sätt eller annat, ovärdiga måste röjas undan, och allmänhetens blickar måste hållas riktade åt andra håll.

Jag litar på dig, riddare, gör mig icke åter besviken.
Bränn <u>omedelbart</u> detta brev.

För Mörkret och evigheten, för Ashur-Asha!

JORDDVÄRGARNA

Bakom en låst dörr hörs upprörda röster. Lyssnar man försiktigt kan man höra en sträv och barsk röst:

"Men vi kommer ju ingen vart nu! Vi sitter fast!! Och även om vi skulle gissa rätt hur vi skall gräva så har du just tagit livet av den enda som kunde fixa oss en betalning! Och vi har ingen väg ut!"
En annan hätsk röst svarar:
"Ha! Du låter som en gammal gnällig kärring, Kalder. Jag har gjort oss fria, jag har agerat och tagit vara på vår chans medan du stått och pissat på dig av skräck. Är det du som skall leda oss eller vad? Du skall -"
En djup stämma avbryter dem:
"Schkagg! Zethul mordu ogrong!"

Sen blir det tyst men med SMYGA kan man svagt höra vapenskrammel och det låter som om varelserna drar sig bort från dörren. Bakom dörren finns jorddvärgarna från den andra expeditionen. I någon minut är de alerta, sedan återgår de till tystlåtet surande vilket har varit deras huvudsakliga syssla den närmaste tiden.

Jorddvärgar. Jorddvärg är benämningen på ytboende dvärgar som utvisats och utestängts från dvärgarikena i bergens djup. Dömda att evigt trampa ytvärldens mjuka sladdriga jord och aldrig mera beträda urbergets fasta insida. De är ofta grupper av fritt strövande dvärgar som genom tiden utvecklat en egen kultur. Denna kultur är dock inte särskilt välansedd, varken bland mänskor eller bland andra frivilligt ytboende dvärgar, då kriminalitet och spritmissbruk ofta florerat bland det utstötta folket.

Bakgrund och situation

Dvärgarnas läge är synnerligen trängt. De är en grupp på 5 dvärgar under ledning av gravplundraren Kalder Gråbrand. De har sedan länge varit i livegen tjänst hos den excentriska magikern Sardras, den Ätare som nämns i brevet och som nu är instängd i en brunn i rummet där jorddvärgarna håller till. De har nämligen äntligen fått mod att revoltera mot sin herre.
Tunneln som jorddvärgarna grävt sig in i templet med rasade fort och, men via en brunn kom man in i det rum var dvärgarna nu håller till. Där blev de osams - Kalder ville snabbt rusta en räddningsoperation för att frigöra Gishibakk, dvärgarnas sprängexpert, men Ätaren vägrade och den hetlevrade dvärgen Ngil såg sin chans – knuffade ner Ätaren i brunnshålet och täppte igen öppningen med bråte. Sen smög han upp riddar Helmfast ute i Kryptans mörka korridorer och knivhögg honom i ryggen.
Kalder är nu rasande på Ngil. Det kunde ha funnits smartare sätt att sköta det hela på, men i stället förhastade sig Ngil. De har nu ingen utväg, ingen som kan säga var de skall spränga för att nå skatten, ingen som vet hur man spränger, och ingen som kan betala dem om de hittar eldstenen.

Brunnsrummet

Rummet var dvärgarna trycker är ca 6 x 6 m. I mitten finns en brunn täckt av ett stort lager bråte. Man kan höra hur den instängda Ätaren sakta skrapar sig genom locket av bråte som dvärgarna konstant bygger vidare på. I ett av hörnen står 6 kaggar sprängbrygd, spadar, hackor, rep, proviant och lyktor. I ett annat hörn ligger den sista återstående kungsgardisten, hirdman Pölte, väl surrad och eländig. Sprängbrygden kan endast Gishibakk använda med säkerhet. (Se ruta nedan för mera info) Borumelga är endast spränglärling och kan MANIPULERAS att försöka, men misslyckas hon med HANTVERK -1 sprängs kaggen medan hon arbetar. Med 6 kaggar spränger man t.ex. lätt upp runtemplets port.

- **Varelser**: De 4 jorddvärgarna Kalder Gråbrand, Ngil, Krossarn och Borumelga, samt Ätaren Sardras i brunnen, och den bundna kungsgardisten Pölte. Dvärgarna är intresserade av alla sådana överenskommelser där de kan tänkas få en belöning/skatter, hitta ut, eller återförenas med Gishibakk. Det går inte att kommunicera med Ätaren i brunnen. Ätarna är fruktansvärda fiender, och Sardras är ordentligt rasande, så dvärgarna kommer förhindra att han släpps loss till vilket pris som helst. Jorddvärgarna bistår gärna med berättelser om Ätarnas ohyggliga kannibalkult och hur Sardras ätit upp tre av deras ödesbröder.

Sprängbrygd. Förutom smide är Jorddvärgarna berykta-de för bryggandet av Sprängbrygd, ett explosivt ämne som de är ensamma att kunna tillverka. En kagge sprängbrygd är tillräckligt för att blåsa en fullvuxen man i småbitar, och med ett tiotal kaggar spränger man lätt en mindre mur. Kaggarna är specialtillverkade, men bryg-dens explosivitet är inte så hög innan man blandar in ett katalysatorämne, ett svart pulver som appliceras försiktigt i några noggrant uppmätta nypor. Efter det är ämnet fruktansvärt instabilt och endast de skickligaste sprängexperterna kan tajma den påföljande explosionen rätt.
En kagge sprängbrygd ger 2T6 i skada åt alla som finns inom avståndet Nära och 1T6 åt alla inom Kort. För varje extra kagge ökar skadan med 1T6 inom Nära och 1T3 inom Kort. När katalysatorämnet applicerats kan man tända kaggarna t.ex. med en brinnande pil.

SCHACKELMÄSTAREN

När RP rör sig i korridorerna i Kryptan hörs hela tiden rasslande fotsteg bakom dem i mörkret. Detta är Schackelmästaren, ett av Mörkrets lydväsen, som av Mörkret sattes att bevaka utförandet av pakten mellan alverna och Urmörkret. I och med Arenvards brott mot pakten har Schackelmästaren aktiverat sig och hasar nu runt i templet i hopp om att hitta den Grå Jägaren och ställa allt till rätta. Den kan dock inte ta sig ut ur templet utan är bunden till byggnaden. Därtill kan den endast existera i totalt kolmörker. Så fort RP försöker se vad som följer efter dem med

en fackla eller annan ljuskälla drar Schackelmästaren sig genast tillbaka och man ser ingenting - man hör endast hasande fotsteg som försvinner bortåt. Det går inte att hinna ikapp väsendet hur hårt man än springer - Schackelmästaren hålls alltid utanför ljuset. Om man t.ex. på magisk väg kan få totalt mörkerseende och håller sig utanför ljuskällor kan man se en kutryggig figur i svart kåpa med djup huva och en stor fotboja fast i ena foten med tjocka rostiga kedjor. I handen håller den ett svart svärd som verkar pulsera mörker. Fotbojan och schacklet håller varelsen fast i denna värld, därav namnet.

Möte
Varje gång en fackla slocknar hör RP hur fotstegen kommer riktigt nära. Om det tar 3 försök att tända en fackla (med GENOMSKÅDA) attackerar Schackelmästaren.
Att besegra Schackelmästaren är dock lätt om man gör det på rätt sätt: Eftersom korridorerna i Kryptan löper i en cirkel kan man dela på sig och komma med ljuskällor från två håll. Schackelmästaren blir då instängd och måste slåss i ljus. Besegrar man honom blir endast kåpan, kättingen och bojan, samt svärdet Skymning kvar.

Svärdet Skymning
Ett mattsvart bredsvärd av okänd metall. Artefaktbonus +1T10, skada 1 STY och 1 INT. Extra sexor ger varannan skada på STY, varannan på INT. Vapnet väger onaturligt mycket och räknas som ett tungt föremål. Därtill går det endast att göra ett anfall per runda med Skymning – oberoende talanger. Dör man av ett hugg med Skymning skiljs själ från kropp och man når aldrig dödsriket utan blir en osalig ande eller en kanske en gast.
Vapnet ger dubbel skada på Den grå jägaren som ”skapats” med just Skymning.

MÖRKERPELARNA

I fyra olika rum kan RP hitta märkliga obelisker som verkar skjuta upp ur golvet. Vissa går vidare upp i taket, andra är endast en knapp meter höga. De är gjorda av en besynnerlig slätgrå sten, och prydda med grinande mansansikten i relief. Ansiktena har alla ögonen stängda, utom ett ansikte på en pelare. Det har ögonen öppna och ur de till synes bottenlösa ögonhålorna väller trögflytande, levande Mörker ut. Detta är orsaken till det tryckande mörkret nere i Kryptan och till att Schackelmästaren kan existera här. Pelarna är egentligen ett slags rör som för upp Mörker ur underjorden, och de går alla också genom Glyfsalen.

GLYFSALEN (ζ)

En outhärdlig stank slår emot er medan ni stiger vidare ner i underjorden. En majestätisk trappa leder ner till en stor rund sal med golvet täckt av giftgrönt algvatten. Ur vattnet reser sig fyra pelare, dekorerade med hundratals grinande mansansikten, alla med slutna ögon. Slemmiga äggklasar hänger längs pelare och tak, likt bölderna på en pestsmittad. Även vattnet är fullt av äggfyllda slempåsar och inne i äggen, stora som mänskoskallar, kan ni se ilskna ormar piska vilt.

Salens vatten är över 2 meter djupt i mitten, men grundare på sidorna. Med SPEJA kan man se att de ägg som inte är i vattnet är skrumpna och tomma. Man kan också se att vattnet rör sig i mitten av salen. Från salen leder tre gångar vidare – en tvärs över och två på motsatta sidor. Gångarna är barrikerade med bråte och något som ser ut som avföring.

- **Varelser**: Glyfsalen är hem för Äggahonan, hela Sanklandets malmoder. Hon är en fruktansvärd best av sanslösa proportioner, och att ta sig genom Glyfsalen utan att hon märker det torde vara omöjligt. Hon kom in i templet genom gravkamrarna i det som nu är lyktfolkets modighetsgång, men det var för länge sedan och hon har inte rymts ut på väldigt länge. När vattnet har sjunkit undan har det blivit svårare för hennes primära föda - brunstiga hanar - att ta sig in till henne, så hon är nu svältfödd. Endast tack vare de djur som lyktfolkets präster fångar i Gnafsarringen och släpar hit hålls hon numera i liv.
  Hon attackerar folk som trampar i vattnet, men SL bör ge spelarna rejält med chanser att fly, i alla fall från det första mötet med malmodern. Nästa gång de kommer är det dock ingen pardon...

MÖTE MED ÄGGAHONAN

Om spelarna är envisa skall de naturligtvis ha en chans att vinna över Äggahonan på egen hand, men konstruktören tänker sig att det krävs hjälp eller kreativt tänkande. Observera att om Mörkerpelarna krossas under strid kommer levande Mörker att välla upp okontrollerat ur underjorden, och sakta sprida sig över Sanklandet.
Följande möjligheter för att döda Äggahonan finns i all fall, och kombinationer av dem är också möjliga:

- **Explosion**! Med jorddvärgarnas sprängbrygd får man behändigt en tillräcklig explosion till stånd för att ta kol på Äggahonan. Att applicera sprängämnet är dock det kvistiga. Att bära ut kaggar i salen tar 4 rundor per kagge. En person kan bära en kagge. Sedan tar det 1 runda att rigga en kagge, 3 om man saknar Gishibakk. Därtill skall man ännu tillbaka genom den midjehöga sörjan om man inte t.ex. riggat en flotte eller dylikt. Äggahonan låter folk stå på trappan och anfaller inte, utan gömmer sig i sörjan.
  Om RP kommer på idén att använda gasen i ”Vindvargen” så kan du räkna med liknande principer.

- **Samarbete**. Man kan också anfalla Äggahonan helt traditionellt tillsammans med jorddvärgarna. Tillsammans kan man mycket väl lyckas rå på henne. Det krävs dock skicklig övertalning för att få både Kalder *och* Ngil att tycka det är en bra idé. Rejäla an-

delar i upphittade skatter och lyckade slag för MANIPULERA är vad som gäller.

- **Reptilspjuten**. Om man fått malspjut av reptilfolket på Ödlornas Ö kan man kanske våga sig på en attack mot Äggahonan utan hjälp. En träff med de förgiftade harpunspjuten ger våldsamma konvulsioner åt Äggahonan. Hennes enorma kropp vispar med full kraft genom salen och alla måste Fly med RÖRLIGHET för att komma undan. En av pelarna i salen rasar samman och rasmassor tvingar alla närvarande ännu längre upp i trappan mot Kryptan. När man kommer tillbaka är allt stilla och inget syns till. Om Äggahonan ännu lever är hon rasande.

- **Äggkläckning**. BILDNING eller DJURHANTERING kan ge vid handen att Äggahonan är i ett trängt läge. Vattnet har sjunkit så mycket att hon snart torkar bort, hon kommer inte ut, och får inte tillräckligt med mat. Matbristen gör också äggkläckningen svår, då de nyfödda inte har någon mat. Genom att regelbundet piska elstötar i vattnet försöker Äggahonan få äggkläckningen uppskjuten till bättre tider. Elstötar i vattnet signalerar direkt åt äggen att fiender är i närheten och uppskjuter kläckningen till en bättre tidpunkt. Detta har dock antagit enorma proportioner i Glyfsalen och väldiga mängder kläckningsfärdiga och vansinnigt hungriga yngel väntar i klasar. Lyckas man åstadkomma en simultan kläckning av alla på en gång kan det tänkas att de ger sig på det enda ätbara som finns i salen - Äggahonan själv... Malägg kläcks omedelbart om de torrläggs – detta som en skyddsmekanism: då kan den lilla malormen slingra sig till vattnet i stället för att torka bort inne i ägget. River man en av fördämningarna till Gravkamrarna sänks vattennivån i salen så mycket att masskläckning sker. Då ger sig de små ormarna på sin mor – låt detta ta t.ex. 4T6 poäng i skada åt Äggahonan. Man måste dock själv komma undan å det snabbaste... Att riva en fördämning tar minst 10 rundor. Äggahonan anfaller alla som närmar sig en fördämning med extra frenesi.
  De nykläckta ynglen hittar sedan ut genom lyktfolkets gång, och efter ett kvartsdygn är salen trygg.

GRAVKAMRARNA (ψ)

Från Glyfsalen leder alltså tre gångar ner till tre olika gravkamrar, alla tillägnade kung Aurogon, och alla tilldämda av Äggahonan. Det går att klättra över fördämningarna. Gångarna leder neråt längs en slipprig och brant trappa till var sin liten kammare, ca 3 x 4 m stora och ganska låga i tak. Två av kamrarna är fyllda med bråte, skelett och marmorstatyer. Eventuellt kan SL tillåta slag för SPEJA med påföljande slag på fyndtabellen som belöning. Ett slag per kammare.

I den egentliga gravkammaren finns en sarkofag i mitten och hyllor med diverse skatter längs väggarna. Man kan känna ett svagt drag och i ena hörnet syns en mörk öppning. Detta är en gång ut - den gång som både de brunstiga malormshanarna använder, och lyktfolkets prästnoviser då de skall mata Äggahonan eller bevisa sin duglighet genom att överleva ett besök hos henne. Gången är torrlagd nu och utgör en synnerligen obehaglig och klaustrofobisk ålarfärd för en mänska, men ut kommer man. Utgången går inte att hitta utifrån. Skatter i gravkammaren:

- **Eldstenen**. Ett svagt sken kan skönjas i springan i sarkofagen. Skuffar man locket åt sidan ser man ett skelett med en svart stenkruka i händerna. I krukan ligger ett svagt brinnande litet bärnstensaktigt föremål, stort som ett mindre ägg. Det är en eldsten, formad som en drake, och skapt av komprimerad drakeld. Den bränns alltså ohyggligt om man tar i den; 1 poäng Skada per runda för varje beröring. Den sprider också ordentligt med värme. Alla brännbara material flammar omedelbart upp om de kommer i kontakt med stenen, och järn börjar smälta efter några minuter. Krukan som kung Aurogon håller i är eldfast, men ytterst het den också, skör och räknas som ett tungt föremål. Faller man omkull med den går den oundvikligen sönder. Lyktor eller flaskor kan även användas till transport. Varje kvartsdygn man bär eldstenen måste man slå ett slag för ÖVERLEVNAD – misslyckas slaget faller eldstenen ut ur sin förpackning/smälter ner den, och startar en eldsvåda.
  Slänger man eldstenen i en stor brasa får den liv och blir en liten eldsalamander. Den är vild och bångstyrig och kan endast kontrolleras med lämplig magi, DJURHANTERING eller SKALDEKONST. Lyckas man med det skriver den ut kryptiska profetior i sprakande eldskrift mot himlen. Konstruktören rekommenderar att du som SL tar inspiration av profetiorna i Äventyr 3 och i Appendix 2, samt av den siste alvens information i Äventyr 2. I övrigt önskas SL trevliga stunder med diktandet. Kräv BILDNING för att kunna tolka skriften. Misslyckas man med att tygla den pilande lilla varelsen smiter den iväg och startar en smärre skogsbrand någonstans. Efter ett kvartsdygn svalnar den så mycket att den stelnar och går att hittas med ÖVERLEVNAD.

- **Ödets schackspel**. Eleganta schackpjäser i elfenben. Spelar man med pjäserna fångas en bit av förlorarens öde i den förlorade sidans kung (regeltekniskt symboliserat av alla personens KP) Spelar man sedan med förlorarens färg och vinner, erhåller man Kraftpoängen åt sig själv. Slå för BILDNING eller FINGERFÄRDIGHET för att spela. Om man spelar mot en SLP får man lika många KP som SL har för tillfället. Spelet fungerar endast om båda spelare är medvetna om insatsen, eller om båda är omedvetna. Spelarna måste också båda vilja vinna.

- **Valgårdisk kungsbrynja.** En alvsmidd vacker ringbrynja (passar mänskor, alver och vargmän med STY 3, 4 eller 5) Den är så lätt att den endast räknas som ett lätt föremål och dess skydd är 4 mot pilar och spetsvapen. Kan inte ta skada.

- **Kragmas öga**. Ett stort halssmycke av isguld - en otroligt vacker guldaktig metall som dock är så kall att den ger 1 i Skada/runda om man rör den med bara händer. Värt ca 80 silver.

- **Brandevärn**. Kung Aurogons sköld. En stor sköld klädd på utsidan med svart drakskinn, vackert glimmande. Skyddar normalt mot skada, men en lyckad parad med skölden absorberar all skada från eld. Stor och tung – räknas som ett tungt föremål.

- Alla får därtill ett slag på fyndtabellen om de lyckas med SPEJA.

SURPRISE! (ALTERNATIV)

Om SL så önskar så kan äventyret ännu rymma en liten twist: I sarkofagen finns ingen eldsten alls utan den är i stället full med kladdigt klotter av lyktfolket. De har norpat den lysande stenen och satt den i Nattfars gap. Att ta ut saker ur Nattfar är givetvis otänkbart för lyktfolket. Dags för en listig plan...

PERSONER & MONSTER

Fladderråtta

Rabiessmittade, stora och håriga fladderkräk. Anfaller inkräktare i en blixtsnabb svärm, men upprätthåller en attack i endast 3 rundor innan de skriande flyger iväg ut över träsket genom sprickor i tempelväggen.
När en svärm attackerar anfalls alla RP i samma rum. Fladderråttorna attackerar genom att klänga fast i ett offer och försöka bita sig en bit blodigt kött. Varje RP får 1T6 varelser på sig som klänger fast. Bästa försvaret är att raskt slita bort dem. Räkna en bortsliten råtta per handling i en runda. Om man lyckas med RÖRLIGHET får man bort 2 råttor per handling. Råttor som inte slitits bort biter sitt offer – 1 poäng skada. Rustning skyddar med 50 %. Nästa runda släpper råttorna och 1T6 nya råttor klänger fast.
Fladderråttorna har rabies. Det smittar med smittovärde 5. Om två sjukslag misslyckas är man smittad och går fradgande bärsärk vid första nya skada man erhåller. Man attackerar vilt närmsta mål – vän eller fiende. LÄKEKONST för att bota smittan.

STY 1
SMI 3
Utrustning: Inget skydd
Färdigheter: -
Talanger: -

Skelett

Rangliga och i ganska dåligt skick. Mycket varierande utrustning – vissa har rustning och tvåhandssvärd, andra har inget alls och angriper genom att försöka strypa sitt offer. Vissa saknar huvud eller en arm, någon hasar sig fram utan ett ben, o.s.v.

STY 3
SMI 2
Utrustning: Varierar kraftigt, förslagsvis finns fyra olika kategorier: **A** – Rostig ringbrynja och täckt hjälm, stor sköld och bredsvärd, **B** – Ärgad bröstplåt av brons (skydd 4), långspjut, saknar huvud, **C** – Öppen hjälm (skydd 2), kortbåge och dolk, saknar en fot, dvs. rör sig ytterst långsamt, **D** – Ingen utrustning, saknar en arm
Färdigheter: Närstrid 3 (2 för den huvudlösa sorten), skytte 3
Övrigt: Stickvapen ger endast halv skada på skelett.

Skugglös

Skugglös är templets bibliotekarie och sköter nitiskt de böcker som klarat sig undan vattnet. Om man packar på sig av böcker kommer Skugglös att vänligen be en returnera böckerna. Om samförstånd inte nås attackerar onaquin. Skugglös talar med en viskande och besynnerligt släpande stämma.

STY 6
SMI 6
INT 5
Utrustning: Ingen utrustning, men päls som ger ett skydd på 3
Färdigheter: Bildning 5, Manipulera 5, Genomskåda 5, Speja 5, Skaldekonst 5, Smyga 5, Styrkeprov 2, Uthållighet 4, Rörlighet 4
Talanger: Blodsmagi 3, Dödsmagi 3, Varseblivning 3.
Skugglös kan därtill utföra två Ducka per runda, utöver sin långa handling.

Kalder Gråbrand

En kraftig dvärg med svart skägg och isgrå ögon. Ärrad och bister uppsyn. Har drabbats av partiell förstening - en åkomma som ibland drabbar ytdvärgar: Suget till hemberget blir så stort att man sakta blir till sten själv. Vissa

dvärgar ser det som en välsignelse, men i mänskomun har åkomman fått namnet gråsjuka. Kalders vänstra hand är delvis grå granit, samt axeln och en del av halsen och vänstra käkpartiet.
Gruppens ledare, betänksam, lägger gärna pannan i djupa veck och gnuggar sina ögon när han talar. Gråsjukan gör honom rätt stel och osmidig.

STY 5
SMI 2
INT 3
KAR 4

Utrustning: SKYDD: Nitläderharnesk (3) + 1 poäng granithud.
VAPEN: Handyxa (+2, 2), liten sköld (+1) och armborst (+2, 2)

Färdigheter: Närstrid 3, Skytte 2, Manipulera 2, Genomskåda 3.

Talanger: Bita ihop, Fast grepp 3.

Ngil

Kallblodig och skrupelfri dvärg med maktaspirationer. Har rakat bort skägget, ett ställningstagande som många ytdvärgar gör, att så att säga klippa alla band till det gamla landet. Hetsig och temperamentsfull. Har utmanat Kalder om ledarskapet i gruppen och ett konstant grälande dem emellan pågår. Hatar vanliga dvärgar mer än något annat, och berättar gärna för sådana om sin familjs påstådda hårresande brott i Brurgrottorna som fick hans far utvisad.

STY 3
SMI 5
INT 3 (Skadad med 1, d.v.s. ser synvillor i Kryptan)
KAR 2

Utrustning: SKYDD: Läderharnesk (2)
VAPEN: Rakkniv (+1, 2)

Färdigheter: Närstrid 3, Manipulera 4, Genomskåda 4, Speja 3.

Talanger: Mördarens väg 2, Blixtsnabb 2, Kallblodig 2

Krossarn

Massiv bjässe, stor t.o.m. för en mänska, fast på bredden. Händer stora som spadar, släpar efter i grobianarmar, grova som trädstammar. Så nyligen utvisad att han ännu lider av ytsjuka och ibland måste ligga dagar i sträck med en våt trasa över ögonen. Talar endast en grötig djupstensdialekt som dvärgar till och med har svårt att förstå. Inför ”riktiga” dvärgar beter han sig rent löjligt inställsamt – bugar, ler skräckslaget och nickar ivrigt åt allt som sägs.
Krossarn lyder gärna order, men är osäker på vem som leder gruppen – Ngil eller Kalder.

STY 6
SMI 3
INT 2
KAR 2

Utrustning: Fjällpansar, Tung stridshammare

Färdigheter: Styrkeprov 5, Uthållighet 4, Närstrid 4, Speja 5.

Talanger: Bita ihop, Smärttålig

Borumelga

Tystlåten och nyutvisad från Brurgrottorna i en av kung Hingröpes senaste blodiga utrensningar. Vägrar tala om sitt förflutna, men av någon anledning har Ngil fått för sig att hon varit en högt uppsatt dvärgprinsessa i Brur, och att hon har hemliga skattgömmor någonstans, väntande på att länsas. Liksom de andra dvärgarna i Kalders gäng köpt av Sardras på slavmarknaden i Grinngard.
Har ett enormt kråkbo av mörkblont hår och misstänksam blick. Lojal till Kalder, men ganska rädd för Ngil. Borumelga är sprängbrygdsnovis och i träning hos sprängmästaren Gishibakk.

STY 4
SMI 4
INT 3
KAR 4

Utrustning: Läderharnesk, Bredsvärd, Dolk. I fickan 8 nypor katalysatorpulver för att aktivera sprängbrygd.

Färdigheter: Hantverk 4, Bildning 2, Närstrid 2, Manipulera 3, Genomskåda 4.

Talanger: Bita ihop, Blixtsnabb

Gishibakk, tillfångatagen jorddvärg

Sprängbrygdsexpert, utbildad någonstans i sydlanden, mörkögd och sotsvart. Talar endast bruten nordröna och verkar ständigt på sin vakt. Köpt av Sardras för hans kunskaper i sprängteknik, och verkar ha ett närmast religiöst förhållande till den explosiva brygden. Ingen av de övriga dvärgarna i Kalders gäng har kommit Gishibakk särskilt nära, men de hyser stor respekt för honom.

STY 4
SMI 2
INT 3
KAR 2

Utrustning: Ingen, klädd i enkel kåpa med huva.

Färdigheter: Hantverk 5, Närstrid 2

Talanger: Sprängkokare 3 (kan tillverka sprängbrygd)

Sardras, Ätaren i brunnen

Sardras är en Ätare av första rang, en hängiven fanatiker invigd i Mörkrets allra innersta väsen.
Lång och elegant med silverfärgat hår och diamantinsatta slipade huggtänder.

STY 10
SMI 6
INT 5
KAR 6

Utrustning: Inga förutom en dolk (+2, 1) inne i brunnen.

Färdigheter: Närstrid 5, Manipulera 4, Genomskåda 5

Talanger: Dödsmagi 3, Varseblivning 3, Hal som en ål 3, Stadig på foten 3, Stryktålig, Ett med Mörkret (Detta är en allmän talang som ger en förmågan att se obehindrat i mörker, man får inga avdrag på handlingar i mörker, och läker därtill 1 poäng STY per runda om man befinner sig i mörker upplyst av högst en fackla eller motsvarande)

Schackelmästaren

Mörkerväsen i formen av en krum man i svart trasig kåpa. På nära håll ser man att kåpan är tillverkad av miljontals hopsydda döda flugor, men inga ansiktsdrag skönjs. Trots schacklet runt foten och den rostiga fotbojan rör sig varelsen blixtsnabbt om det finns en flyktväg undan ljuskällor, och går inte att ta fast så länge det finns mörker att fly till. I totalt mörker anfaller den hasande varelsen ljudlöst, men så fort en ljuskälla tänds flyr den. Observera att Kryptan är trång och endast en person kan strida obehindrat från ett håll.

STY 12
SMI 6
INT 5
KAR 6

Utrustning: Svärdet Skymning.

Färdigheter: -

Monsterattacker, slå 1T3 för situationer där Schackelmästaren är inträngd mellan två ljuskällor, och 1T3+3 för totalt mörker:

1. **Skymningstimme**. I ljusskenet framträder den svarta skepnaden tydligt, men ansiktet är ett kompakt mörker under huvan. Ljudlöst höjer den svärdet Skymning och attackerar närmaste äventyrare med obeveklig kyla. Attacken sker med 8 grundtärningar, se ovan för svärdets vapenskada. Schackelmästaren får ducka en gång under rundan.
2. **Förmörkelse**. Schackelmästaren angriper närmaste ljuskälla genom att greppa i luften i riktning mot ljuset. Attacken har räckvidden Nära (varelsen behöver alltså inte nå ljuskällan) och sker som ett MANIPULERA med 11 grundtärningar mot ljusbärarens GENOMSKÅDA. Förlorar bäraren släcks ljuset och går inte att tändas igen på ett kvartsdygn. Schackelmästaren får ducka en gång under rundan.
3. **Ilskugga**. Varelsen rycker och fladdrar som ett ljus som håller på att släckas, och kastar sig förbi närmsta fiende i korridoren. Detta sker som en attack med 11 grundtärningar, men ger ingen skada utan mäts mot ett STYRKEPROV för den person som varelsen försöker ta sig förbi. Vinner Schackelmästaren har den kommit ett steg närmare frihet. När den kommer förbi den sista i ledet flyr den i mörkret.
4. **Midnatt**. Schackelmästaren angriper genom att förtäta det redan kompakta mörkret. RP hör varelsens klirrande, dess andetag och prassel, men har ingen aning om varifrån ljuden kommer, och tappar greppet om verkligheten. Attacken påverkar alla inom Nära avstånd och fungerar som en skräckattack med 10 grundtärningar. .
5. **Svart måne**. I mörkret blir plötsligt Schackelmästaren fullt synlig, svart mot svart, och angriper den RP som befinner sig längst bak i ledet med svärdet Skymning. Attacken sker med 11 grundtärningar. Mörkervarelsen kan ducka en gång under rundan.
6. **Svart sol**. Schackelmästaren tar sig genom mörkret blixtsnabbt och obemärkt till mitten av äventyrarnas led och angriper två RP – den ena med en iskall andedräkt och den andra med svärdet Skymning. Två attacker med 10 grundtärningar var – den ena ger vapenskada, den andra sker mot offrets UTHÅLLIGHET och gör offret Nedkylt. Den Nedkylde måste slå varje runda därefter för UTHÅLLIGHET för att avbryta nedkylandet.

Äggahonan

Äggahonan är rent sanslöst stor. Fet är hon också, vårtig och slemstinkande. Hon låter folk komma in i Glyfsalen, och cirklar runt några varv innan hon anfaller.

STY 20
SMI 5

Färdigheter: -

Utrustning: SKYDD: Vårtig och slemmig fjällhud 8 poäng

Monsterattacker, 1T6:

1. **Elsnärt**: Äggahonan piskar till med svansen i en fräsande elattack med 10 grundtärningar. ”Vapenskadan” är 1, men i stället för att gå ut över offrets STY räknas all skada som antal missade handlingar. En skada på 4 paralyserar alltså ett offer i 2 hela rundor. Om offret står i vattnet träffas även alla andra som eventuellt befinner sig i vattnet. Endast icke-metalliska rustningar skyddar mot attacken, och den kan endast pareras eller duckas på land.
2. **Hoppattack**: Malormen flyger som en projektil upp ur vattnet i en explosion av algslem, romkorn och ond bråd död. Hon landar med ett brak på sitt offer i en fruktansvärd krossattack som sprider väldiga vågsvall över Glyfsalens vatten. Alla i vattnet måste slå för RÖRLIGHET för att inte falla omkull. Offret slår också för RÖRLIGHET men gör det i ett motsatt slag mot en attack med 14 tärningar, vapenskada 2. Om denna attack utförs mitt i pågående strid försvinner ormen plötsligt ner i det grumliga vattnet och dyker plötsligt upp efter 3-4 rundor.
3. **Strypgrepp.** Malormen ringlar sig runt två offer och krossar dem i en maffig stryparknut. Attacken sker första rundan med 10 grundtärningar utan att ge skada, men om attacken träffar har offren blivit insnärjda och kan inte röra sig. Attacken går endast att ducka, men kräver att man kastar sig raklång. Nästa runda börjar kramandet. Det sker med en ny attack med 11 grundtärningar, skada 2. För varje runda ökar ormens grundtärningar med ett. Rustningar skyddar med 50 %. Offret får kämpa emot med STYRKEPROV. Varje sexa intetgör en poäng skada. Om offrets sexor överskriver skadan kommer man loss. Ormen kan anfalla med Giftbett och Sväljning medan den stryper. Om den skadas med mer än 3 under strypandet släpper den och byter attack.
4. **Dränkning.** Malormen sätter sina stinkande käftar i sitt offer och drar ner det i djupet. Den första attacken sker med 10 grundtärningar och skada 1. Den släpper inte greppet och nästa runda drar malormen ner offret under vatten – STYRKEPROV mot en ny attack med 11 grundtärningar för att framgångsrikt kämpa emot och komma upp till ytan, skada 2. Om malormen skadas med mer än 3 släpper den greppet

och byter attack. Medan den dränker sitt offer drar den sig undan och måste jagas för att kunna attackeras.

5. **Giftbett.** Stridsruset aktiverar rötkörtlar i ormens mun. Attack med 11 grundtärningar, får pareras och duckas, vapenskada 1. Om attacken utdelar skada drabbas offret av ett förlamande gift med styrka 8. Blir man bruten går man bärsärk mot ormen (om den är död riktas attacken mot närmaste levande varelse – vän eller fiende) Först när man brutits av annat än Utmattning däckar man och kan börja återhämta sig.

6. **Sväljning.** Ormdrottningen öppnar sitt väldiga tandbeströdda gap och hugger ett offer med gällocken fladdrande. Attack med 12 grundtärningar som får pareras. Om attacken lyckas och skadan överskrider 50 % av offrets utgångsvärde i STY sluter ormen sina käftar runt offret och sväljer det helt… Det går att rädda svalda offer om man inom en timme dödar ormen och skär upp buken. Offret har dock utsatts för ytterligare 1T3+1 poäng skada av frätande magsyror och struptänder. Alla mundana föremål som offret hade på sig har skadats med 2.

AVSLUT

När RP är ute ur templet är det upp till SL och spelarna att avgöra vad som händer sedan. Hur tar sig RP tillbaka - med luftskeppet kanske? Vill de ännu uppsöka lyktfolket? Vad gör den kungsgardist (kapten Wolgund) som skadad gömt sig i skogen? Än jorddvärgarna då - är de vänner eller fiender? Är den Grå Jägaren ännu ute efter RP? Vad hände med Ätaren i brunnshålet? Kanske man har oupprredda affärer på Sista Bryggan? Kanske man nu vet vem den slemmiga örtkokaren är, och hur man skall ta livet av den Grå Jägaren? Vill man få mera information ut av de grinngardiska agenterna? Kanske RP rentav vill ta sig till Grinngard? Osv.

Om Grå Jägaren överlever kan SL med fördel slänga in honom i ett senare äventyr - den som hört hans horn ljuda går aldrig säker... Kanske vattnet sjunkit så att vålnaden plötsligt kan forcera de djupa vattnen kring Sista Bryggan och brakar in i värdshussalen när RP är där.

Även Ätaren i brunnen kan användas på liknande sätt. Hemfärden över det krigsdrabbade Bryte Bädd kan också fläskas ut enligt smak och tycke.

EVIGHET

Han böjde huvudet och kände hur prästerna hällde offerblodet från tjuren över hans nacke, varmt och trögflytande. Han lyfte huvudet en sista gång som levande – en sista gång som dödlig, men kände endast ett stort lugn. Runt honom i domen stod rikets alla främsta män och kvinnor. Kung Aurogon stod med outgrundlig blick, drottning Zeodril med sänkt huvud, tårar längs kinderna. Bredvid dem stod deras 12 söner, lika säkra på framgång som han själv.

Gudsförgätarfadern lyfte det svarta svärdet Skymning mot hans panna och läste upp paktens löfte: Död för odödlighet, ljus för evigt mörker. Bronslampans låga fladdrade i Nenardas händer, och hon log mot honom. *Vi ses på andra sidan*, sade hennes blick, och han nickade till svar.

Svärdet höjdes och en värme spred sig genom hans kropp. Det här var vad han hade arbetat för, det här var hans öde. Ett hugg, och sedan evighet. Barnen i folkmassan vände bort sina blickar i fasa, och drottning Zeodril rusade ut.
Han yttrade orden, och prästen lät svärdet falla.

APPENDIX

APPENDIX 1: ÖDESPACKEN

Ödespacken fungerar som både ett sätt för spelarna att hålla reda på sina Kraftpoäng, och ett sätt på vilket kampanjens antagonister avancerar sina planer. Därtill genererar den oväntade händelser för såväl SL som RP.
Ödespacken är en vanlig kortpacke med 52 kort. I stället för att skriva upp sina KP på rollformuläret drar spelarna ett kort varje gång de får en KP, och spelar ut ett kort från sin ”hand” när de använder ett. Kortpacken ligger med baksidan uppåt och de kort spelarna har på handen likaså. Man tittar alltså inte på korten förrän de spelas ut (d.v.s. då man använder en KP). Då läggs de med bildsidan uppåt, och den bilden som visas medför olika händelser.

Sifferkorten har ingen speciell effekt – de fungerar helt som en vanlig KP. Ässen ger spelaren en extra KP och är alltså värda 2 KP. Bildkorten fungerar även de som vanliga KP, men utöver det avancerar de antagonisternas planer, och något oväntat introduceras i berättelsen.

Så här sköter du Ödespacken
Tanken är att varje deläventyr får en nyblandad och full packe. Efter det första äventyret samlar du som SL alltså ihop alla kort och blandar packen. En packe med 52 kort räcker t.ex. för ett äventyr med 5 spelmöten, var totalt 10 KP spenderas i hela gruppen. Om du tror att ni använder mera KP än så per spelkväll, eller om ni spelar i ett långsammare tempo kan du preparera packen så här:
Först plockar du ut alla bilkorten, blandar dem och sätter dem åt sidan i en skild hög. Därefter blandar du packen med ässen och sifferkorten och sätter sedan in t.ex. hälften av bildkorten, och blandar igen. Resten av bildkorten väntar tills Ödespacken är slut. Då plockar du ut alla bildkort som redan spelats ut och sätter dem åt sidan – bildkorten uppenbarar sig endast en gång per deläventyr. Sedan sätter du in de kvarvarande och oanvända bildkorten med sifferkorten, blandar och sätter denna ”nya” packe med ryggsidan upp på spelbordet. På så sätt har du 92 kort att tillgå under ett deläventyr, och hela tiden finns osäkerhetsmomentet som bildkorten medför. Du kan också börja med att sätta in endast t.ex. 3 kort och sedan sätta in flera nästa gång du blandar packen enligt hur stor åtgång det är på korten.
Det gör heller ingenting om bildkorten tar slut innan äventyrets klimax.

SVARTA KORT:

Ashur-Asha gagnas av de svarta bildkorten: spader och klöver. När alla svarta bildkort (6 stycken) spelats ut tre gånger (alltså i tre olika deläventyr) öppnas Mörkerkällan. Mannen med benhanden får nu tillträde till Raudrim, och hans Ätare invaderar sandstenspalatset.
Därtill har varje enskilt bildkort en egen betydelse som påverkar spelet direkt när kortet spelas:

- **Kung:** För den första svarta kung som dras i äventyret får SL introducera en ny värdkropp för Ashur-Asha. Den värdkroppen får gärna vara aktivt inblandad i det pågående äventyret. Se appendix 2 för tips om vem som kan vara lämplig. När den andra svarta kungen dras får SL återuppväcka en redan dödad kropp, eller ”boosta” en existerande kropp med 5 poäng STY. Odöda kroppar använder Ashur-Asha endast som nödvärdar.

- **Dam:** Varje svart dam innebär att Ashur-Asha, eller hans hejdukar, dödar någon av RPs allierade eller vänner. Det behöver inte nödvändigtvis vara någon väldigt närstående, utan hellre någon neutral som är involverad i händelser just nu, t.ex. en guide eller en vänligt sinnad SLP. Men någon måste dö… Låt gärna effekten vara omedelbar och dramatisk.

- **Knekt:** En svart knekt innebär att Mannen med benhanden (eller hans underhuggare) gör en attack mot RP. Det kan vara Nattskärrans lönnmördare, en Ätare, eller något frammanat mörkerväsen som förföljt RP. Om en attack passar dåligt in i storyn kan det också vara ett meddelande från Ashur-Asha till RP. Bara så att spelarna känner att mörkersonen är dem på spåren. Det kan vara en korp som kraxar något illavarslande, en flåsande kurir med ett brev som kanske innehåller ett finger från någon av RPs nära och kära, eller helt enkelt bara en drömsekvens.

RÖDA KORT:

Drakarna, elden och ljuset gagnas av de röda bildkorten: hjärter och ruter. När alla röda bildkort, *samt båda röda ässen*, spelats ut tre gånger frias Glimring och får sin eld. Det sker genom att marsken eller någon annan av kultmedlemmarna som är född i Mörkrets Zenit (det finns åtminstone en sådan utöver marsken, i byn Port-i-Dal i Kummelvidderna) stjäl eldstenen från Am-Korum och slänger den i Glimrings oas. Alternativt offrar den mörkerfödda drakdyrkaren sig som levande eldbärare, låter Stormvalg fylla sig med eld och kastar sig i oasen. Glimring är då fri i Raudrim, och har sin eld.
Observera att detta inte kan ske om Mörkerkällan redan öppnats (se ovan). Då bevakas oasen av Ätare och ingen drakdyrkare kan ta sig fram.
Utöver detta har varje enskilt bildkort en egen betydelse som påverkar spelet direkt när kortet spelas:

- **Kung:** Om en röd kung dras får drakkulten upp ögonen för den av bronslampans reliker som äventyret utspelar sig kring. De påbörjar ett aktivt letande efter reliken och skickar ut en patrull för att söka rätt på den. Om den andra kungen spelas ut gör de en koordinerad ansats mot rätt mål, i ett dramaturgiskt lämpligt läge strax innan RP kommer fram, eller efter att RP själva fått tag på reliken i fråga.

- **Dam:** För varje röd dam som spelas uppenbarar sig en till drake någonstans i nordanlanden. Den slår sig troligtvis ner någonstans i det forna Valgård och kan således storligen påverka RPs kommande äventyr. Om SL känner för det så kan den också braka ner mitt i Randmark och förorsaka allmän panik. RP kan också se draken genast kortet dras – en skugga glider över himlen och efter en tid hörs rykten om drakens framfart. En av dessa drakar kan mycket väl vara Stormvalg. Någon av drakarna som uppenbarar sig får gärna göra ett litet utfall mot RP, eller slå sig ner någonstans nära eller kärt. En annan möjlighet är att en drake bränner byn som RP befinner sig, och man vaknar på natten till skrik och panik – draken drar vidare i mörkret, sedd eller osedd, och byn ligger i rykande ruiner.
  Observera dock att det totalt kan bli 8 drakar under kampanjen, så se till att endast någon av dem direkt påverkar RP – resten är rykten och fasliga historier från fjärran områden. Någon drake kan t.ex. ha hittats död (eller hittas av RP) uppsköljd på en strand, eller som ett rykande kadaver som en annan drake ätit upp. Det kan också vara fråga om sjöormar eller andra drakliknande varelser.

- **Knekt:**
  En röd knekt innebär att kulten får upp ögonen för RP och ser dem som fiender, och ett attentat mot RP görs. Om det känns omotiverat med ett organiserat anfall i kampanjens skede kan SL slänga in en lindorm eller annat ormdjur som attackerar RP. Liksom med de svarta knektarna kan de första konfrontationerna vara av mera kontakttagande och undersökande natur. En eldlärd har t.ex. sett RP i lågorna och försöker luska ut varför, söker upp dem och pratar om Elmgryning och den kommande reningen.

ALLMÄNT

Spelarna behöver inte veta vad de olika bildkorten har för betydelse, men de får gärna veta *att* de har en betydelse som gynnar antagonisterna. Du kan också gärna krydda med beskrivningar även vid de vanliga sifferkorten, t.ex. de av högre valör. T.ex. när RP spelar ut en svart tia kanske en låga eller en fackla slocknar, solen går i moln och det mörknar, eller natten blir ovanligt kall och alla får besynnerliga drömmar. Vid röda kort kan ett papper fatta eld, en lampa sprängas och sprida små fläckar av brinnande olja, eller solen glimma över en blänkande flodyta så att det sticker i ögonen.
Observera att det skall vara RP som huvudsakligen styr äventyrets gång, inte Ödespacken. Kortpacken är till för att lägga till ett element av domedagsklocka, ett oväntat element i storyn, och lite extra stämning. Om du märker att spelarna börjar akta sig för att använda KP kan du låta bli att krydda de vanliga sifferkorten och kanske rentav lägga till en bonus även för t.ex. kungar, d.v.s. att de också blir värda 2 KP, eller öka ässens bonus. På så sätt vet spelarna att det ligger både lockande och mindre bra händelser i packen.
Observera också att SL förslagsvis inte använder packen alls, utan räknar sina KP helt vanligt med papper och penna.

APPENDIX 2:
MANNEN MED BENHANDEN

Länge nog har skapelsen förpestat det existentiella alltet och intet! Denna gudarnas samvetslösa lekplats, detta förhatliga experiment – så erbarmligt ruttet och misslyckat att inte ens gudarna själva orkat bevaka dess välvara. Jag har sett skapelsen uppstå, och jag har sett de petitesser, den rena ondska och de barnsliga infall som fungerat som dess grogrund. Precis som gudarna själva, är skapelsen måhända vacker att beskåda, men på insidan är den en korrupt och blödande svulst av misär och mörka krafter. Krig, svält, avund, hat och sjukdom – detta är vad skapelsen är! Ett hierarkiskt helvete där stor äter liten, parasit äter värd, och döden till slut äter allt.

I det eviga Mörkret finns ingen död, inget lidande. Där finns inget ägande och ingen fattigdom. Ingen trångsynthet utan full upplysning och insikt för alla! En personlig och unik egen skapelseupplevelse. En evighet i frid och ro, stillhet och lugn. En fullständig balans. Detta är vad jag erbjuder er, detta är min gåva.

Mannen med benhanden är Ashur-Asha, Urmörkrets tolfte son, siad härskare över skapelsen och spridaren av det eviga namnlösa Urmörkret.

BAKGRUND OCH NORDANLANDENS HISTORIA

Ytterst få av Randmarks lärda känner till ens hälften av detta. Tolkningar och versioner finns det däremot gott om.

Urtid

I början, innan skapelsen fanns, vandrade gudarna i det eviga mörkret. De sökte efter en plats att börja sin skapelse på, och förhandlade med Urmörkret om att få använda dess insida för detta. Urmörkret gick med på det men hade vissa krav. Dels ville det ha den vackra gudinnan Éo för en natt, och dels ett eget rike i den skapta verkligheten. Den son som Éo skulle föda skulle bli kung över detta Mörkrets rike. Vad man vet gick gudarna med på detta, eller lät i alla fall Urmörkret tro det, och skapelsen fick sin början. Gudarna frammanade den väldiga världsormen ur Urmörkrets intethet och lät den äta upp mörkret kring den plats de valt. Denna avsaknad av mörker ledde till ljus – ormen sprack och ur dess inre föddes solen. Från det kunde gudarna fortsätta och sjöng fram världen. Ur världsormens kropp föddes sedan drakmodern Glimring – den förste och den siste.

Nordanlanden

Gudarna upplät nordanlanden som ett område för Mörkret och andra obändiga urviljor att härja fritt i, men hade inga tankar på att ge det åt Urmörkret i sin helhet. Dels insåg de att nordanlanden blivit en vacker och lyckad del av skapelsen och ville inte ge bort den, och dels var drakarna ett problem – Världsormen hade även den blivit utlovad ett eget rike. Drakarna såg alltså nordanlanden som sitt område, och gudarna ville undvika en konfrontation. På så vis uppkom tanken om Bronslampan som kunde hålla området i balans utan att helt och hållet tillskriva området någon alls.

Éo, numera känd som gudinnan Föderskan, lät genom magi sin graviditet fortgå i det oändliga i stället för att föda, för att på så sätt garantera att Urmörkret inte skulle ha någon kung att placera över nordanlanden, och därmed heller inget anspråk på skapelsen. (Se Appendix 3 och avsnittet om Född) Vid hennes sida stod Patarrah, Skriftaren som var nionde månad ritade upp en ny kropp åt Föderskan för att undvika förlossning. Dessa två började med tiden ses som nordanlandens viktigaste väktare och blev de nordliga folkens huvudgudar.

Urmörkrets emanationer

Urmörkret är en outgrundlig entitet, och att avgöra dess intentioner och mål är nästintill omöjligt. Det är en nyfiken betraktare, outgrundlig och stilla. Men Urmörkret har 12 emanationer eller avbilder – Ashur-Asha och hans bröder – och i dem finns viljor och ett tydligt begär. De kallas för Urmörkrets söner, men har inget egentligt släktband. Dessa 12 var ursprungligen gudarnas skuggor – delar av Urmörkret som gudarna snärjde till sig för att kunna röra sig i den intethet som fanns innan skapelsen, som båtar på ett evigt hav av mörker. När skuggorna inte behövdes som transportmedel mera började gudarna med tiden använda dem som papperskorgar för alla sina dåliga sidor. De blev gudarnas dåliga samveten, deras dolda hat och deras förträngda avund. Avundet tog över skuggorna och de började nära en trängtan efter det levande livet. En trängtan som Urmörkret saknar.

Efter en tid började sedan gudarna misstro sina skuggor. De trodde att Urmörkret brann av avundsjuka och hat över skapelsen, och ville åt den, och de såg skuggorna som spioner. Således skar de loss skuggorna, som fick eget liv och förkroppsligade alla de attribut som gudarna försökt tränga ut från sig själva, och tillskrivit Urmörkret.

Alvernas hybris

Alverna, som gudarna bjudit att slå sig ner i nordanlanden för att smida Bronslampan, byggde småningom upp ett makalöst rike. Nordanlandens tunna världsväv gjorde att de inte var bundna av skapelsens lagar som övriga varelser, och snart utmanade de gudarna. Gudarna blev nervösa över alvernas makt och fråntog dem deras eviga liv.

Detta kom som en chock för alverna – i deras ögon hade gudarna övergett dem. Ursinniga sökte de nya allierade för att utkräva hämnd. Urmörkrets avbilder blev en naturlig partner. Dessa såg sig förbisedda av gudarna och ansåg att tiden för skapelsen var ute – Urmörkret skulle få tillbaka sin allomfattande existens. Mörkerskuggorna kunde dock inte rå på skapelsen utifrån, det hade gudarna sett till. De måste komma åt skapelsen inifrån. Ett samarbete inleddes alltså, en allians som skulle sammansvetsas i fyra pakter. En pakt för varje aspekt av skapelsen – förgängligheten, förtärandet, livskraften och allomfattandet.

Den första pakten

Första pakten var ett första trevande samarbete som slutade i alvernas undergång. Men grunden för Mörkrets invasion lades då, och den plan som ännu följs. Överenskommelsen var att alverna skulle få obegränsad makt, men samtidigt småningom uppgå i mörkret. Alverna insåg att priset för pakten var dyrt, men ansåg att det fanns gott om tid att förråda mörkerskuggorna senare. När man väl störtat gudarna med Mörkrets hjälp skulle inget mera kunna stoppa dem. Den första pakten var kopplad till skapelsens första aspekt – förgängligheten, och gav Urmörkret plats i dödsriket var dess sjunde son tog sin boning. Siktet var dock hela tiden inställt på den tolfte sonen, och att få en plats åt honom inne i skapelsen, i den levande världen.

Med Bronslampans hjälp fick Mörkret allt mera inflytande i världen, och kunde ge alverna allt mera makt. I detta skede, strax innan gudarna svepte bort hela deras rike, fjättrade alverna draken Glimring. Hon skulle bli den tolfte avbildens slutliga skepnad, och genom henne skulle mörkret sprida sig över skapelsen. I Glimrings kropp skulle Ashur-Asha få kontakt med det mörker som världsormen åt upp för skapelsen, och på så sätt kunna återbörda det till sin ursprungliga plats. Med en kropp som förenar både drakarna och mörkret skulle Ashur-Asha därtill vara befriad från Bronslampans inflytande. Glimring lades i tryggt förvar i mörkervärlden Raudrim för att invänta den rätta tiden.

Den andra pakten

Men allt gick alltså i stöpet efter att gudarna fått upp ögonen för det hela, och alvernas rike och kult gick under i en enrom havsvåg. Några hängivna mörkerdyrkare överlevde dock och lyckades även rädda Bronslampan. De slöt den andra pakten med Urmörkrets tionde son, en av dess mera obetydliga emanationer. Allt så att inte gudarna skulle få upp ögonen för det hela. Pakten kopplades till skapelsens andra aspekt – förtärandet, konsumerandet och växandet. Dessa mörkertjänare blev de första Ätarna. Enstaka överlevande alver var med, men kulten var från början dominerad av människor. Ätarna började aktivt arbeta för slutförandet av alliansen, och bereda väg för Ashur-Asha. De kom inte åt draken Glimring och kunde inte nå Raudrim, vars stora triumfportaler förstörts av gudarna, och kanske hade de inte heller redskapen att gå så långt ännu. Men de hittade hur som helst snart nya vägar.

Den tredje pakten

De gav lampan åt mänskofolkens nykrönta kung, Oryn I. Han hade tillgång till Raudrim och var på väg att etablera sig som en viktig maktfaktor. Ätarna invigde honom i mörkerkulten och han slöt inom kort den tredje pakten, kopplad till skapelsens spirande livskraft. Han upplät sin kropp åt Ashur-Asha och gav på så sätt Mörkret en plats inne i den verkliga skapelsen, i den levande världen. Nu kunde händelserna ta fart, och man var endast någon dag ifrån att fullborda den fjärde och avgörande pakten.

Men igen lyckades gudarna slå till i sista sekund. Via präster från Erudas tempel organiserades en kupp mot kung Oryn, och hans bror Mikhar dödade kungen mitt under en förberedande mörkerritual, och smälte ner Bronslampan. Mörkret led en svidande förlust och Ashur-Asha fängslades i gudarnas hallar, allt arbete förlorat. Allt, förutom själva platsen som getts åt Ashur-Asha, den fanns ännu kvar i skapelsen… Den gick bara inte att fylla. Så det var bara att vänta. Tids nog skulle gudarnas vaksamhet avta, och de skulle inte längre se när platsen åter fylls.

Inför den fjärde pakten

Ju äldre skapelsen blev, desto mindre behövde gudarna ingripa i dess dagliga skötsel, och de blev slöa och allt mer ointresserade. Föderskan och Skriftaren slumrade allt längre, och Eldmästaren bevakade inte lika väl stjärnornas eldar, tills en dag något hände. Kanske uppenbarade sig Den Enda Guden Kvar, kanske de Unga gudarna, eller så uppstod ett gräl mellan de ursprungliga tolv gudarna. Hur som helst så blev det ett väldigt tumult, och åtminstone Föderskan skadades dödligt. Hon flydde ner mot skapelsen för att där kunna få en ny kropp – en lång resa genom multiversum med oklar utgång (Se återigen Appendix 3 och Född). I tumultet tog sig också Ashur-Asha ur sitt fängelse (kanske han hade skapat hela grälet?), fällde gudarnas falnande nordanstjärna och red på den ner till den skapta världen var han återtog sin plats. Han hade lärt sig att manipulera Urmörkret så att han kunde skapa egna skuggor, och gudarna som i sin arrogans aldrig lärt sig se skillnad på de olika Mörkerskuggorna, kunde inte se att endast hans skugga fanns kvar i fängelset.

Nu väntar han på att kunna genomföra den fjärde och sista pakten, den som är kopplad till skapelsens allomfattande omnipotens.

VÄRDAR

Platsen som skapades för Ashur-Asha i kung Oryn I, har levt vidare i kungens ätt. Nu när gudarna sakta börjat tyna, och tiotals generationer gått sedan kung Oryn I, kan gudarna inte mera se platsen, och om den är fylld eller inte. Ashur-Asha har därför kunnat återta sin plats i kroppen på vissa av kung Oryns ättlingar i rakt nedstigande led. Eftersom det gått flera hundra år sedan Randmarks första kung kröntes, utgör de personer som har kung Oryn I som anfader rent genetiskt en ganska omfattande grupp. Men bandet till mörkret ligger inte bara i blodet utan också i kronan. Ju längre avstånd en ättling har till tronen desto svagare är bandet till Ashur-Asha, och mörkersonen kan

inte ta plats. Endast personer som är tillräckligt nära släkt med den levande kungen går att använda. När kampanjen inleds har han 3 kroppar som han kan ta över - värdar som kan bära honom. Medan kampanjen framskrider får han nya kroppar enligt vad Ödespacken anger.

Mörkrets Zenit
Ashur-Asha är ute efter en kropp som är född i den specifika mörkerkonstellationen Mörkrets Zenit – en svårdefinierad tidpunkt då mörkret står som högst och tätast. Av någon anledning, kanske p.g.a. länken som hann bildas mellan kung Oryn I och Ashur-Asha under deras korta tid i samma kropp, och den pakt de tillsammans svor, så föds alla tronarvingar i Randmark i precis rätt mörkerkonstellation. Blir man kung över Randmark kommer alltså ens eventuella barn att alltid födas i Mörkrets Zenit. Eller kanske det är så att Mörkrets Zenit alltid infaller just då.
Endast med en värdkropp född i Mörkrets Zenit kan Ashur-Asha nå Raudrim via Spegelportalen i Svartvinter, och endast i Raudrim kan den fjärde pakten förberedas.
Tidigare har han i Rovriddarens kropp försökt få egna avkommor och hoppas på att de råkar födas i rätt tidpunkt. Det visade sig dock vara ett synnerligen ineffektivt och oprecist verktyg, och på senare tid har Ashur-Asha i stället fokuserat på att nå tronen och genom den med säkerhet få en avkomma född i rätt tidpunkt.

KROPP 1: HOVSKRIVARE REHART

Puckelryggad, skelande, halt och läspande kusin till kung Oryn III. Har svurit in sig i Tolvgudarnas tempelorden och därmed avsagt sig all koppling till tronen, men är livrädd att någon skall hitta på att upphäva hans ed. Han anser sig nämligen fullkomligt olämplig som regent, och är en tjänsteman i själ och hjärta. Arbetar i Vita borgen i Svartvinter som skrivare och bibliotekarie. Verkar lite enfaldig och långsam, men är synnerligen skärpt. Därför håller Ashur-Asha hans sinne i dunkel inför vad som pågår de tillfällen då han tas över av mörkersonen. Han vet alltså inte om att han emellanåt används som värdkropp för ett makthungrigt urväsen.

Plats: Har sitt arbetsrum på tredje våningen i kastalens ministerflygel i Vita borgen, och ett litet krypin på vindsvåningen ovanför. Rör sig sällan utanför borgen.

Hovskrivare Rehart

STY 2, SMI 2, INT 4, KAR 2

Utrustning: Litet etui med papper, fjäder och bläck
Färdigheter: Bildning 4, Genomskåda 2, Speja 1
Talanger: Som skelettfingrad, se nedan.

KROPP 2: STORHERTIG HARROD HEGENHALD AV GRINNGARD.

Kusin till kungens far, kung Leoklod. Listig handelsmagnat som gift in sig i Grinngards aristokrati och arbetat upp sig till storhertig över staden. Han är en kort och bredbringad man i 50-årsåldern, i prima kondition. På alla sätt en ypperlig kropp för Ashur-Asha (förutom att den inte är född i Mörkrets Zenit…) Harrod vet om att han är en av Mörkersonens värdar och arbetar även som normalfingrad för att gynna Ashur-Ashas planer. Han vill inget hellre än att fullständigt övertas av mörkersonen och härska över skapelsen.
Rör sig sällan utan synnerligen pråliga kläder och ett nästan lika utsmyckat livgarde. Vanligtvis har han minst två riddare och två fanjunkare med sig. Skölden, rustningen och de väldiga fanor som fanbärarna håller har alla storhertigens nya personliga emblem på sig – en vit skelettfingrad mot ett gyllene botten. Storhertigen visar dock aldrig upp sin hand och bär alltid vita kalvskinnshandskar.

Plats: Storhertigpalatset i Grinngard

Storhertig Harrod

STY 5, SMI 3, INT 5, KAR 4

Färdigheter: Närkamp 4, Rörlighet 4, Speja 4, Skytte 3, Manipulera 4, Genomskåda 5.
Utrustning: SKYDD: Helrustning och tunnhjälm = 10
VAPEN: Häst, Slagsvärd och stor sköld (+2)
Talanger: Sköldkamp 2, Omutlig 2, Orädd 2
Därtill som skelettfingrad, se nedan

KROPP 3: ROVRIDDAREN

En namnlös figur i Svartvinters undre värld och bland rövarband utanför staden. Oäkta halvkusin till kungen.
Rovriddaren är reslig med kall blick. Lever vanligtvis ett kringflackande liv över norra Randmark var han är insyltad i minst två olika gäng av landsvägsrövare. Han besöker också Svartvinter regelbundet för att stadfästa sin position som maktfigur i stadens undre värld. En position som stärkts genom Ashur-Ashas uppvaknande. I kampanjens öppningsscen besöker han staden endast kortvarigt, men i äventyr 2 – ”I lejonets käftar” håller han stadigt till där, och Ashur-Asha använder hans kropp nästan varje natt. Dagtid är han vanligtvis normalfingrad och lever ett lojt dagdrivarliv på olika värdshus var han egentligen mest sover, för att sedan om nätterna dra på sig svarta kläder, en svart långbrättad hatt och en svart mask. Då är han Mannen med benhanden – fruktad och mystisk härskare av stadens undre värld. Hans dagtida jag vet om vad hans nattliga alter ego gör, men vet inte varför, och kan vara ganska osäker på detaljer. Han tror sig vara välsignad med gudomliga eller demoniska krafter, och njuter av varje sekund. Hittills har han hållit sin nattliga identitet frånskild sin dagtida – få vet att den långe mannen som på dagarna kan ses släntra genom staden de facto är den legendomspunna Mannen med benhanden.

Platser: I Svartvinter har Rovriddaren två olika ställen var han håller till, främst som normalfingrad, men också som Ashur-Asha: Ett litet vindsrum på värdshuset ”Tre loppor” nere vid Svinmarknaden, och en bädd i ett stort öde hus intill Malmporten, var fyllon och drogmissbrukare slagit sig

ner i stora mängder. Som skelettfingrad håller han även ofta till i Källarhuset – se nedan.

Rovriddaren

STY 5, SMI 5, INT 3, KAR 3

Utrustning: Dolk i stöveln, Kortsvärd på ryggen
Färdigheter: Speja 4, Manipulera 3
Talanger: Snabbdrag 2, Dubbelfattning 1, Hal som en ål 2
Därtill som skelettfingrad, se nedan

DÄRTILL: 4 VALFRIA KROPPAR

Dessa får SL fritt välja under spel – en för varje deläventyr. Detta sker i äventyret när den första svarta kungen spelas ur Ödespacken. Då hittar Ashur-Asha den länk han behöver och övertar kroppen. Dessa personer kan fungera som en oväntad twist på storyn och kan avslöja sin dubbelidentitet vid lämpligt tillfälle. Åtminstone en av dem får gärna vara en person som RP litar på och som följer med dem på deras äventyr. En pålitlig SLP alltså. De bör vara släkt med kungen liksom de övriga värdkropparna. Det behöver dock inte betyda att de måste vara högättade, utan det kan t.ex. vara fråga om en oäkting. Spelarna får gärna få en känsla av att Mannen med benhanden kan vara var som helst, men samtidigt är överraskningen som ett avslöjande för med sig större om temat inte överanvänds. Du kan fritt välja hur du som SL vill spela dessa personer. De kan rentav hjälpa RP - Mannen med benhanden kan t.ex. anse att RP har större chans att komma över Bronslampans artefakter än hans egna hejdukar. Han arbetar gärna med många krokar i sjön, för att sedan kunna välja den där det nappar. Du kan också fritt välja hur ofta Ashur-Asha använder dessa kroppar.
Förslag på personer:

- Äventyr 1: Pråmskepparen Korngärd
- Äventyr 2: Vaskern (Född i Mörkrets Zenit!)
- Äventyr 3: Trollkarlen Vithals
- Äventyr 4: Erudaprästen Reogron

Kung Oryn III var född i Mörkrets Zenit, och en potentiell värdkropp som Ashur-Asha försökte ta över genast efter nordstjärnans fall. Men Oryns sinne var starkt och mörkersonen kunde inte komma in. Inte förrän efter tio år av enträget nötande, och med hjälp av den stress som kungen genomgick p.g.a. landets kaotiska läge och ett olyckligt äktenskap. Det hela slutar dock i kungens död – se äventyr 2 – ”I lejonets käftar”.

VÄRDKROPPARNAS ATTRIBUT

Mörkersonen kan endast vara i en kropp i taget. När han upptar en kropp är dess fingrar och halva handflata på höger hand enbart skelett, i övrigt är den fysiskt precis som vanligt. (Benhanden härstammar från den 3e pakten som från början hade vissa skavanker och krävde en del förbättringar. Pakten slöts utan alvernas översyn, och handen med vilken kungen höll Bronslampan övergick aldrig till Ashur-Asha. Kung Oryn I mördades sedan innan pakten hann slipas till perfektion och handen återställas.) Sinnet är dock Ashur-Ashas. Hur mycket kroppen minns efter att den använts varierar – se beskrivningar ovan.

TALANGER

Som skelettfingrad har alla värdkroppar en viss insyn i framtiden och kan därför egentligen aldrig överraskas. Detta fungerar i regeltermer som +2 på SPEJA, samt att värdkroppens första handling i en scen alltid lyckas – inga tärningsslag behövs. Om det är ett motsatt slag vinner han även det. Andra handlingen sker med +2. Han vinner därtill alltid initiativet.
Därtill kommer en viss hotfull pondus av att vara son till det eviga Urmörkret - räkna med +2 på MANIPIULERA samt talangen Omutlig 3

MÅL

Det långsiktiga målet för Urmörkrets tolfte son är helt enkelt att låta skapelsen slukas av det eviga namnlösa Mörkret. Detta är enda sättet som han själv kan uppgå i det Urmörker ur vilket gudarna slet honom i tidernas begynnelse, och det är hans innersta önskan. Samtidigt kan han få ett slut på allt lidande i världen. Kanske kan de varelser som nu kämpar för livhanken få leva i egna perfekta verkligheter när mörkret tar över.
Detta skall han göra genom att helt enkelt rasera väggen mellan världen och Mörkret – se kampanjavslutet. Vad det innebär för skapelsen vet egentligen ingen, men troligt är att det är lika med en total utplåning av allt levande liv. För att kunna uppnå sitt mål måste Ashur-Asha utföra den fjärde pakten och överta Glimrings kropp. För att göra det måste han komma in i Raudrim, och för att lyckas med det måste han få en värdkropp som är född i Mörkrets Zenit, eller öppna Mörkerkällan i Marnhall. Han arbetar för tillfället med två primära mål:

1. Återskapa Bronslampan. Hans ultimata mål är att frigöra sig från Bronslampan, men till dess är den nyckeln till att kunna slutföra den fjärde pakten. Med Bronslampan kan han också manipulera balansen mellan ljus och mörker till sin fördel.

2. Överta tronen i Svartvinter. Randmarks tron är kärnan i hela planen: Via den är han garanterad en avkomma född i Mörkrets Zenit och genom den kommer han åt Raudrim. Även om Mörkerkällan öppnas eller om han hittar en värdkropp född i Mörkrets Zenit kommer det inte att stoppa hans intresse för tronen. Han vill återskapa det han hade i kung Oryns I kropp. Härskar han över hela Randmark och Grinngard har han redan ett utmärkt läge inför de kommande stegen. Att sprida mörkret över skapelsen kan ta många år i anspråk, och då är det bra att ha en säker maktbas under tiden. Till det är Svartvinter och rikets tron utmärkta hjälpmedel.

KÄLLARHUSET

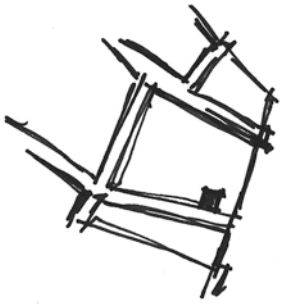
Ashur-Asha har en liten håla i Svartvinter som han endast besöker som benfingrad, vanligtvis i Rovriddarens kropp.

Överblick
Källarhålan ligger i ett öde hus nära Smältverket. Huset har förbommats av prästerna från De dödas hus för misstankar om pestsmitta, och en varningsruna är målad över förspikade dörrar och fönster. Huset har två trappor ner till källaren, båda dolda (SPEJA), låsta och armerade med fällor – rävsaxar och giftpilar.

Nattskärran och prinsen
Nere i ett av källarrummen ligger en halvdöd kvinna – kedjad, utsvulten och illa slagen. Kvinnan är Nattskärran, ledaren för lönnmördarskrået som Rovriddaren tagit över. Hon har en tydlig nattskärra tatuerad på armen. Utöver det finns kungens avlägsna kusin, prins Everat, försvunnen sedan norra hären rustades. Han är spritt språngande galen – Ashur-Asha sprängde hans sinne när han försökte överta kroppen. När övertagandet misslyckades behöll han den galna prinsen som husdjur och experimentobjekt. Fällorna i trapporna är lika mycket till för att hålla prinsen inne som inkräktare ute. I en bur ligger kedjade oidentifierbara lik översållade med surrande flugor.

Pentagramrummet
I det andra rummet finns ett pentagram på golvet med ett hål i mitten. Murbruk och tegel ligger i en hög intill. I hålet finns, om man misslyckas med GENOMSKÅDA, bara mörker – oändligt djupt, men annars är det en halvmeter djup vanlig grop. Det är en mörkernod med vars hjälp Ashur-Asha kommunicerat med bl.a. sin fjärde broder Attuhra (se Äventyr 4). Genom noden har han också befriat magnetvalen i Marnhall. Vid väggen finns ett skrivbord med diverse dokument. Om man lyckas med BILDNING kan man tyda dem och hitta följande:

- Astrologiska uträkningar för att fastställa nästa tidpunkt för Mörkrets Zenit.
- Anatomiska bilder på en mänska i olika faser – först vanlig men med vassa tänder, sedan bevingad, därefter bevingad och fyrarmad, och till sist gamhövdad och bevingad. Pergamenten är titulerade ”Aether” och ”Aetherenes morphologia”.
- Alla de skrifter om Bronslampan som Mannen med benhanden fick från Kollegiet. Ge RP som läser skrifterna t.ex. några av punkterna i avsnittet om den sista alven i Äventyr 2, s. 125.
- En text som avslöjar hur många kroppar Ashur-Asha har för tillfället, samt namnet på en om man inte redan känner till minst två.
- Ritningar över en märklig val som man förstår att finns någonstans i underjorden, och fungerar som någotslags ankare. Ett ankare som nu lossats.
- Bilder på en enorm bläckfisk med texten ”Attuhra, min bror → Ulbrek”



Ledtrådar hit
Mörkersonen är ytterst noggrann med att se till att ingen skuggar honom till källaren. Men man kan hitta ledtrådar: Rovriddaren själv anar som normalfingrad att han har ett tredje ställe och har på sina andra sovplatser (”Tre loppor” och det ockuperade droghuset) anteckningar om var det kan finnas – en slarvig skiss över kvarteret (ovan) som går att jämföra med kartan över Svartvinter (söder om Smältverket, vid Gamla kanalen), samt en lapp med texten:

PESTPRÄSTERNA VET TREDJE STÄLLET?
I KARANTÄN?

Frågar man sedan i De dödas hus kan man få en lista på 3 ställen var pest förekommit, och ett av dem är källarhuset.

ÄTARNA

Ätarna är en kult av hängivna anhängare till Urmörkret. De samarbetar med Ashur-Asha och dyrkar även honom fanatiskt, men den mörkerson de står närmast är Urmörkrets tionde son – Shûr-Atha. Jämfört med Ashur-Asha är denne tionde son en obetydlig och kraftlös demon, men den mörkerkult som efter alvernas bortgång levt på sparlåga, gömd i dunkla källare, har lyckats ge Shûr-Atha en liten plats i skapelsen. Genom att offra sina spegelbilder åt demonen har kultmedlemmarna vunnit hans gunst och fått möjlighet att utvinna ohygglig kraft. I pakten ingår också kannibalism som en viktig ingrediens. Demonen tar Ätarnas liv, men Ätarna själva får liv genom att äta mänskokött. På så sätt kan de i princip leva i oändlighet, utan att nämnvärt åldras, och de får utöver extra år även omänsklig kraft av demonen genom Ätandet. I sitt tempel har de enorma speglar i vilka demonen förnöjt spankulerar. För att hedra sin mästare i spegeln tar alla Ätare namn som går att spegla, d.v.s. de är samma baklänges som framlänges. Vissa Ätare filar sina tänder vassa för att enklare kunna syssla med sin blodiga kannibalism. Långt gångna Ätare utvecklar vingar på ryggen, fyra armar eller gamhuvud som en spegling av den form de framställt sin herre i. Ätarnas tempel ligger ute i Kummelvidderna i öde alvruiner (se äventyr 4 – ”Bronsvägen”), men de finns utspridda på olika håll i nordanlanden. Flera har samlats kring Ashur-Asha, och ett stort antal arbetar i Marnhall på att öppna mörkerkällan till en portal till Raudrim
.

Andra chansen
Ätarna är också kopplade till den första pakten och kan med en enkel ritual väckas till liv på nytt efter döden, nu som dödsbringande gastar. Till detta har de tränat upp en del adjutanter till mörkerpräster. Läs mera ingående i Äventyr 4, avsnittet om Allvetarträdet.

Profetian om den fjärde pakten

Denna enkla lilla trudelutt kan du som SL introducera lite när du vill i kampanjen, förslagsvis någon gång under det första äventyret, men kanske inte direkt i öppningen.

När nordanstjärnan dött
Och Mörkret Mörker fött
Skall lampan åter brinna
Och det levande försvinna

I Mörkret, åt Mörkret, med Mörkret

Tre pakter slutna
Tre blodsband knutna
Mellan det som lever och dör,
Och det som ingetdera gör

Han med benehand
Den fjärde paktens band
För evigt alltet ger
Och världen sänker ner

I Mörkret, åt Mörkret, med Mörkret

Terminologi: Mörkret bakom stjärnorna är ett av de äldsta urväsen som finns, äldre än skapelsen och kanske också äldre än skapargudarna. När världen skapades uteslöts det första mörkret och i skapelsen använde gudarna ett nytt mörker, en avbild av Urmörkret, ett mörker som inte var ett levande väsen utan en död avsaknad av ljus. Vanligtvis syftar mörker med stor bokstav, Mörker, på det levande mörkret, närvarande i både mörkersönerna och i det allomfattande Urmörkret, medan mörker skrivet utan stor bokstav syftar på en mera allmän term och inkluderar det som finns i skapelsen – nattens och skuggornas döda mörker.
Vanligtvis behandlas Urmörkret och de 12 mörkersönerna som samma väsen, eller som just far och söner, trots att det egentligen är två helt skilda entiteter av samma urexistens. Urmörkret kan de facto alliera sig med RP mot Ashur-Asha om det vill sig. Det har inget emot mörkersönerna heller, men kan övertalas att välja sida. Det är dock ytterst svårt att kommunicera med det.

APPENDIX 3: ÖVRIGA ANTAGONISTER

ORMENS BARN

Ormens barn är en kult av fanatiska drakdyrkare. Kulten är en av kampanjens huvudantagonister, och beroende på hur Ödespacken påverkar äventyren möjligtvis jämbördig med Urmörkret och Ashur-Asha. Kampanjens avslutande del kan utkämpas mot drakdyrkarna i stället för mot Mörkret om ödet så vill.

Elmgryning

Centralt för kulten är begreppet Elmgryning. Det avser den kommande tid då världen skall falla i drakarnas händer. Skapelsen skall bada i drakarnas renande eld och allt som inte är värdigt skall brinna till aska och utplånas. Eventuellt skall även allt värdigt också brännas upp – tolkningarna varierar. Draken Glimring är den som skall sätta igång Elmgryning. Hon är urmodern och när hon återföds skall Elmgryning komma.

Kultens uppbyggnad

Ormens barn har sitt huvudsäte i Sydlanden, var ett råd med eldsvigda tyder lågornas meddelanden. I Randmark styrs kulten från Svartvinter av två utsända från rådet – katakombschamanen Xux Ekh och drakologen Lan Bela. Kulten har dock i nordlanden även en mera världslig falang, ledd av Svartvinters amtman – arl Vohang. Vohangs falang blandar in rasism och maktaspirationer i kultens ideologi. De lärda låter honom ha sina egna tolkningar för det samlar stora mängder anhängare till sekten. De två falangerna tolkar även Elmgryning olika. Arl Vohang menar att det mest är en prövotid som kulten kan utnyttja till att få bort all oren ohyra från jordytan enligt hans rasistiska ideologier. När drakarna har bränt bort allt skräp stiger de rättmätiga arvtagarna till denna nya tid fram. Kanske de rentav dräper drakarna då och tar över, eller så skall drakarna acceptera deras renhet, och någotslags samlevnad kan utarbetas. Den mera religiöst inriktade falangen menar att drakarna skall bränna allt, och de få mänskor som kanske sparas blir drakarnas ödmjuka tjänare. Sådana utvalda kan endast vara personer som hängivet vigt sig åt elden och accepterat det faktum att de lika väl kan stryka med. Att offra sig för den stora ormen är det heligaste man kan göra.

De hårt troende vigs av Xux Ekh i lågorna och får som gåva en viss begränsad förmåga att se syner och sanningar i elden. Vissa av de eldsvigda kan också lära sig drakmagi (se äventyr 2 – ”I lejonets käftar”).

En annan viktig figur i Ormens barn är askeremiten ”Brändriddaren” i byn Port-i-Dal i Kormund var sekten har ett av sina starkare fästen (se äventyr 4 – ”Bronsvägen”)

Mål

Det ultimata målet för Ormens barn är att förbereda skapelsen för Elmgryning.

De ligger, när kampanjen startar, ett par steg efter Urmörkret i sina planer på världsdominans. Inte ens deras lärde känner till de bakomliggande strukturerna i kampanjen.

Kultens första mål är att hitta drakens Glimrings ägg, som finns i dvärgriket Marnhall. Med dess hjälp hoppas man kunna föda Glimring ur hennes fångenskap i Raudrim. Det är dock oklart om t.ex. Lan Bela har ett hum om vad Raudrim egentligen är. I alla fall vet hon inte hur man tar sig dit. Sekten är också intresserad av Bronslampan, men aktiveras att söka efter dess delar endast genom Ödespackens instruktioner. När ett äventyr inleds har kulten inte ännu fått upp ögonen för den aktuella artefakten.

Ett annat aktivt mål som kulten eftersträvar är att kartlägga alla drakobservationer i nordanlanden och hjälpa alla nykomna drakar att etablera sig. Detta inbegriper offergåvor i form av mat, samt ett aktivt motarbetande av folk i trakten som försöker göra något åt draken.

FÖDD

Född är den son som Urmörkret fick tillsammans med gudinnan Éo – en ohelig allians mellan de första skapargudarna och det namnlösa Urmörkret.

I det gudomliga tumult som uppstod för tio år sedan och resulterade i nordanstjärnans fall och Ashur-Ashas återkomst, skadade sig gudinnan Éo allvarligt, och tog sig efter en lång resa genom multiversum ner till skapelsen. Gudarna kan inte som odödliga väsen besöka skapelsen, men Éo var döende vilket möjliggjorde en nedstigning. I skapelsen var hon dock tvungen att föda sitt barn, något som hon uppskjutit i millennier.

Scenförslag: Födelse
I något skede av kampanjen, helst innan det fjärde äventyret, stöter RP på en ung gravid kvinna. Hon är illa skadad och blöder, och ber om hjälp att förlösa barnet. Det är egentligen det enda vettiga man får ut av henne, i övrigt yrar på i feberaktigt tillstånd. Hon är rädd för födseln, vilket ju är naturligt, men RP kan uppfatta ordval som kanske tyder på att hon snarare är rädd för det hon kommer att föda.
Allt går väl och en lite pojke ser dagens ljus. Kanske lämnas barn och nybliven moder (fortfarande yrande) i vård på ett lämpligt värdshus och RP fortsätter sin färd. I något skede nås man dock av rykten om att både barn och moder försvunnit spårlöst från värdshuset, med några dagars mellanrum.
Född växer upp till sin fulla världsliga form på ett par veckor och uppsöker troligtvis RP i början av deras fjärde äventyr. Se tempohöjningar i Appendix 7.

Mål
Född är bitter på både sin far och sin mor, och planerar att utföra den fjärde pakten och regera enväldigt över nordanlanden som han utlovats – utan vare sig gudar eller Urmörker, ett fullkomligt jämviktsläge mellan ljus och mörker, ondska och godhet. En grådaskig monoton tillvaro var endast han skall åtlydas. Främst vill han ha fullkomlig acceptans och total underkastelse, och är i grund och botten rejält vansinnig. Urmörkret har antingen för länge sedan glömt avtalet som slöts med gudarna, eller så är hela avtalet en konstruktion av gudarnas tankesätt, och inte förenligt med Urmörkrets totala avsaknad av intentioner och begär. Det stöder alltså inte sin son överhuvudtaget, men motarbetar inte honom heller.

Född
En ståtlig yngling med svallande blont hår och klara, intensiva ögon. Han har dock endast mänskoform nattetid – dagtid antar han sin mörkerskepnad. Då slinker han gärna in mellan springorna i ett brädgolv och ligger där och ruvar, bultande av livskraftigt mörker. Som synlig mörkervarelse är han en obehaglig bubblande och pulserande massa av ruttnade likdelar, oseende blinda ögon, fladdermusben och bläckfisktentakler. Förståeligt nog försöker han undvika att röra sig dagtid i den skapta världen.
Född är en produkt av gudomliga urväsen och är följaktligen fullständigt osårbar med konventionella medel. Han tar ingen skada av vapen, manipulering eller magi, kan inte drunkna eller slå sig i t.ex. ett fall. Endast gudomliga eller demoniska och utomvärldsliga krafter kan skada Född. Ashur-Asha kan alltså skada honom, likaså drakeld, styknabaggar och deras avkomma, eller t.ex. något skapat av resterna från en fallen stjärna.

STY	**10**
SMI	**5**
INT	**4**
KAR	**6**

Utrustning: Eleganta men praktiska och bekväma kläder
Färdigheter: Närkamp 3, Speja 3, Genomskåda 3
Egenskaper: Odödlig

ALVKUNGARNA

De alvkungar som under Valgårds glansdagar genomförde den första pakten med mörkersönerna och gav Mörkret en plats i dödsriket, lever ännu kvar i odöd skepnad – nu som kungar över Zir. Alvkungarna är åtta till antalet, alla söner till kung Aurogon, som ligger begravd i runtemplet i Am-Korum. Han kallas officiellt för den siste alvkungen, eftersom hans söner avvecklade det levande Valgård efter hans död. De tog odöd form genom den första pakten, fick evigt liv, och inledde det som skulle bli det nya odödliga Valgård. Gudarna lät dock skölja bort Valgård för att stoppa alvernas hybris innan man kom längre än så, men kungarna flydde söderut och slog sig ner i Zir. Deras forna rike totalförstördes, liksom alla deras undersåtar, släkt och vänner. Men kungarna räddades de av Dödsgudinnan själv. Hon ville inte låta dem komma undan så lätt som att dö – de hade släppt in Urmörkret i hennes rike, och skulle stå till svars för vad de gjort. Hon krävde skadestånd.
Kungarna lyckades etablera en dödskult i Zir och har regerat där i flera hundra år, sakta tynandes. Dödsgudinnans tidsfrist är dock nu slut och de måste sköta sin återbetalning.

Mål
Alvkungarnas mål är att skänka det forna Valgård i sin helhet till dödsriket. Det anser Dödsgudinnan vara en rimlig betalning. Nu när gudarnas grepp om nordanlanden tynat, kan alverna återuppväcka sin forna makt i området, och faktiskt kanske klara av en dylik bedrift. De fokuserar sina åtgärder främst på Kummelvidderna – det område av Valgård som kung Aurogon tilldelade sina söner. (Am-Korum med omnejd – det som nu är Sanklandet – skulle tillfalla hans fru, drottning Zeodril, och Kragma skulle ges åt hans riddjur, gripen Tyr)
Alvkungarna har nu städslat Galghorden (se äventyr 4 – ”Bronsvägen”) för att utföra de förberedande åtgärderna inför överförandet. Galghorden skall dels sprida dödsrunan och symbolen för den första pakten (en dödsskalle med tre hål i pannan) över ett så stort område som möjligt, och dels hålla allt levande inflytande över området till ett minimum. I sin tjänst har Kalla Jarl skelettvarelsen Tusengrav – utsänd av dödsgudarna. De har siat att Kalla Jarl skall dö i Kummelvidderna, och då skall Tusengrav bli kung över landet. I hans regi skall de döda ta över och Kummelvidderna blir en del av dödsriket.
Det finns ingen regelmekanik för hur väl alvkungarna lyckas med sitt mål, i stället kan du som SL fritt använda detta hot hur du vill.

Förhållande till andra antagonister
Alvkungarnas planer stör inte direkt Ashur-Asha – Mörkret skulle ju via dödsrikets expansion få större inflytande. Han ser dock ingen nytta med att gagna dödsriket och dess gudar – i stället ser han dem som en vek konkurrent. Om alvkungarnas planer framskrider kommer han att vilja röja dem ur vägen. Alvkungarna å sin sida är mycket rädda för Ashur-Asha, för hans planer förstör totalt deras mål. Om Urmörkret väller in slukar det skapelsen och kanske dödsriket stryker med i samma veva? I alla fall tvingas det dra

sig tillbaka, och i inget fall får de gamla alvkungarna smaka gravens söta vila.
Drakarnas planer gagnar de facto alvkungarna till en början. Det finns dock inget slutligt scenario var Elmgryning och dödsrikets expansion fungerar ihop. Drakarna ser hela det forna Valgård som födelsepunkt för Elmgryning och vill definitivt inte att Kummelvidderna slukas av hungriga dödsgudar.
Alvkungarna är inte direkt ute efter Bronslampan, men kan definitivt intressera sig för den också. Med den kan de förhandla med Ashur-Asha och säkerställa att den fjärde pakten inte slukar skapelsen innan dödsrikets väktare fått sin betalning.

FLERA INTRESSERADE?

Om du vill kan du introducera ytterligare någon konkurrerande grupp som är ute efter Bronslampan. Konstruktören föreslår att detta är ett gäng med rötter i någon gruppering eller person som RP mött och interagerat med. Möjligheter:

- Från äventyr 1 – ”Ormdrottningens tempel” – kan t.ex. dvärgarna i Kalder Gråbrands gravplundrargäng ha börjat intressera sig för värdefulla artefakter efter strapatserna i templet. De kan ha hört om Bronslampan via RP eller via Ätaren, och kan ha kommit över mera information i Am-Korums ruiner. Dem kan man träffa på t.ex. i Svartvinter eller i Marnhall, vart de sprängt sig in. De kan också dyka upp nästan var som helst i Kummelvidderna.

- I äventyr 2 – ”I lejonets käftar” – kan vilken som helst av rådsledamöterna (men kanske troligast drottningen) snappa upp material och sägner om Bronslampan, och i maktiver organisera egna expeditioner. De kan t.ex. tala med den sista alven som beredvilligt ger ut information, och till och med Gordigal och Kollegiet kan pumpas på kunskap. Rådsledamoten kan rent allvarligt korrumperas av löftet om lampans kraft och planera egna världsherravälden. Rådsledamoten och/eller dennes expedition kan påträffas var som helst. De är troligen resursstarka och kan t.ex. komma upp till Kragma med eget luftskepp eller rigga rejäla pråmkonvojer till Sanklandet, och rusta karavaner över Kummelvidderna.

- Från äventyr 3 – ”Den svarta hammaren” – kan t.ex. någon ur Feonors cirkusgäng, förslagsvis gycklaren Nästan, aktivera sig. Både Feonor och Ätaren Mordudrom kan i sådana fall fungera som källor för den nyfikne halvlängdsmannen. Han drivs av guldiver, men har i alla fall i början ganska små resurser och vill troligen alliera sig med någon – exempelvis klanledaren Burnaburiash. Med honom i teamet har Nästan både resurser och ett osläckbart pengabegär.
  En annan tänkbar är tektorn Mahab Moogol i Marnhall. Han kan ha information om både det ena och det andra, och av Ätarna i Mörkerkällan kan han snappa upp det mesta man behöver för en fullskalig lampjakt. Han drivs av maktbegär snarare än guld.

- Äventyr 4 – ”Bronsvägen” har redan alla beskrivna antagonister aktivt på plats, så om man spelar det i början av kampanjen är alvkungarna och Kalla Jarl den naturligaste falangen att expandera in i de övriga äventyren. Om Galghorden misslyckats i Kummelvidderna kan Bronslampan vara alvkungarnas sista chans och Kalla Jarl är hårt pressad att lyckas säkra den åt dem. Även Alkemisten kan återkomma, nu med siktet inställt på Bronslampan. Hon vill givetvis ha de vises sten, och inser att Raudrim kan vara platsen var hon kan skapa den. Med Bronslampan kan hon köpa sig en passage dit av Ashur-Asha, och få möjlighet att fritt experimentera med spegelvärldens formbara mörker.

APPENDIX 4:
RANDMARK

Det lilla vindpinade riket Randmark uppe i nordanlanden är startpunkten för kampanjen. Det ligger på en kustremsa mellan det forna Valgårds enorma ödevidder, och det stormbenägna Fyra vindars hav. Tanken är att du som SL kan utforma Randmark lite hur du vill. Kampanjen sätter visserligen vissa premisser och ramar, men i övrigt är fältet fritt för egna idéer.

Kort historik

Riket grundades för ca femhundra år sedan då kung Oryn I enade släkterna kring Svartvinter, Tistelnacken och Järnfållarna till ett enhetligt rike, och besegrade en rad nuriska klaner söderut. (Detta är i historieböckerna omskrivet till att han besegrade mörkrets makter) Kung Oryn I hyllas allmänt i landet som riksfader och mytisk hjälte. Han påstås härstamma direkt från Valgårds mest renommerade furstar och drakdräpare. Detta är troligtvis rent strunt, men från dessa myter härstammar kungafanan med den dräpta ormen, samt det kungliga ättenamnet Aradan – gammal valgårdisk alviska för ”krossare av ljuset”...

Det dröjde dock nästan 300 år till innan drottning Asgråd - ”riksmodern” – lade Bryte Bädds välbefästa borgmarker och tempelstaden Ulbrek permanent under kronan i Svartvinter. Hon grundade även staden Myrna, och det moderna Randmark såg dagens ljus. En union slöts därtill med stadsstaten Grinngard, och för en kort tid var alla nordlandens mänskliga bosättningar ett enhetligt rike. De grinngardiska hertighusen gjorde dock strax revolt, mördade kung Hengolt, och ett blodigt inbördeskrig bröt ut. Efter flera decenniers krigande utgick till slut Grinngard permanent ur unionen och förblev en egen stat med en djuprotad fientlighet till Randmark, och över Baxarslättens sankland pågår en ständig gränstvist. Övriga delar av riket är dock lojala till tronen i Svartvinter och de ättlingar till kung Oryn I Aradan som sitter där.

Omgivning

I nordost gränsar Randmark alltså till det forna Valgårds numera öde och ruinbeströdda vildmarker. Valgård omfattar Kragma, Ormmården, Sanklandet och Kummelvidderna. Gränsen mellan bygd och obygd går i norr vid Rimgrindens bergmassiv, bakom vilket Kragmas isiga högplatå tar vid. I nordost breder den döende Ormmården ut sig – en urskog så tät att både syre och tid lär saknas på de mest vildvuxna partierna där hopvuxna trädbjässar sugit livet ur sin omgivning. Bortom Ormmården tar Kummelviddernas vilda slättlandskap över, och i öster ligger det översvämmade Sanklandet, ett tröstlöst myrlandskap av mygg och dränkta ruiner. Svintaggarnas mörka bergslänga tar vid bortom Sanklandet i söder, genomborrat av trollhål och svarta avgrunder. I väster, bortom staden Myrna ligger en djup regnskog av gran, mossdränkta lärkträd och snöceder, och i det stormiga världshav som tar vid bortom det ligger Utöarnas piratgrynnor, och bortom det, ingenting.

Söder om De fyra vindarnas hav ligger ett myller av stadsstater, Tusenöarna, kejsardömet Derafra, Esgorra och det Koiniska imperiet. I sydost ligger den blomstrande nekrokratin Zir. Alla dessa länder buntas i Randmark ihop under begreppet Sydlanden.

Styre

Randmark är ett feodalt samhälle med en stark krona. Under kungen finns ett lojalt nätverk av s.k. blodsätter – antingen furstar, arlar eller tornhållare beroende på makt, anor och släktskap med kungaätten Aradan. Varje ätt styr över en Borgmark med rätt till skatteindrivning men skyldighet att upprätthålla försvar och ordning. Utöver Borgmarkerna finns Kronomarker direkt under kungens styre, samt en del Utmarker som saknar egentligt styre, men som på olika sätt anses höra till riket.

Den nuvarande kungen, Oryn III, lider av rätt sviktande popularitet, är sjuklig och inåtvänd. Detta har, tillsammans med missväxt och hårda skatter, lett till utbrett missnöje, främst bland Bryte Bädds bondebefolkning.

Befolkning

Randmarks befolkning är främst mänsklig, och folket själva kallar sig för nordlänningar. Nordlänningar finns av alla tänkbara utseenden, men tenderar ha en liknande kultur med samma panteon av gudar och samma språk.

I norr finns kragmiska klanfolk med svart hår och bronsfärgad hy, och främst i sydost finns rester av det vithåriga nuriska urfolk som bebodde hela det nutida Randmark innan kung Oryn I. Dvärgar är också rätt vanliga i Randmark – främst jorddvärgar som härstammar från utstötta individer ur dvärgarnas underjordiska riken, och som med tiden bildat en rätt ansenlig ytbunden population. Men det finns också handelsemissarier från djupen – från Marnhall i Kragma i norr eller från Brurgrottorna i Svintaggarnas bergmassiv i söder. Alver är ytterst sällsynta, och ses egentligen enbart flyktigt på genomresa. Halvlingar finns i söder kring Baxarslättens dammar och bördiga slamåkrar. Djurfolk finns i rikliga mängder såväl i städer som i utbygden. De hör oftast till samhällets lägsta klasser. Det finns tre huvudsakliga och enhetliga familjer inom djurfolken; vargfolket från Ormmårdens utkanter och Kragmas vildland, det raggiga svinfolket (även kallat krolvarer) med klövar och vårtsvinshuvuden från Baxarslättens sanka vidder, samt det fläckiga och sammetspälsade snöleopardfolket, ”unkoroth” med huggtänder och gula rovdjursögon från den ödsliga västra regntajgan. Därtill finns vildar vars påbrå är omöjligt att gissa sig till – folk med ofta endast enstaka djurattribut, kanske uggleögon, svans eller klor, och i övrigt helt mänskliga. En del anser att vildfolket egentligen är en sjuka som drabbar lössläpp-

ta och omoraliska mänskor, eller folk som vandrar för långt in i omarken och förlorar sin mänskliga själ.

Krigsmakt

Randmark har ingen direkt fast armé utan ett antal olika truppförband för upprätthållande av fredstida ordning, och när det drar ihop sig till krig samlas en här enkom för det ändamålet. Hären samlas av borgmarkernas hirder, samt en allmän värvning bland gemene man.

De stadigvarande truppförbanden i landet är:

1. Kungsgardet som ansvarar för kungens säkerhet. Stationerat i Vita borgen i Svartvinter.
2. Kyrasseriet som är ett beridet regemente, främst bestående av riddare, men också ofrälse beridna krigare. Det sköter mindre oroshärdar, gränsbevakning etc. Har sitt huvudsäte i Bro, men befinner sig oftast ute i landet på patrullering. Nu i Kragma med Norra hären.
3. Flottan. Uppdelad i luftflottan och havsflottan, båda under befäl av drottning Karkassra. Båda är också sorgligen negligerade på grund av satsningar på kyrasseriet och rustandet av den Norra hären. I Myrna ligger några krigskoggar och en stridskarack finns i Ulbrek. I Svartvinter finns stormryttarna, det truppförband som ansvarar för rikets luftskepp.
4. Gränshirder. Då och då skickar kronan ut en riddare för att mobilisera en gränshird för patrullering av någon orolig utmark. Ofta blir dessa gränshirder mer eller mindre permanenta eftersom rikets utmarker tenderar att vara synnerligen oroliga. Ormmårdens syndvästra utkant patrulleras av den s.k. Ormhirden, och Rimvindapasset har en stadigvarande gränshird av bistra veteraner, för att nämna några exempel.
5. Templens riddarordnar och egna vaktstyrkor. Står helt under de olika templens befäl, och kan vara allt från ytterst väldrillade och glänsande rustade riddare till slashasar med en påk och en helig symbol i fickan. Bergstemplet i Svartvinter har t.ex. en välorganiserad styrka av tempelbödlar, utbildade i både lagkunskap och avrättning. Högst i rang står tre stycken äldre riddarbödlar.
6. Städernas och byarnas vaktstyrkor. Frikopplade från kronan och lyder under stadens eller byns folksamling eller amtman. Oftast ganska dåligt utbildat och utrustat manskap.

Norra Hären: För två år sedan beslöt kungen att rusta en här för att ta itu med Tjälgångarherren och hans allt större orkerhorder uppe i Kragma i norr. Hären består av kyrasseriet samt värvade män från borgmarkerna i Järnfållarna och Tistelnacken. Även arlar och tornhållare från Bryte Bädd deltog med sina hirder, men därifrån gjordes aldrig en större värvning bland bondebefolkningen, vilket är en delorsak till oroligheterna där, då det området i stället beskattades högre för att finansiera hela projektet.

Hären sitter nu fast uppe i Kragma. Rimvindapasset är igensnöat och dessutom intaget av orkerna, så även på sommaren skulle en marsch genom passet troligtvis sluta i katastrof. Hären har lidit två svidande förluster ute på Molnmakarkammens glaciär mot orkernas pikenerare.

RELIGION

I Randmark dyrkas de s.k. Tolvgudarna – skapelsens tolv frammanare och ljusets fäder. Till detta panteon hör de tre åldriga: Éo - Föderskan, den lejonhövdade Patarrah - Skriftaren samt den namnlösa Sångerskan. De övriga nio kan du som SL fritt fabulera fram. De är av snäppet lägre rang än de tre åldriga, men kan t.ex. lokalt vara mycket inflytelserika. Utöver det finns en uppsjö vildgudar och andeväsen som t.ex. skogsfrun Kyrisha, vattenherren Valno, ett antal djurandar, samt vinterguden Tvarr. Blodsätterna tillber därtill sina anfäder, och dessa andar ger ätterna styrka och hjälper dem att stärka sin maktposition.

Det finns ingen huvudgud, men de tre åldriga är de mest tillbedda och det stora bergstemplet i Svartvinter, Randmarks största, är tillägnat dem. Skriftaren är arbetets, och det mänskliga skapandets gud; Föderskan står för fruktbarhet, familj, sådd och hjälpsamhet. Sångerskan vakar över liv och död, och är och domens, lagens och rättvisans gudinna. Hon har inga egentliga tempel tillägnade sig, men gravkummel och tillhörande klocktorn, bödlar och galgmän hör till hennes område. Bergstemplets bödlar är hennes tjänare. Sångerskan vakar också över de dödas hus – inrättningar vart rikt folk för sina avlidna för likvaka, kremering och kanske avporträttering för statyer hem till anfäderskällaren eller familjekumlet. Mindre förmögna får nöja sig med fattiggraven, i Svartvinter beläget utanför staden, bakom Östermyra.

I dödsriket finns därtill egna dödsgudar, men de snarare fruktas och undviks, och man tror att Sångaren konstant kämpar för att hålla dem stången.

Tolvgudatemplet hyllar alla tolv gudar likvärdigt och utbildar skriftlärda, pergamentshållare, sägnetecknare, helare, siare och assessorer. Även laglärda utbildas i Tolvgudatempel, men det är Sångerskans tjänare som utmäter straffen och övervakar lagens rättvisa.

DEN SLUTLIGA ERANS ORDEN

Den Slutliga Erans orden hyllar den Enda Guden Kvar, och har på kort tid etablerat sig som en viktig maktfaktor i det centrala Randmark. Orden har sitt huvudsäte i Ulbrek (efter att staden intas, vilket anpassas enligt kampanjens framskridande, se äventyr 4 – ”Bronsvägen”)

Enligt prästerskapet har de gamla gudarna dött bort – alla utom en. Han är den första guden och den sista guden – den Enda Guden Kvar. De gamla gudarnas makt falnade sakteligen, och stjärnan som föll över nordanlanden för ca tio år sedan var det slutliga beviset.

Den Slutliga Eran är en mycket sträng trosinriktning och förbjuder bl.a. dans, sång och alkohol. Detta p.g.a. att vi lever i en sorgetid. I hundra år skall den Enda Guden Kvar sörja sina döda bröder och systrar, och under den tiden är det synnerligen respektlöst att glädja sig. Även magi är förbjuden eftersom de gudar som övervakat magin nu är borta och den Enda Guden Kvar är upptagen med att sörja och späka sig. Prästerskapet bär blodröda kåpor, färgade av de döda gudarnas blod.

I Zir är den Slutliga Eran mycket kraftig och därifrån kommer dess stora rikedom. Det är endast en tidsfråga innan den har lagt hela det väldiga östra riket under sina fötter.

Koppling till bondeupproret
Att orden vunnit sådan popularitet och kraft beror på att den hakat på det samhälleliga missnöje som redan pyrt i Bryte Bädd en tid – höga skatter, grinngardisk propaganda, missväxt och en vek och frånvarande kung har allt haft en bidragande faktor till det. Den Slutliga Eran lovar en framtid utan kungar (endast Guden styr), inga skatter (orden har ansenliga rikedomar) och bidrar med en känsla av ordning och säkerhet som man saknat i dessa ovissa tider.
Orden leds av fader Emlik Rättrådig och hans garde av blodsriddare och överstepräster. De skyr inga medel för att föra fram ordens budskap – folk bränns på bål och avrättas utan rättegång för förseelser mot ordens stadgar och bud. Magiker och underhållare är först på listan, suputer och spelare nästa.

Teologiska tolkningar
Eventuellt är den Slutliga Erans orden en motreaktion på gudarnas smutsiga förflutna med levande skuggor, löften och avtal hit och dit med Urmörker och drakar. Ett slags rensande av gudarnas skara så att alla oönskade pakter och ofödda mörkersöner och andra trick och besynnerligheter de samlat på sig under åren, kan sopas bort en gång för alla och skapelsen kan överleva. Kanske orden menar att Mörkret infiltrerat och besmittat gudarnas sinnen. Den Enda Guden Kvar har rensat bort alla förmörkade gudar och har på så sätt räddat världen. Fältet lämnas öppet för SLs egna teologiska tolkningar. Konstruktören föreslår dock som en möjlighet att världen befinner sig i en brytningspunkt även vad gäller gudar, och en samling nya gudar håller på att etablera sig, de s.k. Unga gudarna. Den Enda Guden Kvar har rensat bordet med de (flesta?) gamla gudarna, och de Unga tar sakta över.

ERUDATEMPLET I ULBREK

Detta lilla tempel är obetydligt både till utseende och inflytande, men spelar en avgörande roll i både kampanjen och dess bakgrund. Erudaprästerna dyrkar gudarnas och skapelsens oändlighet snarare än gudarna i sig. Detta gör dem till en irriterande nagel i ögat på den Slutliga Erans orden som ju anser att gudarna dött – en omöjlighet enligt erudatron.
Erudatemplets präster initierade i tiderna mordet på kung Oryn I. De instruerade kungens bror Mikhar, och när kungen var död och Bronslampan säkrad smälte de ner lampan i kraniet på en offrad oxe, och lade den i sitt tempel i förvar.
Denna historia är dock inte känd av många i templet, kanske endast någon äldre överstepräst. I stället lyder sägnen om kung Oryns död som så att han dödades av fienden, sedermera omformat till mörkertrupper, troll och orker. Denna omskrivning av historien har givetvis understötts av templets prästerskap, och sanningen har aktivt skyfflats under mattan.

MAGI

Magi i Randmark är sällsynt och få förunnat. Vissa av templen utbildar druider och präster med magiskt kunnande, exempelvis Tolvgudatemplets sannsynare och Kyrishas helande jungfrur. Templen genomför dock ingen regelrätt utbildning utan allt är upp till vilka egenskaper en novis uppvisar och om det råkar finnas en kunnig äldre druid till hands. I övrigt är Kollegiet i Svartvinter Randmarks enda egentliga magiakademi, också den liten och obskyr. Där kan man studera de flesta magiskolor utom dödsmagi. Enstaka eremitbesvärjare lär också ut magi i ensliga torn, flera av dem i Ulbrek, men de är både sällsynta och vanligtvis tokiga eller farliga. Bl.a. sägs det att en blodsmagiker i en övergiven trollhåla i Järnfållarna håller ett antal lärlingar, men att Hoornfursten i norr försöker rensa ut henne.

Det är en rejäl statussymbol för en arl eller furste att ha en hov- eller slottsmagiker i sin sold, men ofta är de rena obildade skojare.

Att praktisera magi öppet är vanligtvis förbjudet (t.ex. i Svartviner) och tillåtet endast i gudarum. Vanligt folk ser lite misstänksamt på magi, och man anser allmänt att t.ex. Valgårds fall berodde på besvärjande – via magin fick mörkret tillträde till alvernas rike.

BRYTE BÄDD

Under kampanjens gång kommer RP troligen att ett flertal gånger passera genom det centrala Randmark – Bryte Bädd. Här presenteras lite händelser som kan inträffa under sådana resor om SL så vill.

Allmänt
Bryte Bädd är ett ganska utbyggt område, och byar, små borgar och åkrar passerar tätt. Det är ett bördigt landskap med stora välmående byar. Politiskt är det dock ytterst turbulent. Hären i norr slukar enorma resurser, och skatterna är skyhöga. Kung Oryns III styre har heller inte lyckats hålla ett särskilt starkt grepp om landet och många markherrar tar lagen i egna händer och passar på att öka sitt inflytande. Men framförallt reser sig bondebefolkningen mot sina herrar, och ett rejält uppror ligger och pyser under ytan. På floden Blekan möter man mängder av pråmar överfulla med flyktingar och deras ägodelar. Längs vägarna drar undernärda bönder fram med vagnar lastade med allt de äger och har.

Utöver allt detta drar Slutliga Erans orden fram och kräver lydnad inför den Enda Guden Kvar. Stridigheter templen, bönderna och de olika adelshusen emellan är alltså vardag, och inte sällan ser man någon av de borgar man passerar stå i brand, och hela byar kan ses ligga rykande och utbrända.

Slumphändelser, Bryte Bädd

Slå 1T6 eller välj:

1. **Slutliga Erans präster**. En delegation av 5 krigarpräster i blodröda kåpor avkräver allt silver som överstiger 5 per person, all sprit och andra tecken på lössläppthet. Magiker och präster från andra tempel vill de slänga på bålet.
2. **Uppretade bönder.** Ett gäng beväpnade bönder försöker få RP att stanna och betala skatt. De vågar inte ge sig på RP, men det är tydligt att de tänker slå till t.ex. under nästa natt i skydd av mörkret.
3. **Unge arlen av Arved**. Se nedan
4. **Tornriddaren av Ulvgjord**. Se nedan under ”Unga arlen av Arved”.
5. **Bränd by.** RP passerar de rykande ruinerna av en stor och tidigare välmående by. Från en ännu brinnande kvarn hörs skrik på hjälp. Utanför kvarnen står ca 10 personer och grälar. De kan vara bönder, präster eller hirdmän från någon av de ovannämnda borgherrarna. De är oense om de instängda i kvarnen förtjänar att brännas levande eller inte.
6. **Värdshuset ”Gåsen och Ägget”.** Tidigare en obligatorisk anhalt för alla pråmhandlare och karavanfösare i området, centralt beläget vid Blekans flodförgrening. Här flödade ölet, kontrakt och avtal slöts, och rykten från landets alla hörn spreds. Numera är det tre våningar höga huset nästan öde med ett antal rädda gäster och ännu räddare värdshusvärdar. Här finns en flodhandlare som vill sälja sin pråm och försöka gömma sina pengar. Han vågar inte fortsätta resan på floden av rädsla för att bli rånad. Pråmen är lastad med yllebalar. Egentligen är han en rövare som stulit pråmen av dess rättmätige ägare, en halvlängdskvinna från Dyrnfold.
   Här finns också en ung arlessa som vill fly med RP, precis vart som helst. Hemborgen är bränd och alla hennes nära är mördade eller försvunna.
   Värdshusvärdarna ber om beskydd mot kringströvande laglösa och beväpnade bondetrupper, varav åtminstone två grupperingar hänger i värdshussalen. Röda präster övervakar att ingen sprit säljs och att ingen beter sig uppsluppet.

Unga arlen av Arved

En av de mindre trevliga bekantskaperna i Bryte Bädd är arl Jorgel av Arved. Blott 15 år gammal terroriserar han landskapet med remarkabel samvetslöshet. Hans äldre bror, den rättmätige arlen, är i hären i norr, och gamla arlen, hans far, dog strax efter att brodern tågat iväg. Plötsligt axlad med ansvar över hela borgmarken och med bönder i uppror i två av hans utbyar gav han utlopp för sitt inre sadistiska jag, slog sig samman med en bunt laglösa och brände den revolterande byn, inkluderande alla invånare – män, kvinnor och barn. Den andra byns invånare matade han åt sina hundar. Efter det följde attcker på grannborgarna, nya bränder och våldsdåd. Nu har dock pengarna tagit slut och på andra sidan av Blekan bjuder tornriddaren av Ulvgjord upp till hårt motstånd. Han har redan vågat göra reder långt över floden. På många håll i arlskapet är åkrarna upptrampade till lervälling av strid och truppers marscher. På de döda soldaternas vapenrockar ser man Ulvgjords grinande varg och Arveds stegrande bock.

Man kan stöta på arl Jorgel när hans mannar dyker upp och kräver resetull (egentligen ett regelrätt rån). Arlen är dock också ute efter dugliga krigare till sin här. Magiker vill han också väldigt gärna ha – hans fars gamla slottsmagiker börjar bli svag och dålig. Jorgel har honom i en bur var den gamle besvärjaren med glödjärn tvingas utföra blodsmagi åt arlen.

Tornriddar Ulvgjord

Karst Ulvgjord kan man stöta på vid Blekans flodstrand. Han har 8 pråmar bemannade med hirdkrigare och planerar en attack på arl Arveds män. Dessa håller på att inta Skvalers Värn – en borg byggd mitt i floden (se bild nedan). Änkearlessorna av Skvalers Värn håller stånd i borgen, men Arveds mannar har redan intagit yttre borggården och arlessornas försvar knakar i fogarna. Ur klocktornet bolmar redan rök, och skriken av bönder som tagit skydd innanför murarna hörs långt över vattnet. Tornriddaren anfaller med sina 30 mannar i pråmarna, och hans kusin, ”Den sena riddaren” anfaller med en handfull ryttare österifrån. Arveds män är också ca 30 till antalet, medan arlessornas sviktande försvar uppgår till en handfull bågskyttar och tre äldre riddare.

PERSONER I BRYTE BÄDD

Slutliga Erans röda präster

Prästerna är starkt troende – både på den Enda Guden Kvar, men också på den folkrörelse som tron satt igång. De är övertygade om att en revolution är av nöden, både teologiskt men också samhälleligt. Prästerna har kontroll över krigarmunkarna, men också ofta över bondetrupper i området. En vanlig missionärsgrupp består av 1-2 präster och 3-4 krigarmunkar, varav en blodsriddare.

STY 2
SMI 3
INT 3
KAR 3

Utrustning: Blodröd kåpa, offerdolk och en bönebok.
Färdigheter: Läkekonst 4, Bildning 3, Manipulera 3
Talanger: -

Krigarmunk från Slutliga Erans orden

Erfarnare krigare som vigts i blod och upptagits som krigarpräster. Ofta är den teologiska övertygelsen ganska tunn, men en ledande position i sekten och rätt att döda i gudens namn känns bra. Krigarmunkarna har blodröda mantlar, men ofta ganska enkel utrustning där under. De bästa munkarna vigs till blodsriddare och målar sitt ansikte varje dag med färskt offerblod.

STY 4 **(blodsriddare 5)**
SMI 3
INT 3
KAR 3

Färdigheter: Närkamp 3, Rörlighet 2, Speja 2, Skytte 3

Utrustning: SKYDD: Ringbrynja (skydd 5), barhuvad
VAPEN: Stridsgissel, Dolk och Stor sköld
Talanger: Blodsriddare: Omutlig 2

Bondemilis

Bondekrigarna är synnerligen enkelt rustade, många med endast påkar och högafflar. En stor del av de kringflackande bönderna är också utmattade och utsvultna. Många när ett uppriktigt hat mot kronan och ”herrarna i Svartvinter”, medan andra har ytterst liten insikt i varför man revolterar, och har endast ryckts med av farten.

STY 3
SMI 3
INT 2
KAR 2

Färdigheter: Närkamp 1, Rörlighet 2, Speja 2, Skytte 1
Utrustning: SKYDD: Läder (skydd 2)
VAPEN, ANTINGEN: Högaffel (Skada 1, bonus +1), ELLER: Dolk och Långbåge. ELLER: Långspjut
Talanger: -

Arl Jorgel av Arved

En ung man med synnerligen obehaglig och sadistisk uppsyn som också avslöjar i princip hela hans personlighet. Har en handfull riddare som alla lyder honom av skräck, men främst är hans trupper hirdkrigare och enkla rövare.

STY 3
SMI 4
INT 2
KAR 2

Färdigheter: Uthållighet 2, Närkamp 3, Rörlighet 3, Speja 3, Manipulera 2
Utrustning: SKYDD: Ringbrynja
VAPEN: Bredsvärd och dolk
Talanger: -

Slottsmagikern i buren

En utmärglad och halvdöd magiker med ohyggliga brännsår över hela kroppen.

STY 3
SMI 3
INT 2
KAR 2

Färdigheter: Manipulera 2, Genomskåda 3
Utrustning: -
Talanger: Runmagi 2, Blodsmagi 2

Hirdkrigare

Dessa beväpnade kvinnor och män är grundstommen i de randmarkiska arlarnas och borghållarnas trupper. De vaktar borgmurar och torn, och driver in skatt och brotullar. Vanligtvis leds de av en riddare i trupper om 5-10 krigare.

STY 4
SMI 3
INT 2
KAR 2

Färdigheter: Uthållighet 1, Närkamp 2, Speja 2, Skytte 2
Utrustning: SKYDD: Nitläder
VAPEN, ANTINGEN: Högaffel (Skada 1, bonus +1), ELLER: Dolk och Långbåge. ELLER: Långspjut
Talanger: -

Tornriddar Karst av Ulvgjord

En väderbiten man med gråsprängt hår och skägg. Marknadsför sitt krig mot Arved som en kamp för småfolken mot herrarnas översitteri. Men i själva verket tar han tillfället i akt att utöka sin egen makt. Borgen Skvalers Värn har han redan länge haft i kikaren och efter att arlessorna upprepade gånger motat hans frierier vädrar han nu morgonluft.

STY 4
SMI 3
INT 3
KAR 4

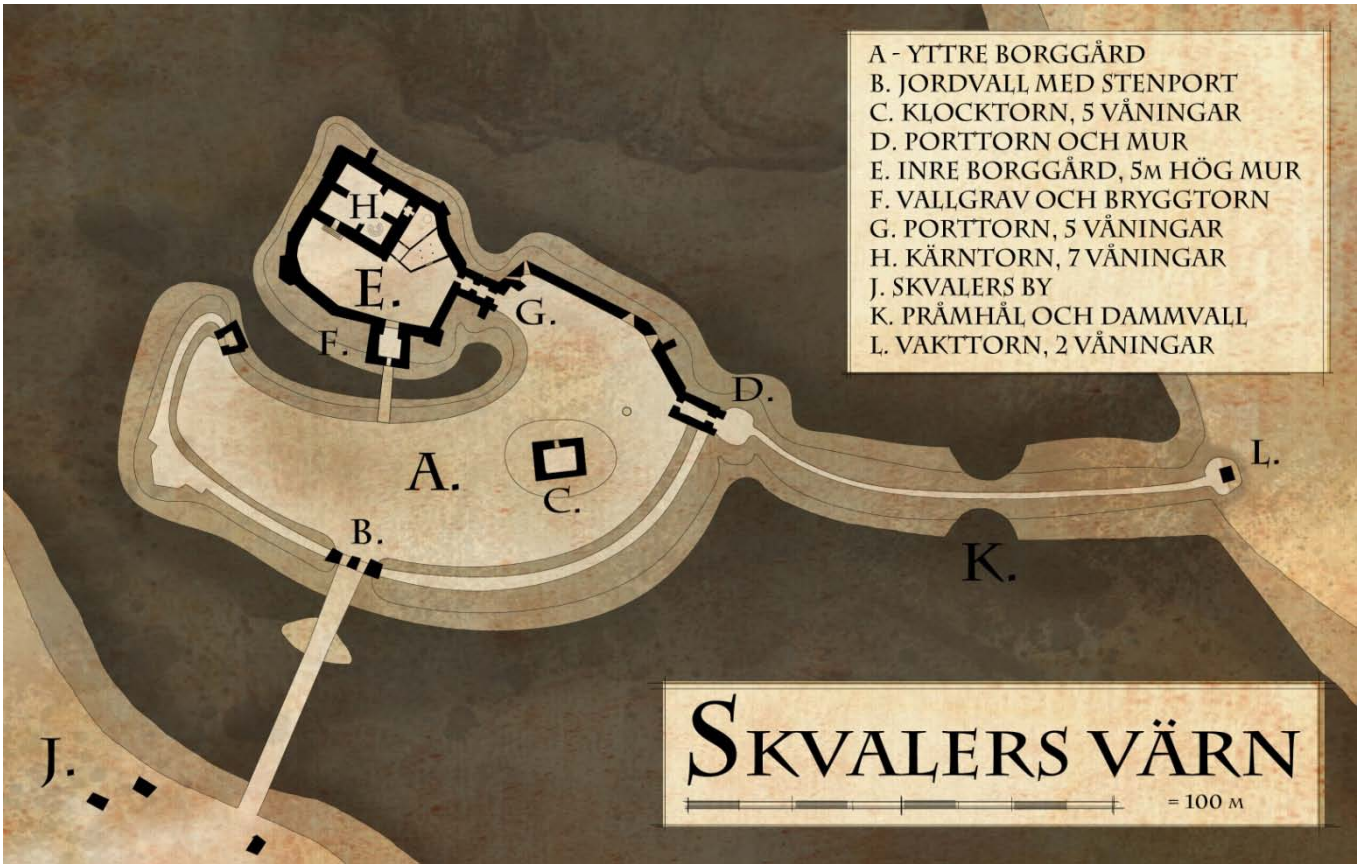
Färdigheter: Närkamp 4, Rörlighet 3, Speja 3, Skytte 3
Utrustning: SKYDD: Ringbrynja
VAPEN: Tvåhandssvärd, Långbåge
Talanger: Järngrepp 3

Riddare

Enkla husriddare på grova och stelbenta hästar. Utrustningen är sällan högklassig, så även utbildningen.

STY 4
SMI 3
INT 2
KAR 2

Färdigheter: Närkamp 3, Rörlighet 2, Speja 2, Skytte 2
Utrustning: SKYDD: Nitläder och tunnhjälm
VAPEN: Stridsyxa och liten sköld, dolk och spjut.
ÖVRIGT: Stridshäst
Talanger: -


A - YTTRE BORGGÅRD
B. JORDVALL MED STENPORT
C. KLOCKTORN, 5 VÅNINGAR
D. PORTTORN OCH MUR
E. INRE BORGGÅRD, 5M HÖG MUR
F. VALLGRAV OCH BRYGGTORN
G. PORTTORN, 5 VÅNINGAR
H. KÄRNTORN, 7 VÅNINGAR
J. SKVALERS BY
K. PRÅMHÅL OCH DAMMVALL
L. VAKTTORN, 2 VÅNINGAR
H.
E.
G.
F.
D.
A.
C.
B.
L.
K.
J.
SKVALERS VÄRN
= 100 M

APPENDIX 5: REGLER

Mörkrets Zenit är skrivet till reglerna för Svärdets Sång av Fria Ligan. Du kan spela kampanjen exakt med regelbokens regler, men författaren föreslår vissa mindre ändringar. Nordanlanden är en annan värld än det Glömda Landet i Svärdets Sång – här finns andra gudar och landet har en annan historia och annat upplägg. Detta har ingen direkt regelteknisk effekt men syns i små detaljer som att t.ex. dvärgarna inte praktiserar Stensång utan presenteras som ett relativt magifritt släkte, hamnskifte fungerar oftare som en fysisk egenskap snarare än en besvärjelse osv.
Nedan presenteras några övriga lite större förslag till regeländringar för kampanjen.

UTFÄRDER

Reglerna för utfärder skiljer sig en del i Mörkrets Zenit från de i Svärdet Sång. Främst p.g.a. tre orsaker:

- Kartan över nordanlanden är inte en hexagonkarta
- Kampanjen innehåller aningen längre vandringar än i Svärdets Sång
- Vissa av vandringarna har mera karaktär av transportsträckor än rent upptäckande som i Svärdets Sång.

Detta sköts med följande ändringar:

1. Dagsmarscher. Grundenheten i resande är inte rutor utan dagsmarscher. Under en vanlig dagsmarsch rör man sig 10 km i öppen terräng per kvartsdygn, och 5 km per kvartsdygn i svår terräng. Med en båt över vatten eller med häst på öppen terräng räknar du med 15 km per kvartsdygn. Mät sedan upp på kartan ungefär hur många dagsmarscher den planerade rutten är och utgå från det. Det är inte så noga – en grov uppskattning räcker.
2. 1 slag för Leda Vägen per kvartsdygn ni vandrar.
3. Ni spelar ut endast varannan dag. Hälften av resedagarna klipps alltså helt enkelt bort. Dessa räknas regeltekniskt inte alls – man får alltså inte tillgodose sig vila eller sömn under en bortklippt dag, även om man har skador som man eventuellt då kunnat läka. Bäst kanske det är att se det som att endast ”bra” dagar räknas bort, och dagar med skador och möten följer på varandra. Det spelar dock ingen roll hur man tänker sig det hela, huvudsaken är att det inte blir mekaniskt rullande av resorna. Du kan sköta det ”geografiskt” så att t.ex. första delen av resan är lugn och händelselös – RP hittar en relativt trygg väg – och sedan spelar ni ut den andra halvan.
   En konsekvens av denna varannan-dagregel är dock den att för varje vecka ute i vildmarken sänks allas resurstärningar för mat och vatten med ett – inga slag tillåts. För de dagar som spelas ut slår man för mat helt vanligt, men före den sista ”speldagen” måste alla sänka sina resurstärningar med ett. Resor under en vecka påverkar inte resurstärningarna på detta sätt.
4. Resor inne i Randmark mellan olika bosättningar spelas inte alls ut med reglerna för utfärder. Du kan klippa dem helt och hållet, eller t.ex. kräva något enstaka slag för Slå Läger och introducera lite slumpmöten, men huvudsakligen är tanken den att endast resor ute i det forna Valgård spelas med utfärdsreglerna. Du kan fritt klippa bort även resor i Valgård, t.ex. returresan om man spelat ut resan *till* en äventyrsplats.

I äventyrstexten finns slumptabeller för missöden för de olika äventyrsområdena – Sanklandet, Ormmården, Kummelvidderna och Kragma.

SPELBARA RASER

1. **Orker och svartalfer**. Om ni vill spela med orker och svartalfer som RP krävs egentligen inga ändringar, bara ett litet tillägg i hur Randmark ser ut som samhälle. I texten finns nu inga omnämnanden av dessa folkslag *innanför* samhället, men inget hindrar er från att introducera dem. De är då lämpligtvis dåligt ansedda och hör till samhällets lägsta skikt tillsammans med vildarna.
2. **Alver**. Alver och halvalver är ytterst sällsynta i Randmark, och i hela nordanlanden lär det inte finnas några som helst samhällen, men det går bra att ha sådana som RP. En alv är dock något oerhört exotiskt och främmande, och de är troligtvis seglarfolk från de vida världshaven. Eller så finns det alvsamhällen i söderns övärldar eller på den väldiga kontinenten i öster?
   Inte ens alverna själva känner till sanningen om Valgårds alver och deras en gång mäktiga rike, men det kan säkert fungera som en lockande krok för nyfikna och äventyrslagda alver. Konstruktören tänker sig att de alver som finns kvar är odödliga eller ytterst långlivade, helt enligt reglerna, och att nordanlandens förbannelse endast drabbade Valgårds rike och alverna där.
3. **Djurfolk**. I nordanlanden finns ett otal djurfolk, inte bara vargfolk. Här finns bl.a. svinfolk och snöleopardfolk, men också vildar som har endast enstaka djurattribut.

Svinfolk

Svinfolket från Baxarslättens gyttjiga vidder kallas även för galthuvuden, krolvarer eller grisskallar. De är ofta bönder eller hantverkare, krigare eller handlare. De är resliga och ofta aningen fetlagda, har vårtsvinshuvuden med rejäla betar och kindknölar, raggig ryggborst och antingen klövar eller mänskliga fötter.

Bästa GE: STY

Släktestalang: Stryktålig (övertar orkens talang)

Snöleopardfolk

Smidiga och snabba enstöringar från regntaigan i väster bortom Myrna. De kallar sig själva unkoroth medan människor har ett flertal olika benämningar; skogsbest, halvkatt, fläckpälsing osv. Deras egna byar lär vara primitiva och en del rapporterar om blodiga människooffer till hedniska leopardgudar, men mycket lite är känt om folket. De som lever i Randmark är oftast spårare, jägare eller krigare i någon arls hird.

Bästa GE: SMI

Släktestalang: Ljudslös (Fungerar på samma sätt som svartalfens talang i spelreglerna)

Vildar

Den tunna världsväven över det forna Valgård gör att en del människor med tiden förvrängts och förvildats, och fått drag av olika djur, utan att direkt kunna klassificeras som ett visst folkslag. Dessa folk kallas vildar och utgör bottenskiktet av samhällets klasser i Randmark. En vilde kan se ut lite hur som helst: vissa har gula rovdjursögon men ser annars helt ur som människor, en del har bara vilda huggtänder, kanske klor, någon har svans och koöron, horn etc.

Bästa GE: Valfri

Släktestalang: Adaptiv, dvs. Samma som människan.

APPENDIX 6: ROLLPERSONER

Nedan presenteras en uppsättning äventyrarbakgrunder med kopplingar till kampanjen. Dessa kan användas av spelarna som inspiration eller rakt av som sådana.
Rollpersonerna har alla en allmän bakgrund och en valfri personlig koppling till Mannen med benhanden. Om ni använder dessa kopplingar kan ni skippa det första mötet med Ashur-Asha på Röda Möllan i kampanjens öppningsscen. I stället kan RP ha kallats till Pråmhandlarens dotter genom ett brev av den benfingrade mannen.

KORP

Vargfolk, jägare
Du tjänstgjorde som ung i ett antal olika rövarband i norra Randmark tills du efter en blodig räd fick ett pris satt på ditt huvud. Du tog dig till Zir, var du tog tjänst i Galghordens armé. Du avancerade fort upp till kapten i horden, en av Kalla Jarls närmaste förtrodda. Du stred med hyrsvärden mot de röda prästerna och blev tillfångatagen. När du återvände, förhörd och torterad, tappade Kalla Jarl förtroendet för dig, och du insåg att han tänkte mörda dig. Du flydde i natten, och på vägen bytte du ditt guldmynt(alla kaptener i Galghorden har ett) mot Kalla Jarls eget. Du vet att hans guldmynt är ett mäktigt föremål och kanske kan det även ge dig viss styrka. Och du vet att Kalla Jarl aldrig kommer att sluta leta efter det. Du flydde tillbaka till Randmark, men precis som förut har du ingen plats och inget hem.

Koppling till Mannen med benhanden:
Ditt första rövarband leddes av en mystisk man med benhand. Du såg aldrig hans ansikte, men du kände hans blick som alltid dröjde kvar vid dig lite för länge.

Kalla Jarl kommer att göra sitt yttersta för att få tag på den tjuvaktiga Korp och att få tillbaka sitt guldmynt. De röda prästerna som Korp flydde från känner kanske också igen henne.

MIDNATT

Mänska, tjuv
Du föddes på Kanbiks gator i Derafra med ett mystiskt tecken på din arm. Tecknet gav dig mörka krafter som du utnyttjade till fullo medan du arbetade dig upp till toppskiktet i Kanbiks undre värld. Du spottade eld och klöste gift, och tog dig som en orm ur de mest omöjliga knipor. Men det tärde också på dig och slukade dig mer och mer. Du blev allt vildare, och ett spår av död och blod följde din framfart. Till slut hade du skapat så mycket fiender och så till den grad uppgått i ditt bultande tecken på armen att du närmast var ett fräsande vilddjur. Du räddades av en okänd kvinna som gömde dig undan dina förföljare, skar loss tecknet från din arm och satte dig på ett skepp till Randmark. Nu är minnena från Kanbik suddiga och avlägsna, men drömmar om de hänsynslösa våldsdåd du gjort plågar dig ännu om nätterna.

Koppling till Mannen med benhanden:
I synnerhet drömmer du om natten då du antog erbjudandet från mannen med benhanden och mördade alla dina kumpaner i templet var ni hade ert gömställe. Du minns inte hans ansikte, och detaljerna är synnerligen oklara, men du minns hur han såg in i din själ och visste precis hur han skulle få dig att göra som han vill.

Tecknet som Midnatt hade på armen var givetvis symbolen för Elmgryning, och hon är en av de få personer som fötts med tecknet, och inte bara tatuerat det. När Midnatt ser tecknet kommer minnena från Kanbik sannolikt tillbaka. Personen som räddade henne kan också dyka upp i kampanjen, t.ex. är det Otau från äventyr 4 – ”Bronsvägen”. Och mannen med benhanden är givetvis en av Ashur-Ashas kroppar, kanske någon som sedermera dött? Mördade Midnatt själv sin arbetsgivare efter blodsdådet i templet?

RAGADUR

Dvärg, krigare
Du är en åldrande brottarmästare från gladiatorarenorna i Gomdar. Ursprungligen kommer du från Marnhall, men du utvisades nesligen från dina urfäders hem. På äldre dagar har du drabbats av gråsjuka, och dina knogar och överarmar är redan fläckig granit, och längs ryggen löper ådror av gnejs och basalt. Stenen är inte lätt att se utan det ser närmast ut som grov hud, men den tynger dig och drar dig obemärkt hemåt, mot fäderneberget och djupet.
Redan som ung nere i Marnhalls kyliga djupstensbrott var du en skicklig envigskämpe. I ungdomlig dumhet och övermod ville du visa din orädsla och övertalade din vän Bozik att föra ner dig och flickan Gelda till en mörkerkälla i bergets nedersta grottor, ett förbjudet ställe. Bozik var av förnäm ätt och son till en tektor, och kunde lura sig tillträde. Du minns inte mera var grottan låg, men väl där växte ett monstrum upp ur den mörka källan och attackerade er. Den dräpte Gelda på fläcken och kastade dig till marken utan tillstymmelse till ansträngning. Du låg fastnagld och väntade på dödshugget, men varelsen stannade upp och betraktade dig – vände in och ut på dig med sin trevande blick, och lät dig gå. Under tiden hade Bozik fytt och ni tog

er darrande av skräck tillbaka. Ni blev båda utvisade ur riket. Det var ett hårt straff, men prins Rvorda, som du förnedrat på brottningsarenan i Nerdjupschaktet, hade också haft ett gott öga till Gelda, och straffet slogs fats. Din vän klarade inte av skammen och tynade bort i ytlanden inte långt därefter. I åratal har du levt med skulden, och nu, efter en hyllad karriär som brottare på Gomdars gladiatorarenor har du återvänt till Randmark och ditt samvete – lockad av mörkervarelsen från källan som åter dykt upp i dina drömmar, och dragen av gråsjukans bergasug.

Koppling till Mannen med benhanden:
Mörkervarelsen i Mörkerkällan sade att ni skall återses när Mannen med benhanden kommer. "När berget kommer efter dig, och när Mannen med benhanden är här – då skall vi återses".

Ragadur har givetvis många obekväma återseenden i Marnhall, men också i ytlanden kan han kännas igen – av jorddvärgar och envigskämpar, och kanske rentav av den gamle vännen Bozik, som inte alls dött.

VORIN

Mänska, ryttare
Du tillhör en anrik och gammal ätt, och i er borgs mörka källarkrypta står bistra anfäder utmejslade i fläckig granit. Dessa anfäder har du nu med dig på dina färder i form av hästen Bax, på vars rygg dessa åldriga skepnader i nattens mörker eller bland dimsjok och mist kan skymta.
Din far skuldsatte sig med sprit och kortspel så till den grad att din hemborg nu är i konkurs och era gäldenärers tidsfrist börjar löpa ut. Snart finns hela din ätt inte mera, och sköldarna på de nötta murkrönen kommer att bytas ut. Ni är ännu en ansedd ätt, men endast era goda relationer till rikets högsta krets håller er bräckliga status kvar .
Du klarade inte av att stanna kvar på borgen utan gav dig iväg för att hitta din egen lycka, och kanske, kanske genom ett mirakel rädda borgen. I ett infall tog du Bax med dig, även om du vet att anfäderna hör hemma i borgen och kunde hjälpa din mor som blev kvar med din yngre syster.
Din ena bror tog värvning i Norra hären, och din äldre syster i bergstemplet i Svartvinter.

Koppling till Mannen med benhanden:
I desperation har din ätt även lånat pengar av staden Grinngard. Du minns deras delegation från när de besökte borgen, och hur din mor med fasa berättade om mannen med benhand, som tvingat henne till lånevillkoren.

Vorin kan ha bekanta i Kungsgardet och inom Randmarks styrande skikt, bland borgar och i hären. Troligt är att ätten rentav har band till den kungliga familjen.
Modern såg alltså storhertig Hegenhald, men minns inte vem det var. Troligt är också att han inte då ännu var storhertig utan hade en lägre ställning som tjänsteman.

THELGAND

Magiker, alv
Du är över 500 gammal, men ändå känns världen som ny för dig. I hela ditt liv, i sekel efter sekel, har ert skepp varit allt du känt till, och havet allt du sett. Nu har skeppet förlist och med häpnad har du börjat lära dig om livet på land, och om mänskornas märkliga riken och seder. Sakta har du sökt dig norrut, dragen av de sägner som din mor berättat åt dig innan hon dog, nu flera hundra år sedan. Hon sjöng sånger om det fagra Valgård, och om alvernas sorgliga exodus. Men alltför lite fick du höra, och om mycket sade hon aldrig någonting. T.ex. pratade hon aldrig om din far. Att han var en av Valgårds ståthållare och furstar är något du gissat dig till, men du har inga detaljer. Hemligheterna kring din far och Valgårds mörka öde lockar dig ständigt längre norrut. Nu har du bott i Kollegiet i Svartvinter ett halvår och studerat under Gordigal den Gamle. Men du inser att svaren inte finns här, bland luntor och böcker, utan ute i ödemarken, i det forna Valgårds ruiner.

Koppling till Mannen med benhanden:
Bland Kollegiets pergament har du stött på ett gammalt brev var en "Man med benhand" omnämns. Det skulle inte ha väckt ditt intresse alls om det inte vore för det faktum att brevet är skrivet av din mor för 500 år sedan. Det är ett brev till din far, en illavarslande varning om sianden och sanndrömmar som din mor haft – kanske deras sista kontakt med varandra.

Thelgands far kan vara t.ex. en av alvkungarna i Zir, och ruinerna ute i ödemarken kan ge minnesbilder från en tidig barndom.

GRONN

Druid, halvling
Du är en tjänare av det namnlösa Urmörkret – en Betraktare. Er orden är liten och föga omtalad, men likväl har ert underjordiska modertempel i Ulbrek stått i hundratals år. Mörkrets kulter är illa ansedda, och det ofta av goda skäl: Världen är full av falska profeter och folk som utnyttjar mörkret till att dölja sina illdåd. Ingenstans är ni välkomna, och överallt är ni missförstådda. Ni kopplas till troll och ondska, men vad folk inte förstår är att Urmörkret inte väljer sida. Det omsluter skapelsen i sin trygga famn, skyddar den och betraktar stilla i tystnad. Sådant är också ditt värv – att iaktta och lära dig, beundra och skydda.
Nu har dock den namnlösa stillheten rubbats. Någonting är i görning långt bortom skapelsens horisont. Din tempelmästare – er ordens överhuvud – har lämnat er, övergått till en ohelig mänskoätande mörkerkult, och upplöst hela orden. En brännande oro gnager i dig – har mörkret övergett Betraktarna så som tempelmästaren sade, har du haft fel i din tro – är Mörkret ändå synonymt med ondska, eller är kanske Urmörkret i nöd?

Nu drar du land och rike runt, sökande efter svar. Dina färder har fört dig till Svartviner, men staden är inte nådig för en icke-mänsklig mörkerdyrkare utan hem och utan sina trossyskon. Du längar till modertemplets sköna mulldoftande mörka tunnlar, av vilka du själv grävt fram och förbättrat många, men du vet att ingen återvändo mera är möjlig.

Koppling till Mannen med benhanden:
Ordensmästaren talade om Mannen med benhanden, och många av dina trossyskon lyssnade och lät sig övertalas. Men du kunde inte förmå dig. Någonting sade dig att det inte var Mörkrets rätta vilja.

Gronn har förstås bekanta bland Ätarnas kult, men behöver inte vara insatt i alltför mycket av kampanjens bakomliggande teman för det – du kan som SL ge precis så mycket information som du vill. Tempelmästaren kan vara vem som helst av Ätarna i äventyret – t.ex. Adagngada. I staden Ulbrek har Gronn säkert också bekanta och kontakter.

Dödlighet och kontinuitet
Scenariot har en röd tråd och utspelar sig över ett flertal längre äventyr. Om flera rollpersoner dör mitt i kan det eventuellt skapa en känsla av att den röda tråden kapas, och det kan kanske kännas svårt att klämma in nya rollpersoner på ett naturligt sätt. Konstruktören föreslår ett par knep för det här:

- **SLP**. Ha från början med en eller två SLP som är invigda i alla äventyrets hemligheter, precis som RP. Du kan använda dem på flera sätt. Dels kan de fungera som nya rollpersoner om någon skulle dö, och dels kan de föra den röda tråden vidare om spelarna gör nya rollpersoner. Du kan också låta en SLP ta emot en avgörande attack från ett monster när resten av gruppen ligger risigt till. Andra personer, som tillfälligt finns på plats i striden – besättning på ett skepp, vägvisare, vakter etc. – kan också användas som kanonmat på detta sätt.
- **Icke dödliga strider**. Fundera på förhand på hur eventuella uppkommande strider kan sluta. Vad finns det för möjligheter för RP att överleva om striden går illa? Vad finns det för flyktmöjligheter? Ibland kan fienden vilja ta RP till fånga, och rentav t.ex. läka en bruten RP för att senare kunna utnyttja den som informationskälla. Ibland kanske fienden också tagit stryk och hellre avbryter ett överläge med att beordra RP att ge sig, än att slåss vidare. Kanske fienden bara vill ha RPs pengar och föremål? Monster och djur kan också mycket väl tänkas dra sig tillbaka om de skadas, även om de skulle vinna fajten om den fortsatt till slut. Monster kan också nöja sig med *ett* byte, d.v.s. om en person faller så är monstret nöjt – en malorm kanske drar iväg med sitt dränkta byte, en vargflock samlas kring ett fallet offer och försöker skydda det i stället för att angripa andra RP. Du kan också anpassa de i texten angivna fiendernas antal och deras STY/färdighetsväden/attacker enligt hur just din grupp är upplagd. Du är fri att utveckla äventyren precis hur du vill.
- **Lätt att brytas, svårt att dö**. Reglerna i Svärdets Sång är oförlåtande, men en person bryts snarare och dör inte lätt. Utnyttja det och låt brutna RP hittas och räddas.
- **Låt dem dö**. Ta ingen stress om en eller ett par RP dör, det är rentav sannolikt att så sker, och kan också vara riktigt dramatiskt och stämningsfullt. Det som kan göra en fortsättning på kampanjen svårare är om hela gruppen dör. Deus ex machina är ingen bra utväg, men *en* gång kanske du kan komma undan med en sådan räddning i sista sekund?

APPENDIX 7: LEDTRÅDAR & TIPS FÖR KAMPANJEN

LEDTRÅDAR FÖR ARTEFAKTERNA

Här presenteras tips för hur du kan placera ut ledtrådar till de olika artefakterna i kampanjen. Kampanjtexten är skriven så att den första grundläggande informationen fås i Öppningsscenen, och därefter ges det första äventyrsuppdraget av Gordigal. Därefter får RP själva under spelets gång luska fram var de två andra av Bronslampans artefakter finns.

LÅGAN

Tips om den brinnande alvstenen går att få på de flesta ställen var gravplundrare och lycksökare hänger. Den är en legendomspunnen artefakt, synonym med rikedom och ära.

Tips 1 – Am-Korum

Rykten om Am-Korum florerar över hela nordanlanden. Det är alvernas glömda lärosäte och kung Aurogons gravvalv – varje skattsökares dröm, och överträffat endast av legenderna om Kormunds hjärta. Att det ligger i Sanklandet vet de flesta, men var där vet ingen.

De riktigt väderbitna och ärrade gravplundrarna kan i förtroende viska att kung Aurogon begravdes med en brinnande alvsten, den som tände Bronslampan, som i sin tur gav Valgård all dess makt och rikedom. Eldstenen innehåller gamla runor som leder vägen till gömda skatter, kanske drakarnas glömda hålor.

Tips 2 – Ormtungas expedition

Var man än talar om Am-Korum kommer Ormtungas expedition upp, dess obehagliga öde och det monstrum som det väckte. Att de visste vägen till Am-Korum anses vara ganska klart, kanske de rentav kom ända fram innan de mötte sitt öde. För att få mera information om expeditionen bör man uppsöka Kollegiet i Svartvinter. Därifrån avgick expeditionen, och därifrån hade de fått all sin information, antas det. Man kan också få höra rykten om den excentriske furst Or och hans inblandning, samt om den överlevande lärlingen.

Om RP uppsöker Gordigal enligt dessa rykten kan du använda honom precis som i texten. Om RP inte uppsöker Gordigal kan du ge tipsen som leder till Ormtungas brev åt dem på något annat sätt, t.ex. helt enkelt via rykten på staden. Det är också möjligt att flytta på Gordigal – han behöver inte befinna sig i Svartvinter. Han kan vara med hären i Bohr-Ba eller återfinnas på egen expedition ute i Kummelvidderna. Både furst Or och den överlevande lärlingen kan också finnas på andra ställen än i Svartvinter.

När RP sedan kommer till Sista Bryggan rullar händelserna på av sig självt enligt äventyrstexten.

ÄVENTYR 2

”I lejonets käftar” rullar igång så fort RP kommer till Svartvinter med riddar Helmfasts brev och sigillbrickan. De hittas i kampanjtexten i Äventyr 1, s. 65, men du kan placera dem nästan var som helst – du bör endast eventuellt modifiera riddarens brev något så att det passar platsen och situationen. Helmfast kan t.ex. ha mött sitt öde i Basaltborgen i Kragma, ute på Kummelvidderna, i stridigheterna i Bryte Bädd eller i Marnhall.

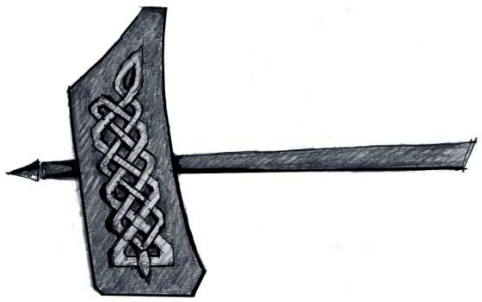
DEN SVARTA HAMMAREN

För att komma igång med sökandet efter Hammaren behöver RP egentligen bara få veta att den finns hos Tjälgångarherren. För detta kan du använda följande ledtrådar:

Tips 1 – Jättarnas gåva

Det är allmänt känt att hammaren smiddes av nordlandens urjättar som en gåva åt alverna. Att de ångrade sin gåva och ville ha tillbaka hammaren är dock mindre känt.

Det här kan RP t.ex. få läsa i en bok som de kan hitta precis var som helst. Boken heter helt enkelt ”Den svarta hammaren” och där kan man läsa om hur de sista urjättarna trånade efter hammaren medan de sakta tynade bort. Kräv slag för BILDNING för att läsa boken, och krydda med dunkla antydelser.

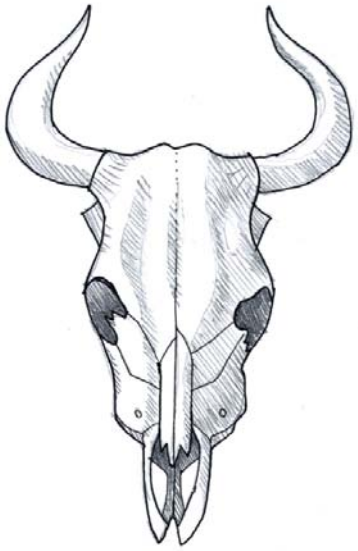


Tips 2 – Skalpen och Knivsvåle
I en trollhåla, bland vildar eller orker, i någon banditgömma, eller egentligen precis var som helst, kan RP hitta en illaluktande skalp. På den framgår det att personen vars huvudsvål inbränts med skriften är kommenderad på ett uppdrag och inte bör återvända till uppdragsgivaren utan ”Den svarta hammaren”. På förslagsvis nästa ställe man besöker hittar man en vilde med huvudet brutalt ärrat av en skalpering. Hans gulfläckiga hy eller päls matchar den äckliga skalpen. Vilden heter Knivsvåle och försöker eventuellt fly från en strid eller återfinns i en fängelsehåla. Han kan darrande berätta att han arbetat för en vit rese vid namn Illvinter som sökt Den svarta hammaren. Knivsvåle gav själv upp sökandet och försökte fly genom att skalpera sig och på det viset bli av med uppdraget. Den skalperade vilden kan t.ex. återfinnas i slavjägarorkernas håla i Sanklandet i Äventyr 1, på ett sjaskigt värdshus i Svartvinter i Äventyr 2, eller vara en av Galghordens hyrsvärd t.ex. vid Dimryggens jordborg i Kummelvidderna i Äventyr 4. Han vet inte mera än att rykten säger att Illvinters andra utsända, och kanske också Illvinter själv, uppsökte en destination nära intill. Denna destination kan vara t.ex. Vagelkrums utgrävningar i Brinke Vad i Äventyr 4, eller kanske Ödleprofeten i Havsmön i Äventyr 1. Eller så är den utsända slängd i fängelse i Svartvinter i Äventyr 2. På denna följande destination skall det i alla fall framgå att den frosttagna resen Illvinter hittat hammaren och är på väg norrut till sin arbetsgivare – Tjälgångarherren.

OXHUVUDET

Inför äventyr 4 behöver RP veta att Oxhuvudet finns i Erudatemplet i Ulbrek. Ledtrådar för detta kan spridas ut exempelvis så här:

Tips 1 – Brödramordet
Första ledtråden är informationen om att kung Oryn I inte själv krossade Bronslampan och att den inte försvann ur historieskrifterna utan att den noggrant lades i förvar, och att förvaringsplatsen finns dokumenterad. Enligt denna information tog kungens bror – Mikhar – oxhuvudet med sig i graven. Varför och vad som exakt menas med det kan lämnas vagt – tog han vetskapen om var oxhuvudet finns med sig i graven eller faktiskt fysiskt själva huvudet? Kung Mikhars grav är dock tydligt nästa anhalt. Mikhar regerade efter kung Oryns I död som kung och ståthållare tills Oryns son blev myndig. På grund av oklara omständigheter skar sig förhållandet mellan ståthållare och nybliven regent där efter i något skede. Mikhars grav kan därför återfinnas lite var som helst och behöver alltså inte vara i Vita Borgen i Svartvinter var rikets regenter vanligen begravs. En möjlighet är De dödas hus i staden.
Denna information kan komma från Ormtungas expeditionsdagbok i Äventyr 1; från rådsrullorna på hovskrivare Reharts bord eller den sista alven i Äventyr 2; eller t.ex. från glaciärjättens orakelkummel i Bohr-Ba i Äventyr 3. Jätteroraklets siande hittas i sådana fall lämpligen i syster Rishas anteckningsbok där hon gått igenom gamla profetior som glaciärjätten yttrat för att lära sig tyda dess språk bättre. Profetian om Oxhuvudet är annoterad med hennes korrekta tolkningar och behöver således inte tydas – innebörden är klar: I Mikhars grav finns svaret. Själva profetian kan vara rätt kryptisk och finns inhuggen i utkanten av urjättens kalhäll. (Se Bohr-Ba i Äventyr 3).



Tips 2 – Från gravens skugga
När man hittar Mikhars grav (detta kan kräva lite snokande om du vill, eftersom Mikhar försköts från kungafamiljen) är den länsad. Spåren leder till Jorddvärgarnas Gille – de har snott kungens lämningar, malt benen och gjort ”gravskugga” av dem. Gravskugga är en drog genom vilken man kan se upplevelser från en annan, död persons liv. Ju äldre och noblare lämningarna är, desto värdefullare drog. Gravskugga från en femhundra år gammal kung är följaktligen det finaste man kan komma över, och säljs inte billigt. Gillet har givetvis inte Oxhuvudet – enda chansen är att ta drogen och hoppas på att få uppleva rätt tidpunkt ur kungens liv. Detta går att påverka så RP har goda förutsättningar att fä se rätt saker. När man väl snortat ben-

mjölet transporteras man till kung Oryns I sista dagar, upplevda genom Mikhars ögon. Randmark ligger i fält och förebereder sig för ett avgörande slag mot en här bestående av nuriska klaner, dvärgar från Brur och några människofurstar. Man ser hur Mikhar smyger in i sin brors tält. Kung Oryn I är mitt i en mörk ritual med Bronslampan, skelettfingrad och galen. Mikhar går fram och knivhugger sin hypnotiska bror i hjärtat. Kungen faller på knä förskräckt stirrande på brodern medan giftet från kniven sakta suger livet ur honom. Mikhar tar lampan, och för den genom natten till ett tält var en handfull erudapräster och några furstar väntar. En oxe offras, lampan smälts ner och gjuts in i oxskallen. Man skakar hand och erudaprästerna far iväg med skallen medan de bedyrar att den skall hållas i tryggt förvar i templet. Efter en kort palaver om hur kungens död skall förklaras och slätas över – planterade knivar och kroppar från döda fiender – avslutas mötet och synen avtar. Krydda med lämpliga referenser – vid ritualen med oxskallen deltar en furste av Hoorn, en gråtande drottning Selga o.s.v.

Efter detta är det lätt att få reda på att Erudatemplet i Ulbrek har en skattkammare med gamla artefakter, och kanske rentav få det bekräftat av någon äldre och högtstående präst att Oxhuvudet finns där. Erudaprästerna håller det givetvis som en hemlighet, och talar inte öppet om att de var med och mördade Randmarks landsfader. Därför är det inte många inom templet som känner till att Oxhuvudet finns där, och ytterst få känner till sanningen om kung Oryns död – kanske inte någon alls? I synnerhet lägre stående präster och noviser (t.ex. syster Risha) är fullständigt ovetande. De har knappast tillträde till skattkammaren, och om de har, så har de säkert ingen kunskap om artefakterna.
Om du vill placera Mikhars grav någon annanstans än i Svartvinter kan Gillets inblandning och gravskuggan vara svår att förklara – då kan informationen t.ex. komma från hans spöke eller från någon obskyr inskription i graven.

Öppen kampanj – startledtrådar

Om du vill spela hela kampanjen utan uppdrag och uppdragsgivare är det också möjligt. Följ tipsen ovan för de tre artefakterna, och använd nedanstående tips för att sparka igång själva kampanjen.

Första steget
Ge kartan över nordanlanden åt spelarna och se till att de har en övergripande kunskap om settingen: Randmark, det forna Valgård, alverna osv. Som ett minimum bör spelarna känna till det som står om Nordanlanden i inledningen av kampanjen. Sen är det bara att låta spelarna välja var de vill börja och köra igång. I stället för Gordigal som uppdragsgivare drivs äventyret av olika rykten och sägner om Bronslampan, som RP kommer över medan de drar fram över nordanlanden.

Tips 1 – Profetian om den fjärde pakten
Låt spelarna i ett mycket tidigt skede komma över denna vers (se Appendix 2), kanske genast första spelmötet. Det kan vara en gammal blind spågumma som stannar RP mitt på någon bygata och reciterar den för dem, en gammal bok de kommer över, eller så kan den finnas ingraverad på något föremål de hittar.

Tips 2 – Den sista alven
Läs i Äventyr 2 – ”I lejonets käftar”, kapitlet ”Övriga ledtrådar och personer” om den siste alven. Denna figur kan du placera var som helst i äventyrarnas väg, och hon kan ge nästan hurudan information som helst. Låt i alla fall RP få höra alvens berättelse om Bronslampan.

Tips 3 – Mannen med benhanden
Följande steg är att spelarna inser att Bronslampan är nyckeln för att stoppa detta Mörker som profetian omtalar, och att ”han med benehand” är ute efter den.
Till detta föreslår konstruktören att du använder en av Ashur-Ashas värdkroppar så att RP får en känsla av att vara mitt i smeten. Ta inspiration från öppningsscenen i Svartvinter. Mörkersonen uppsöker kanske helt enkelt RP och ber dem hjälpa. Alternativt ber han dem hålla sig långt borta från allt som har med Bronslampan att göra. RP kan också stöta på Mannen med benhanden utan att denne direkt konfronterar dem.
En annan möjlighet är att den sista alven (se ovan) ännu lever när RP besöker honom, men dör omedelbart efter (kanske RP blir anklagade för mord??) Då söker Mannen med benhanden upp RP för att höra vad alven sade – han hann själv inte prata med det gamla spetsörat och det irriterar honom stort.
Du kan också använda Född (se Appendix 3 och äventyr 4). Han talar till RP på ett ganska neutralt sätt, och ber eventuellt inte RP utföra något ännu. Han vill helt enkelt bara prata med någon, och ser att RP är födda i Mörkrets Zenit – kanske de har talat med den siste alven eller nosat i samma spår kring någon av de tre relikerna. Han vet ännu inte riktigt vad han skall göra – förråda sin bror eller sluta sig till dennes led. Alternativt tror han att RP är betydligt mera insatta än vad de är.

Högre intensitet

Inför det sista äventyret i kampanjen – oberoende vilket det är – kommer en del omvälvande händelser ske. Tempot, insatserna och intensiteten höjs. Till det bidrar en ny mörkerson och lite annat som tas upp här nedan.

Född

Möte med RP
RP kan gärna ha upplevt Födds födelse (se Appendix 3) innan det fjärde äventyret, och genast i början av äventyret söker han upp dem.
Han erbjuder nu RP en deal – antingen går de med på den eller så dör de (Här ler Född brett och berättar att han är

odödlig): Född vill ha alla Bronslampans artefakter, komma in i Raudrim och där utföra den fjärde pakten innan Ashur-Asha gör det. I utbyte ger han RP en plats vid hans sida i den nya världen – de kommer att välsignas med gudomliga krafter och bli Födds förkämpar – gudalika drakdödare och rättskipare som far skapelsen runt, länsar den på rikedomar och bereder väg för det grådaskiga jämviktsläge som Född åtrår. Varken Mörker eller gudar kommer att ha en plats i denna härliga Balans, endast Född och hans vision. Men allt levande lovar han att skall sparas, så länge det underkastar sig honom. Han skall härska som en upplyst despot, gudomlig och vis, och med Bronslampan vid sin sida.
I utbyte lovar Född att hjälpa RP mot Ashur-Asha. Han vill inte döda sin halvbror innan pakten är sluten för han kan behöva hjälp med utförandet, men han kan skydda mot t.ex. Nattskärrans lönnmördare och Ätare som eventuellt jagar RP.
Anbudet kanske rentav ter sig lockande för RP? Om RP tackar ja och börjar arbeta för Född får du som SL anpassa kampanjen framöver. Det behöver egentligen inte innebära så stora ändringar. Om RP t.ex. har ”Bronsvägen” som sitt fjärde kvarvarande äventyr kan du låta det utspela sig ganska långt precis som skrivet. Född följer inte med, RP har i princip bara en ny arbetsgivare.

Att döda Född
Detta är ingen enkel sak, men en drake fixar det. En armé av stenkrigare kan också ha en chans, likaså svärdet Nattsol (smidet av stjärnskott). Allt detta är möjligheter som kampanjen erbjuder. Ashur-Asha-i-Glimring dödar också Född enkelt, men frågan är om RP kan vänta så länge.
Se Appendix 3 för speldata för Född.

ÖVRIGA TEMPOHÖJNINGAR

Tanken är att Född skall introducera en ny växel i kampanjen – insatserna höjs och spelet ändras. Övriga händelser som pressar kampanjen till nästa nivå är följande:

- **Gordigals död**. Inför det sista äventyret i kampanjen innan avslutningen, kommer RP att hitta Gordigal mördad. Förslagsvis får man ett meddelande att Gordigal fått information om den sista artefakten och han ber RP komma till Kollegiet. Väl där ligger det döda kroppar utspridda och i Gordigals observatorietorn ligger även kollegiemästaren mördad. Allt forskningsmaterial är borta. SL kan fritt besluta vem den skyldiga är.
  Observera att om Svartvinter intagits av Grinngard och Mannen med benhanden sitter på Randmarks tron, så har Gordigal troligen flytt staden och befinner sig gömd på annan ort, kanske i Myrna eller i den lilla staden Bro i Bryte Bädd – den randmarkiska frihetsrörelsens nya högkvarter.

- **Drakhärjningar**. Vid det här laget har röda damer med säkerhet dragits ut Ödespacken, och drakar har slagit sig ner i nordanlanden. Låt deras härjningar ha rejäla känningar i spelvärlden. SL bör också se över RPs förhållande till draksekten – har den konfronterats tillräckligt etc. Drakdyrkarna kan också plötsligt stiga ut i offentligheten, samla väldiga anhängarskaror och bränna hela byar inför de stora ormarnas ankomst, o.s.v. Om Svartvinter intagits av Mannen med benhanden kommer också arl Vohangs gäng att fly staden. Då kanske även de etablerar sig i Bro, och kanske de rentav tar huvudrollen i Randmarks frihetsrörelse – de blir Randmarks utlovade räddare…

- **Den fjärde falangen**. På samma sätt som ovan kan du se över denna fjärde gruppering som är ute efter Bronslampan (se Appendix 3). Behövs de i storyn, och har de i så fall introducerats tillräckligt?

- **Slocknade stjärnor**. Inför äventyr 4 nås man av rapporter från astronomer och tempellärda att ett flertal mindre stjärnor slocknat på natthimlen. Detta sprider stor oro bland folken.

- **Hårdnad konkurrens**. Ashur-Asha har eventuellt vid det här laget stärkt sin ställning ordentlgt i nordlanden. Kanske sitter han på tronen i Svartvinter eller belägrar staden. I varje fall kan man anta att han inte sparar på kruten i sökandet efter den tredje artefakten. Räkna med en hel kolonn soldater ute i det ärendet. De kan dock gärna vara lite efter eller arbeta med lite fel information. Denna felaktiga information kan t.ex. härstamma från en falang Ätare som börjat motarbeta Ashur-Asha. Se äventyr 4 och avsnittet för Tysta Tornet för mera information om den möjligheten.

TIDSLINJE FÖR KAMPANJEN

Alverna kommer till nordlanden under ledning av kung Aurogon. Bronslampan smids. Riket Valgård föds.
Ca 1800 år sedan

Mänskor slår sig ner i Randmark, i kanten av Valgård.
Ca 1000 år sedan

Valgård står på toppen av makt och hybris, och mäter sig i storslagenhet med gudarnas boningar. Gudarna blir nervösa och alverna fråntas sina eviga liv.
Ca 800 år sedan

I desperation efter evigt liv sluter alverna den första pakten med Urmörkret.
Alverna skapar Raudrim, kung Aurogon dör.
Svartvinter grundas.
Ca 700 år sedan

Aurogons söner leder Valgård i en ny guldålder med hjälp av Mörkret. En efter en tar de nya kungarna odöd form. Drakarna jagas bort och den andra pakten sluts – Ätarkulten föds. Glimring söker skydd i Marnhall som förstörs, tar dvärgfästet till sin lya och lägger ägg.
Ca 650 – 550 år sedan

Glimring fängslas av alverna och förs genom Mörkerkällan i Marnhall till Raudrim var hon fjättrad läggs i oasen.
Gudarna får upp ögonen för alvernas pakter och svek, och krossar Valgård med en jättelik våg. Alverna utplånas. Portalerna till Raudrim förstörs av gudavågen, alla utom en. Marnhalls dvärgar återvänder och påbörjar återbyggandet av sitt rike, Mörkerkällan sinar.
540 år sedan.

Ätarkultens överlevande mänskliga anhängare återhämtar sig efter gudavågen, hittar Bronslampan och ger den åt mänskornas kung, Oryn I, som korrumperas.
520 år sedan.

Oryn I sluter den tredje pakten och ger Ashur-Asha en plats i skapelsen. Kungen krossar allt motstånd i Randmark, förenar riket. Förbereder den fjärde pakten.
515 år sedan.

Erudaprästerna konspirerar med kung Oryns bror Mikhar som smyger in i kungens tält, dödar honom, tar Bronslampan och smälter ner den.
512 år sedan.

Gudarna fängslar Ashur-Asha, tänder nordanstjärnan att vaka över det forna Valgård, och sätter sig att färdigställa nordlandens världsväv. Mörkret drar sig tillbaka.
511 år sedan.

FORNTID

NUTID

Gudarnas vaka tar slut. Den Ende Guden Kvar initierar ett kaos bland gudarna och Ashur-Asha rymmer genom att fälla nordanstjärnan och störta ner i skapelsen, var han återtar sin plats, först i Rovriddarens kropp. Alkemisten flyr från Ulbrek.
11 år sedan.

Kung Leoklod II flyr in i Raudrim för att undgå Ashur-Ashas övertagningsförsök. Kung Oryn III kröns. Mörkersonen hittar storhertig Harrod och får sin andra kropp.
10 år sedan.

Tjälgångarherren rustar sin första här och kör ut randmarkiska nybrytare från Kragma. Slutliga Erans orden sprider sig i Bryte Bädd. Alkemisten slår sig ner i Hålvattna Häll.
7 år sedan.

Bondeupproret i Dyrnfold. Marsk Daren upptas i rådet.
Ashur-Asha hittar hovskrivare Rehart och får sin tredje kropp. I Rovriddarens kropp besöker han Marnhall, befriar magnetvalen och förbereder övertagandet av Mörkerkällan.
5 år sedan

Tjälgångarherren gör räder in i Randmark ner genom Rimvindapasset, men slås nätt och jämnt tillbaka vid Hoornborgen. Kungen gifter sig med drottning Karkassra för att garantera lojaliteten hos Kragmas klanfollk. Piratkrigen vid Myrna.
3 år sedan.

Norra hären rustas för att ta itu med Tjälgångarherren. Ashur-Asha lyckas ta ett första trevande kontaktförsök i kung Oryns III sinne, men kommer inte längre än dennes drömmar. Slutliga Eran ockuperar Ulbrek och ett nytt bondeuppror börja bubbla upp i Bryte Bädd. Galghorden landstiger och börjar etablera sig i Kummelvidderna.
1,5 år sedan

Norra hären avtågar mot Kragma. Ätarna rustar sin expedition till Marnhall och Mörkerkällan. Ormtunga avreser med sin expedition mot Am-Korum.
Ca 1 år sedan.

Ziriska hyrsvärd ansluter sig till Slutliga Eran i Bryte Bädd. Dvärgriket Marnhall sluter oförklarligt sina portar. Mörkrets Zenit inträffar för första gången på över ett år, och Ashur-Asha gör ett nytt försök att överta kung Oryns III kropp.
Nu! Kampanjen inleds.