DET YTTERSTA MÖRKRET

Eldgryning, del III

Jublet i grottan var öronbedövande. Publiken fyllde sittplatserna till bristningsgränsen, trängdes med varandra, armbågade sig fram för att få se spektaklet. Durgan flåsade tungt där han raglade tillbaka över arenagolvet. Kassian och Otin slöt ivrigt upp bredvid för att stödja honom.

”Kom igen”, grymtade dvärgen uppmuntrande. ”Här du klarat dig så här långt håller du hela vägen ut.”

Durgan sjönk ned på huk, utmattad. Han drog handen över pannan och torkade bort den blandning av blod och svett som hotade att rinna ner i ögonen. Kassian masserade hans axlar medan Aelia undersökte blåmärkena och oroligt räknade de brutna revbenen.

”Försök att inte ta emot fler slag mot överkroppen”, varnade hon. ”Du tål inte mycket mer stryk där.”

En mörk blick från Durgan fick henne att uppgivet rycka på axlarna och backa undan. Dånet från publiken dämpades till ett förväntansfullt sorl när en fetlagd man med raggiga polisonger och tjockt hår bakåtsvept i en hög våg trädde in på arenan.

”Tack, tack så mycket!” Han svepte med blicken över folkmassan och verkade suga i sig av den upphetsade stämningen.

”Det är dags för finalen”, fortsatte mannen. ”Får jag presentera: den oförvitlige, den oslagbare, den obesegrade – Gargantua!”

Ett frustande bröl hördes och ackompanjerad av publikens ovationer steg en väldig skepnad ut i fackelskenet. Klövar till fötter, en kropp svällande av muskler och ett tjurhuvud med sylvassa horn lämnade inga tveksamheter om vem det gällde.

”En minotaur!”, Durgan sjönk uppgivet ihop. “Hur ska jag ha en chans mot honom?”

”Han måste väl ha någon svag punkt”, menade Kassian och gav honom en uppmuntrande klapp på ryggen. ”Ryck honom i svansen eller nåt.”

FÖRORD

Äntligen är det färdigt! Efter mycket möda kommer här *Det yttersta mörkret*, som är den tredje och avslutande delen i trilogin *Eldgryning*, en äventyrsserie till Drakar & Demoner. Äventyret följer direkt på de föregående delarna *Själaslukare* och *Spår av ondskan*. Äventyret är inte avsett att spelas fristående. *Eldgryning* är skrivet för Expertreglerna, men kan förmodligen konverteras till andra spelsystem.

Äventyret utspelar sig i kampanjvärlden Mid – även om huvudhandlingen den här gången är förlagd utanför kontinenten – och det rekommenderas att spelledaren bekantar sig med den innan spelandet påbörjas. Det kan också vara lämpligt att spelarna orienterar sig översiktligt om världen. På webbplatsen http://get.to/mid finns all information tillgänglig.

Tanken är att samma rollpersoner som i föregående äventyr ska användas, men behöver man komplettera eller ersätta någon är det lätt att passa in nya karaktärer i början. Det är bra med en blandad spelgrupp, men det förekommer en del strider, så det är bra sällskapet kan bita ifrån sig. Särskilt obeväpnad strid kan komma till nytta. Läs gärna artikeln om att skapa rollpersoner i Mid på webbplatsen. Den enda begränsningen är att svartfolk är direkt olämpliga.

Mycket nöje!

Martin Lagnerö

Örebro, april 2003

Text skriven i *kursiverad stil* är avsedd att läsas upp direkt för spelarna. Detsamma gäller det mesta av texten under rubriken *Överblick* vid rumsbeskrivningar. Det är naturligtvis helt upp till spelledaren om han vill läsa texten direkt eller översätta den till "eget" språk. Se i så fall bara till att ingen viktig information går förlorad.

När det förekommer strider har jag så mycket som möjligt försökt anpassa motståndet till spelgruppen, men det är naturligtvis upp till spelledaren att anpassa fienden så att de utgör ett balanserat hot. Det är fritt fram att öka eller minska SLP:nas antal eller färdighetsnivåer.

Det yttersta mörkret är avsett att spridas fritt och utan kostnad. Jag tjänar inget på det och ingen annan ska göra det heller. Allt innehåll är helt och hållet mitt och jag ansvarar för det fullt ut.

Jag tar mer än gärna emot frågor, kommentarer och kritik på adressen lordofmid@hotmail.com. All konstruktiv kritik är välkommen så att mina kommande äventyr kan bli ännu bättre. Dessutom tar jag gärna emot "krönikor" där er spelgrupp kan berätta hur det gick till att spela äventyret. Jag kan också tänka mig att publicera dem på Mids hemsida.

VÄNTAREN VAKNAR

"The world was on fire and no one could save me but you."
- Chris Isaak, Wicked Game

Ni hade nästan gett upp hoppet. I snart två veckor hade ni suttit sysslolösa och väntat på ett livstecken från prinsen. Staden Abruzzo var visserligen ett rätt trivsamt ställe att vänta i, men sedan en lång tid tillbaka hade ni känt att det var bråttom. Efter det kaotiska sjöslaget i Gravviken, där ni och prins Svein med gemensamma krafter hade förintat en hel svartfolksarmé och besegrat Hoppets Förvägrare, den galne eldguden Rafastos son, hade ni på prinsens begäran styrt kosan söderut. En lång sjöresa hade följt. "Vänta på mig i staden Abruzzo!" var prinsens sista ord. Det hade låtit enkelt när han sa det, men det var långt dit. I allra sydligaste Terra Coga, vid Kristallhavets kust låg staden. Resan hade tagit flera månader. Kapten Mariks skepp Albatrossen *hade sakta men säkert stävat runt halva Mid. Inte för att tiden hade varit helt bortkastad. Efter att prinsen berättat att det var till Kasatiens öknar ni till slut var tvungna att bege er, hade den vittbereste Marik tålmodigt ägnat de långa dagarna åt att lära er grunderna i det mah-tashombiska allmänspråket som talas på kontinenten. Med växlande framgång visserligen, men alla kan ju inte ha språköra. När ni till slut seglat in i den livliga hamnstaden Abruzzo fanns det inget spår efter prins Svein. Marik hade gjort sitt bästa för att dämpa er otålighet genom att försäkra er om att prinsen visste vad han gjorde och säkert skulle höra av sig så fort han kom dit. Men två veckor i overksamhet kan tära på den lugnaste. Ni hade nästan gett upp hoppet. Nästan.*

Till slut hade det kommit. En budbärare, en liten pojke på tio år, med ett förseglat kuvert i handen. När fått ett kopparmynt och sprungit iväg hade ni ivrigt slitit upp brevet. En kortfattad not, skriven med en bestämd, prydlig handstil, hade instruerat er att snarast möjligt ge er iväg till värdshuset Delfinen. *Efter en vägbeskrivning från kapten Marik hade ni skyndat ut i stadens vimmel. Äntligen är ni nu på väg igen. Ni armbågar er fram genom vimlet på Abruzzos gator. Det är en stor stad, betydligt större än de ni är vana vid från de feodala länderna i norr, nästan i klass med kejsardömet Hyperiens strålande metropoler. Terra Coga är en sjöfarts- och handelsnation - sjörövarnation enligt illvilliga tungor - och det märks på Abruzzo. Det är en hamnstad före allt annat och sjöfarten gör sig påmind överallt. De mäktiga handelshusens ståtliga palats tävlar med varandra i prakt och det vimlar av krogar där sjömän kan göra av med sina surt förvärvade slantar. Måsar skriker för full hals där de svävar i den klarblå himlen och en lukt av tång och tjära ligger i luften. De vitkalkade husen verkar nästan lysa av sig själv när solljuset reflekteras i dem. Gatorna är fulla av liv och rörelse. Till slut hittar ni fram till ert mål: värdshuset* Delfinen. *En kort, satt man med glesnade hår och en tjock mustasch står i dörröppningen och spanar ut mot gatan. Han torkar sig i pannan med en broderad näsduk och lyser upp när han får syn på er.*
"Ah! Ni vara vänner till prinsen, sí?" frågar han med sin sjungande terracogiska accent. "Jag är don Giorgios, krögare på Delfinen. *Kom in, kom in!"*
Don Giorgios visar ivrigt in er och gnuggar händerna av förtjusning.
"Ah! Alla vänner till hans höghet är vänner till mig. Béne, molto béne!"
Den fete krögaren snubblar nästan av iver att vara till lags och pekar på en smal trappa som leder till värdshusets övre del.
"Prinsen har hyrt hela övervåningen. Gå på bara. Han väntar på er däruppe. Är det något ni behöver, ni bara ropa på mig."
Trappan leder upp till en intetsägande trädörr och innan ni hunnit öppna slås den upp och prins Svein sticker ut huvudet.
"Bra! Ni är redan här. Kom in."
Prinsen backar undan och visar in er i ett rum som verkar vara en privat matsal. Ni är inte ensamma därinne. När era ögon vant sig vid det något skumma ljuset hajar ni till. Samlade i det lilla rummet är er tids största hjältar - de som sånger och sagor berättar om. De som ni växt upp med att ständigt höra talas om. De som är alla äventyrares förebilder och idoler. Och viktigast av allt; de som ni såg med egna ögon i Oraklets profetia på en klippavsats på en ö långt härifrån.

På stolar kring bordet och längs väggarna sitter de bekvämt placerade och betraktar er lugnt; riddar Kettil, kapten för de brodalska paladinerna, klädd i blänkande helrustning med hjälmen i knät; prins Fernan, mästermagiker och trots sin ungdom innehavare av professuren i transdimensional magi vid Oändliga Akademin; Korp, den svartklädda damariske krigaren, bister och surmulen, som sneglar på er med det ostyriga mörka håret hängande över ögonen; Djupa Sten, vargmanna-schamanen från Nadar Mentruk, med pälsen grå och gles, som kisar mot er med halvblinda ögon; hans ständiga följeslagare och beskyddare Röd Åska, med musklerna spelande under den glänsande pälsen, hans damahouk-*yxa instucken i bältet och huggtänderna blottade i ett grin. Ni står*

aningen handfallna i dörröppningen, men prinsen tränger sig glatt förbi er och slår ut med handen.
"Slå er ner! Vi har en hel del att prata om. Sist vi sågs var vi lite upptagna."
Tveksamt och sneglande på hjältarna tar ni plats vid bordet. Prins Svein delar entusiastiskt ut skålar och serverar er själv ur en stor karott med Gazpucio*, den mustiga fisk- och skaldjursgryta som är så vanlig i de här trakterna.*
"Det är väl lika att bra att ni börjar med att berätta själva. När jag jagade runt efter er fick jag nog aldrig hela bilden klar för mig. Och dessutom tror inte att mina vapenbröder här vet vad allting rör sig om."
Ni tittar på varandra och börjar, först tveksamt, men sedan allt ivrigare, att berätta allt som hänt under det senaste halvåret. Från att er hemby blev överfallen av odöda, till jakten på general Gallegas och Arkains hammare, komplotten att mörda Brodals kung, slaget vid Fuldapasset, den farofyllda färden genom det ockuperade Nordmark, sökandet efter Wids spjut på Paratroka, alla de bisarra platser och karaktärer ni mötte och slutligen Oraklets profetia. Prinsen och de andra lyssnar uppmärksamt på er redogörelse. Då och då nickar någon av dem instämmande, eller lyfter förvånat på ett ögonbryn.
"Minsann", säker prins Svein när ni till slut är klara. "Det var ingen dålig historia. Ni har gjort en hel del otroliga saker, det må jag säga. Nå, det är en hel del annat som ni inte vet än. Om vad som hände för tio år sedan när Rafastos rymde. Om Stormkriget. Det är en lång historia, men jag ska göra mig kortfattad."
Prinsen reser sig upp och börjar kliva fram och tillbaka i rummet med händerna på ryggen medan han fortsätter:
"Som ni såg hos Oraklet hade Vagabonden, mannen besatt av Rafastos ande, farit runt länderna i Mid under flera år. Jag fick min egen kallelse, precis som ni fick av Oraklet, och började en lång färd för att stoppa honom. Jag hade inte många som trodde på mig, inte många allierade."
Han sveper med handen över rummet.
"Mina vänner och vapenbröder här var kärnan i min lilla armé. Liksom nu utgick vi från Abruzzo. En oregelbunden ström av lycksökare, äventyrare och idealister fyllde så småningom ut leden och jag hade väl som mest ett tusental man. Inte mycket att utmana en gud med, men jag fick nöja mig med vad som fanns. Jag visste att målet var Rafastos fängelse i öknen - ja, ni såg ju själva hos Oraklet - så vi var tvungna att ta oss till Kasatien på andra sidan Kristallhavet. Staden Jazdor blev den naturliga startpunkten och för övrigt måste vi dit den här gången också. Den ligger där öknen möter havet och det var därifrån vi gav oss iväg. Att korsa Glödöknen är nästan omöjligt; bara några vildsinta beduinstammar klarar egentligen av det. Därför var vi tvungna att lita på min svåger här, prins Fernan. Han skapade ett slags väldiga magiska portaler som transporterade oss hundratals mil åt gången. Förmodligen måste vi göra samma sak igen."
Magikern Fernan rycker obekymrat på axlarna.
"Visst", säger han. "Jag använde mig av ett urgammalt system av maginoder som redan fanns på plats. Behövde bara bättra på delarna som var trasiga. Det borde till och med vara lättare den här gången. Det är bara vi själva som ska flyttas - inte en hel armé."
Prins Svein nickar eftertänksamt.
"Bra...", börjar han, men avbryts av den svartklädde Korp, som suttit surmulet ihopsjunken på en pall bredvid dörren hela tiden.
"Luktar det inte bränt här?" muttrar han och rynkar på näsan.
Röd Åska reser sig upp och sniffar med sin känsliga nos i luften.
"Dörren", konstaterar han kort och pekar.
Faktiskt. Små slingor av rök kryper under dörrspringan in i rummet.

I nästa ögonblick bryter helvetet löst.

Bokstavligen.

Golvplankorna verkar explodera, dörren sprängs in och väggarna slits sönder. Gestalter, människoliknande men invävda i flammor och sprutande lågor och lava, störtar in från alla håll. Ur det söndertrasade golvet, i ett inferno av eld, dyker ödlor upp, med hud som glödande kol och eldslågor slickande kropparna. De små, högt liggande fönstrena krossas när märkliga brinnande fåglar brakar in som kometer och sprider ilsket pyrande gnistor omkring sig. Det hörs ett väsande av stål när svärd och yxor dras av hjältarna i rummet, men det är omedelbart en ojämn kamp. Under några korta, kaotiska ögonblick ser ni hur riddar Kettil sveper sitt tunga svärd rakt genom kroppen på av de brinnande varelserna utan någon som helst verkan; Korp duckar undan en eldfågel som kraschar in i väggen bakom honom, men faller omkull på golvet medan han desperat försöker klösa bort en salamander som kilat upp längs kroppen på honom och lämnat en spår av förkolnade kläder och bränd hud; Fernan omger sig med ett halvt genomskinligt, isblått klot och skickar ut strålar av bländande vitt ljus som fäller flera av eldvarelserna, men nästan omedelbart därefter bryter sig en av de brinnande gestalterna igenom skyddet och klotet fylls av svart, oljig rök; prins Svein lyckas på något sätt nagla fast en av eldödlorna genom att ränna sitt svärd genom den och halvvägs genom golvet, men två av de flaminsvepta varelserna kastar sig över honom och fäller honom tvärs över bordet i en vildsint brottningsmatch.

"Rafastos verk!" hör ni prinsen stöna. "Fly till skeppet. Ge er ut till havs. De kan inte följa er över vatten."
Hans ansikte förvrids i en grimas av smärta när rök och lågor sveper in hans kropp.
"Fly!" vrålar han när ni tvekar, "Fly! Vi uppehåller dem!"
Förstummade vacklar ni bakåt och snubblar ner för den branta trappan. Den fete krögaren, don Giorgios, stirrar mållöst upp mot flammorna och röken som väller ut från rummet. Ni ragglar förbi honom ut på gatan och har inte hunnit många steg förrän en fruktansvärd knall hörs. En öronbedövande explosion blåser ut hela värdshusets övervåning och förvandlar rummet ni nyss satt i till ett utbränt skal. Ingen kan ha överlevt. Ur det bländande eldklotet flyger de brinnande helvetesvarelserna ut med vansinniga, tjutande skratt och ritar glödande streck över himlen. Det dröjer inte länge förrän ett par av dem får syn på er nere på marken och störtar ner mot er. Utan att varken hinna tänka efter eller sörja sätter ni av genom gatorna och springer så fort ni kan mot skeppet.

VAD HAR HÄNT?

För tio år sedan utkämpades Stormkriget, där prins Svein och hans lilla skara av följeslagare besegrade **Vagabonden** - en dödlig som besatts av den galne eldguden Rafastos ande. Vagabonden var i färd med att frigöra sin riktiga, fysiska kropp från fängelset under Glödöknens sand när det slutliga slaget stod, men kom aldrig längre än till det väldiga, pyramidformade berg som höll fast guden långt nere i jorden. Rafastos hopp stod nu i stället till de tre söner han avlat under sin korta tid i frihet; **Själaslukare**, **Hoppets Förvägrare** och **Förtvivlans Furste**. Under äventyren *Själaslukare* och *Spår av ondskan* besegrade rollpersonerna de två första sönerna (även om Hoppets Förvägrare undkom med livet i behåll). Kvar är nu den sista - och kanske farligaste - av sönerna: Förtvivlans Furste. Till skillnad från sina bröder ägnade han inte onödig tid långt uppe i norden, utan tog sig så snart hans gudomliga krafter väckts till liv söderut, till Kasatien, där hans far var fängslad. Som nämnts i tidigare delar av *Eldgryning* ärvde var och en av sönerna en speciell aspekt av Rafastos krafter. Förtvivlans Furste fick makten över elden, den viktigaste av eldgudens krafter. Men han ärvde också sin fars galenskap, vilket tillsammans med makten över eldens element är en mycket farlig kombination. När han nådde Kasatien brydde han sig inte mycket om att samla en armé som hans bröder gjort före honom - alla undersåtar han behövde manade han fram ur eldens elementkälla. Men han fick en del dödliga efterföljare. I staden Jazdor, som han passerade på vägen mot Glödöknen, väcktes en slumrande religiös sekt av Rafastosdyrkare, kallad Svarta Blommor, och de svor omedelbart att tjäna honom. Två av kultmedlemmarna visade sig vara dugliga magiker och Förtvivlans Furste lät dem bli hans löjtnanter. Kända bara som Malaren och Krossaren skickades de ut på speciella uppdrag för att trygga Rafastos slutliga seger. Förtvivlans Furste var kanske galen, men han var inte dum. Med sina gudomliga krafter fick han insikten att gudarnas Utvalda (d.v.s. rollpersonerna) skulle försöka följa efter honom. Malaren sändes till Mid för att hitta dem och han lyckades till slut spåra dem till Abruzzo där de väntade på prins Svein. Förstärkt av Förtvivlans Furstes krafter frammanade han en skock elementarvarelser och skred till verket. Under tiden fortsatte gudasonen själv mot Glödöknens mitt för att påbörja sina försök att slutligen tränga ner under berget och befria sin far.

PÅ BÖLJAN DEN BLÅ

När handlingen börjar jagas alltså rollpersonerna genom Abruzzos gator av elementarvarelser. Elementarerna Malaren manat fram är av tre olika typer; de människoliknande *magogerna*, vanliga salamandrar och eldfåglarna *fenix* (se *Spelledar-personer och monster* för beskrivningar). Följer rollpersonerna prinsens order och omedelbart rusar till skeppet *Albatrossen* nere i hamnen bör de få komma undan mer eller mindre oskadda. Om de skulle envisas och försöka sätta sig till motvärn mot elementarerna, bör dock inte spelledaren tveka att ge dem en rejäl (bokstavlig) näsbränna. Inom ett par SR kommer tillräckligt många elementar-varelser ha hunnit upp dem för att en strid bara kan sluta med ond, bråd död.

Om de springer ner till *Albatrossen* och snabbt lyckas övertyga kapten Marik att de omedelbart måste bege sig ut till havs kommer inte elementarvarelserna att kunna förfölja dem. Till och med de flygande fenix verkar bara hovra i luften precis vid vattenbrynet. Frågan är vad som händer sedan. Marik och hans besättning blir naturligtvis bestörta om de får höra att prins Svein är död, men de kommer att låta rollpersonerna bestämma den fortsatta destinationen. Det finns egentligen bara ett rimligt ställe att ta sig till: Jazdor, vilket var prinsens ursprungliga plan. Alla försök att återvända till Abruzzo för att försöka utröna hans slutliga öde kommer resultera i att Malaren och hans elementarvarelser får fatt i rollpersonerna. Om rollpersonerna frågar, kan Marik berätta att Jazdor är en stor stad på andra sidan Kristallhavet, tillhörande kalifatet Mah-Tashombe. Det är faktiskt inte särskilt långt dit. Det förekommer mängder av handelsutbyte mellan Jazdor och länderna i södra

Mid, så havsrutten är tungt trafikerad och välkänd av de alla kaptener i trakten.
Skulle inte rollpersonerna komma på en helt egen plan, har de nu att se fram emot ytterligare en tids sjöresan ombord på *Albatrossen*. Det var ombord på skeppet de tog sig från Paratroka till Abruzzo. Som framgår av inledning hade rollpersonerna möjlighet att tillbringa tiden med att lära sig det mahtashombiska allmänspråket, vilket de kommer att behöva längre fram i äventyret. Att lära sig ett främmande språk är egentligen en lång process, men spelledaren kan förenkla den hela en smula för att ge rollpersonerna en rimlig chans att hinna med kunskapsinhämtandet. Exempelvis kan varje person få slå ett INT-slag; ett lyckat slag ger personens INT-grupp i FV i språket, dock max B3; ett misslyckat slag ger INT-grupp minus ett, dock minst B1. Räkna dock med rollpersonerna inte har haft tid till annan träning under tiden.

Tror nu spelarna att de kan förvänta sig en lika händelselös resa igen, så tror de fel. Flera incidenter kommer inträffa på färden. Nedan finns en rad händelser uppradade, indelade i tre grupper, *Tillfångatagna*, *Undergång* och *Räddade*. Det är helt upp till spelledaren att bestämma hur många som ska inträffa, vilka och när. Dock måste minst en händelse från gruppen *Undergång* och en från *Räddade* att inträffa. Hur saker och ting utvecklas blir alltså upp till spelledaren och hur rollpersonerna agerar. Exempelvis kan händelsen Kapare inträffa, så att rollpersonerna blir tillfångatagna; därefter inträffar en undergångshändelse (som alltså drabbar kaparskeppet) och till slut en räddning. Eller så inträffar kaparhändelsen, men rollpersonerna lyckas så bra med sitt handlande att de undviker att bli tillfångatagna. Eller de blir tillfångatagna av kapare, som i sin tur anfalls av piratankor, som i sin tur drabbas av undergång. O.s.v. Det viktiga är dock att hela händelseförloppet avslutas med en räddning.

Tillfångatagna: Kapare

Två terracogiska kaparskepp uppenbarar sig vid horisonten och börjar förfölja *Albatrossen* (eller det skepp rollpersonerna för tillfället befinner sig på). Många kaptener från Terra Coga har kaparbrev från storfursten som tillåter dem att anfalla handelsfartyg från fientliga nationer. Problemet är bara att "fientliga nationer" oftast tolkas som "alla andra". I synnerhet är kaparna ivriga att anfalla skepp från ärkefienden Aquinien och de irriterande konkurrenterna Kora. Vad som händer långt från närmsta strand är det dessutom bara segraren som vet, och på havet kan ingen höra dig skrika. Kaparskeppen är - liksom modet dikterar på Kristallhavet - latinriggade, d.v.s. har snedställda segel och är havets motsvarighet till geparder; deras enda syfte är att i snabba rusher hinna upp långsammare skepp och slå ner på dem med överlägsen styrka. Långa förföljanden och strider mot riktiga örlogsfartyg är de inte avpassade för. *Albatrossen* har inte någon chans att komma undan och en strid blir enda alternativet. Kaparskeppen har stora besättningar - större än vad som egentligen behövs för att sköta skeppen och har trettio man var, alla beredda på strid. Räkna med ungefär fyra SR under vilka man kan använda avståndsvapen innan änterhakar kastas över från två håll och obarmhärtigt låser fast rollpersonernas skepp. Observera att det inte finns någon korisk eld kvar ombord och att blidan inte kan användas mot rörliga mål ute till havs. Kapten Marik och de koriska besättningsmännen strider naturligtvis på rollpersonernas sida. Kaparna bordar *Albatrossen* och kommer i första hand att försöka tillfångata rollpersonerna. Med sitt kraftiga numerära övertag är sannolikheten stor att de lyckas, men om rollpersonerna åstadkommer några verkligt spektakulära stridsmanövrar kanske de kan klara sig. Blir de tagna förs de ombord på något av kaparskeppen, slås i kedjor och spärras in under däck. Chansen att fly är liten men inte obefintlig.

Tillfångatagna: Piratankor

Ett skepp fullt med svarta piratankor från Manor skär av *Albatrossens* kurs och närmar sig obevekligt. Ankorna från Manor är ökända för sin grymhet och kaptenen ombord är dessutom medlem i det Svarta Brödraskapet, den mest fruktade sammanslutningen av pirater i hela Mid. Piratankorna är havens verkliga rovdjur och drar sig inte för att anfalla någon. Deras skepp är rejält tilltaget, kan föras fram både med råsegel och med åror, och är utrustat med en kraftig ramm i fören. Besättningen består av fyrtio ankor, samtliga beväpnade till näbbarna och redo för strid. Piratskeppet är snabbare än *Albatrossen* och kommer försöka ramma det mindre skeppet för att sedan borda det och ta tillfånga rollpersonerna och besättningen. Räkna med ungefär fyra SR innan sammanstötningen under vilka man bara kan använda avståndsvapen mot varandra. Observera att det inte finns någon korisk eld kvar ombord och att blidan inte kan användas mot rörliga mål ute till havs. Kapten Marik och de koriska besättningsmännen strider naturligtvis på rollpersonernas sida. Blir rollpersonerna tagna förs de ombord på piratskeppet, slås i kedjor och spärras in under däck. Chansen att fly är liten men inte obefintlig. Skulle någon av rollpersonerna vara vit eller brun anka kommer denna utsättas för plågsam tortyr av kaptenen och hotas med avrättning. Spelledaren bör dock låta nästa händelse inträffa innan avrättningen verkställs, eller ge de övriga rollpersonerna en chans att ingripa.

Undergång: Storm

Vädret på Kristallhavet är normalt ganska pålitligt, men ibland kan våldsamma stormar dra in, med

kraftig vind, höga vågor och omfattande nederbörd. Det är just vad som inträffar nu. Spelledaren bör försöka bygga upp stämningen gradvis, så att det blir allt mer osäkert om skeppet verkligen klarar ovädret. Seglet slits allt mer och rivs till slut bort från masten. Vågorna går höga och sköljer in över däcket. Om inte rollpersonerna uttryckligen surrar fast sig eller går under däck måste de lyckas med ett slag för Sjökunnighet för att inte falla överbord omedelbart. För eller senare kommer dock skeppet inte längre stå pall för påfrestningarna. Skrovet vattenfylls och efter en ökande slagsida kapsejsar hela farkosten. Rollpersonerna kommer obevekligen hamna i det stormslitna vattnet. Räkna med att kapten Marik och resten av den koriska besättningen drunknar och är räddningslöst förlorade. Har rollpersonerna haft med sig hästar eller andra riddjur kommer också dessa försvinna i havsdjupet. En hel del av rollpersonernas personliga utrustning ska också förloras. Allt stort och skrymmande, t.ex. sköldar, otympliga stångvapen, stora packningar med lägerutrustning o.s.v. är borta. Dessutom kommer de upptäcka att det är svårt att simma med metallrustningar (dvs. allt tyngre än läderpansar), såvida man inte är beredd att hålla andan väldigt länge. Envisas de med att inte ta av sig dem kommer de att drunkna. Det enda de kan tillåtas att få behålla är personliga vapen (dock inte för stora och tunga), kläder och sådan utrustning de bär direkt på sig. De förlorar också 100-2T20 procent av alla pengar och värdesaker. All mat förstörs också. Om rollpersonerna inte kan simma kan de möjligen tillåtas att klamra sig fast vid något litet stycke vrakgods. Stormen bedarrar efter några timmar och rollpersonerna finner sig ensamma mitt ute på havet utan hopp om att klara sig särskilt länge. För eller senare orkar de inte längre simma eller hålla fast sig vid vrakspillrorna. Observera att händelsen kan inträffa oavsett om rollpersonerna befinner sig ombord på *Albatrossen* eller är fångar på något annat skepp.

Undergång: Sjöorm

En enorm sjöorm, som normalt livnär sig på mindre byten än handelsfartyg, har simmat omkring hungrig en längre tid. Med ett osvikligt luktsinne anar han att det finns gott om byten innanför det tunna träskrovet. Sjöormen kommer att angripa skeppet, antingen genom att ramma det med sitt skarpa horn eller genom att sticka upp överdelen av sin tunga kropp över ytan och låta den slå ner på däcket gång på gång. Rollpersonerna får gärna chansen att strida mot odjuret, men spelledaren bör bara låta dem lyckas döda eller driva bort den om de utkämpar striden exceptionellt skickligt. För eller senare kommer skeppet förstöras av de upprepade anfallen. Det kapsejsar eller börjar ta in vatten och sjunka. Alla ombord kommer att hamna i vattnet. Det blir i första hand de koriska besättningsmännen (eller vilka andra som nu bemannar båten rollpersonerna befinner sig ombord på) som blir sjöormens byten. Bara om rollpersonerna agerar extremt dumdristigt (t.ex. försöker klättra upp på ormens kropp) bör de riskera att bli lunch. När sjöormen ätit sig mätt kommer han att simma bort och bara rollpersonerna är kvar i livet. Samma regler för vilken utrustning de förlorar gäller som vid *Undergång: Storm*. Observera att händelsen kan inträffa oavsett om rollpersonerna befinner sig ombord på *Albatrossen* eller är fångar på något annat skepp.

Undergång: Jättebläckfisk

Kraken, de enorma åttaarmade bläckfiskarna, är mer myt än verklighet, men finns trots allt här och där i världshaven. Ett ovanligt stort exemplar har nu vågat sig upp från Kristallhavets mörka djup och anfaller skeppet i hopp om att få en smaklig måltid. Vattnet börjar plötsligt bubbla och koka, varefter mängder av slemmiga, sugkoppsförsedda tentakler piskar upp och börjar slita i sjömän och rigg. Själva kroppen kommer kraken att hålla under vattenytan, så rollpersonerna kommer bara kunna anfalla armarna, såvida de inte använder avståndsvapen eller dyker i. Liksom sjöormen kommer bläckfisken också att anfalla själva skeppet, främst genom att försöka ta tag i master och tåg och dra ner det i djupet. Bara om rollpersonerna genomför striden exceptionellt väl, bör de tillåtas besegra kraken. Annars kommer odjuret snart ha dragit omkull skeppet och vattenfyllt det så att det börjar sjunka. Alla ombord hamnar i vattnet. De koriska besättningsmännen (eller vilka som nu befinner sig ombord) är de som kommer att sluta i krakens mage. Om rollpersonerna håller sig undan bör de få klara sig. När bläckfisken har tuggat i sig resten av besättningen försvinner han ner i djupet igen. Samma regler för vilken utrustning de förlorar gäller som vid *Undergång: Storm*. Observera att händelsen kan inträffa oavsett om rollpersonerna befinner sig ombord på *Albatrossen* eller är fångar på något annat skepp.

Räddade: Delfiner

Oavsett hur de hamnade där, ligger nu rollpersonerna och flyter mitt ute på Kristallhavet, utan något skepp inom synhåll. Även om de håller sig fast vid vrakspillror kommer de inte att klara sig i all evighet. Låt spelarna känna sig hjälplösa ett tag. Kanske kan de svagaste rollpersonerna till och med bli så orkeslösa att de börjar sjunka och måste räddas av de andra på något sätt. Är de envisa kan de kanske klara sig genom en helt natt, men till slut syns trekantiga fenor på ytan en bit bort. Fenornas ägare - låt gärna spelarna tro att det är hajar - sätter kurs mot de skeppsbrutna. Först när de kommer riktigt nära ser rollpersonerna att det är en flock delfiner. Delfinerna cirklar runt dem en stund och buffar på dem med nosarna. Kommer någon på idén

att ta tag i ryggfenan på en delfin, sätter djuret av med skummet forsande och rollpersonen på släp. Delfinerna ger sig inte förrän alla i sällskapet dras iväg på samma sätt. Flocken simmar i flera timmar, tills en grön ö dyker upp vid horisonten. Delfinerna sätter kurs rakt mot den och stannar inte förrän de befinner sig bara några hundra meter från land, där det är så grunt att rollpersonerna bottnar och lätt kan vada in mot stranden. Därefter vänder djuren om och försvinner ut på det öppna havet.

Räddade: Sjöjungfrur

Oavsett hur de hamnade där, ligger nu rollpersonerna och flyter mitt ute på Kristallhavet, utan något skepp inom synhåll. Förr eller senare orkar de inte längre simma eller hålla sig fast vid vrakspillrorna. Med början hos de svagaste rollpersonerna kommer de så småningom att sjunka ner i djupet. Till en början kommer kanske de andra kommer att kunna rädda de drunknande, men till slut bör alla glida ner i det ändlösa havet. Men när allt ser som mörkast ut, kommer skara vackra kvinnor med fiskstjärtar istället för ben simmande. Sjöjungfrurna tar tag i rollpersonerna och blåser luft ner i lungorna på dem. Detta gör att de kommer att kunna andas under vattnet de närmaste timmarna. Sjöjungfrurna kommer inte svara på några frågor eller försöka prata, utan tar bara rollpersonerna i händerna och drar iväg med dem genom det klarblå vattnet. När de simmat i flera timmar, tar de sig upp till ytan. Sällskapet befinner sig vid en grön ö och rollpersonerna kan lätt vada de få hundra metrarna till stranden. Sjöjungfrurna vinkar farväl, dyker ner i djupet och försvinner.

CALLIOPES Ö

Rollpersonerna har nu spolats upp på stranden till en okänd ö, mitt ute i Kristallhavet. Att de hamnat just här är ingen slump, utan snarare ödets försyn. Ett viktigt möte kommer nämligen äga rum på ön. Men först måste de sig bort från stranden. Detta är lättare sagt än gjort. Rollpersonerna har nu dragit sig upp på en sandstrand, som sträcker sig ett tiotal meter upp mot öns innandöme. Stranden löper ungefär en kilometer åt vardera hållet, innan den hejdas av branta klippor som effektivt skär av alla försök till vidare promenader. In mot ön växer längs hela sandstrandens övre del ett sammanhängande, mycket tätt stånd av vassa törnbuskar. För att ta sig längre in på ön har rollpersonerna bara tre alternativ: simma ut i havet igen och försöka landa på en bättra plats, klättra över de branta klipporna eller hitta en väg genom taggbuskarna. Att börja simma igen är en dålig idé. Förutom att rollpersonerna förmodligen är ganska trötta på att plaska fram genom vågorna är det en hel del farliga underströmmar som kan dra iväg en oförsiktig simmare ut till havs. Att de slapp hajar under den senaste blöta färden är heller ingen garanti för att det blir fallet även den här gången. Spelledaren bör genom täta färdighetsslag för Simning och genom att antyda hajfenor på horisonten försöka avskräcka från sådana företag. Inte heller bergsklättring är särskilt lyckat. Klipporna är vassa, hala och branta och har man inte rep eller annan klätterutrustning (vilket bör ha gått förlorat när rollpersonernas skepp gick under) kan bara en skicklig klättrare (flera lyckade slag för Klättra efter varandra) ta sig upp för bergsväggarna.

Återstår taggbuskarna. Försöker man bara klämma sig igenom kommer man förr eller senare fastna. Eftersom ingen av rollpersonerna heller bör ha kvar någon form av metallrustning (från skeppets undergång) kommer man inte ha mycket till skydd och snart blöda från mängder av smärtsamma sår. Räkna med 1 poängs skada per SR så länge spelaren envisas med att försöka krypa igenom. Buskarna är dessutom för höga för att hoppa över. Skulle man försöka hugga sig igenom med svärd eller yxor (återigen: inga riktigt tunga vapen kan ha räddats från rollpersonernas nära-dödenupplevelse ute på havet), visar sig buskarna vara riktigt envist sega och kommer snart att ge vapnen slöa eggar. Lämplig animismbesvärjelse är det enda som möjligen kan vara framgångsrikt.

Förmodligen kommer rollpersonerna efter ett tag att inse det lönlösa i att försöka bryta sig igenom buskarna. Då är det dags att låta dem upptäcka något som kan hjälpa dem. Uppflugen på en taggig kvist i en buske sitter en uggla. Med ett lyckat slag för Dolda ting kan man se den eller med ett lyckat slag för Lyssna kan dess svaga hoande höras. Om spelarna minns Oraklets profetia (ett lyckat INT-slag kan annars hjälpa dem på traven) kanske de kan påminna sig att ugglan var det tecken med vilket Väntaren, deras mystiske vägvisare, skulle kännas igen. En bra idé är alltså att undersöka ugglan närmare. Om någon kommer närmare ugglan än två meter kommer den att flaxa iväg ett stycke och slå sig ner på en gren ett tiotal meter längre bort i buskaget. Så håller den på tre gånger, varefter den äntligen sitter still. Försök att fånga eller skada ugglan kommer vara fruktlösa; den kan snabbt dyka in genom taggbuskarna och försvinna upp mot ön. När den slagit sig ner för tredje gången kan alla komma ända fram utan att den flyger undan. Nu ser också rollpersonerna något som de missade tidigare (hur mycket de än letade), nämligen ett litet hål i buskarna längst nere vid marken, precis lagom stort för att man ska kunna krypa igenom (såvida inte någon i sällskapet är kentaur eller någon annan otymplig varelse).

Väl igenom de vassa törnsnåren visar sig öns terräng bestå av en gles, ganska behaglig skog av exotiska träd och högt, vajande gräs. Ugglan flyger

vidare ett stycke innan den slår sig ner på nytt och kommer försöka få rollpersonerna att följa efter. Om de inte helt ignorerar fågeln kommer den leda dem mot en glänta i skogen. I gläntan står en man och ugglan slår sig ner på hans axel.

Mannen som står i gläntan verkar bekant, även om ni inte direkt kan placera honom. Han är lång och reslig, närmare två meter och har kraftiga muskler. De enda kläder han bär är en enkel, vit särk som hålls ihop i midjan av en repstump. På fötterna bär han öppna sandaler och han stödjer sig mot en vandringsstav. Han är kraftigt solbränd och hans långa hår och skägg, som redan tidigare måste ha varit blont, är blekta nästan vita av solen. Ett par blå ögon betraktar er lugnt ur ett fridfullt ansikte.

Ett lyckat INT-slag gör att rollpersonerna känner igen mannen. De såg honom i Oraklets vision. Han är nämligen Ceric, kallad Slaktaren, en av hjältarna från Stormkriget, som varit försvunnen sedan krigets slut. Ceric är Väntaren, rollpersonernas tilltänkte vägvisare, och han har varit strandsatt på ön i över tio år. Allt det här avslöjar inte Ceric på en gång. Om rollpersonerna känner igen honom, erkänner han visserligen vem han är, men kommer lugnt och fredligt att undvika att svara på alla frågor. Han ber istället sällskapet följa med honom till hans boning, där de kan få vila ut efter sina strapatser. Skulle ingen av rollpersonerna inse vem han är, kommer han ändå bjuda med dem hem för att avslöja sin rätta identitet senare. Ceric leder sällskapet över till öns andra sida, där skogen öppnar upp sig mot en äng som sluttar sakta ner mot stranden av en avskärmad lagun. I en klippa nere vid strandkanten har vågor urholkat en grotta, så delikat att det nästan ser ut som ett hus. Ännu en person står i öppningen och betraktar den annalkande gruppen.

Strax utanför grottan står den vackraste kvinna ni någonsin sett. Hennes hy är mörk, nästan olivfärgad och hon bär en tunn röd klänning som smiter åt tätt kring hennes slanka kropp. Kopparrött hår faller i en kaskad av lockar över ena axeln och stora bruna ögon blickar ut från ett nära nog överjordiskt skönt ansikte. Ett bälte av guldlänkar sitter runt hennes midja och ett halssmycke med en guldinfattad rubin hänger kring hennes hals.
"Jag är Calliope", säger hon med behagfull röst, "Välkomna till min ö."
Ceric går fram till Calliope och ställer sig vid hennes sida. Han lägger sin arm över hennes axlar medan hon visar in er mot grottan bakom henne.
"Ni måste vara trötta. Kom in och vila er. Tids nog kommer era frågor få svar."

Alla rollpersoner känner därefter hur trötthet (verklig eller upplevd) överväldigar dem. Utan att göra motstånd kommer de som i ett töcken följa Calliopes uppmaning, gå in i grottan och falla i sömn. Detta är nämligen nymfen Calliope, öns härskarinna och Cerics maka. Hon vill inte rollpersonerna något ont, utan de kommer få sova i fred hela natten, vare sig de vill eller inte.

Nästa morgon vaknar de, liggande på mjuka vävda mattor i grottans stora rum (se nedan). Deras kläder har blivit tvättade och rengjorda och ligger prydligt hopvikta bredvid dem, tillsammans med deras övriga utrustning, även den rengjord och lagad. De känner sig fullt utsövda och alla eventuella skador verkar ha blivit magiskt läkta. Om rollpersonerna vill, kan de utforska resten av grottan. Calliope och Ceric befinner sig vid stranden, strax utanför, och är villiga att samtala. Hur samtalet avlöper beror till en början på om spelarna insett att Ceric verkligen är Väntaren och därefter på om de lyckas övertyga honom och Calliope att rollpersoner själva verkligen är dem de säger sig vara. Till en början kommer han inte att berätta något om sig själv och hur hamnat här. Spelledaren får själv bedöma hur övertygande han tycker att de är, bl.a. beroende på om de berättar om hela situationen med Rafastos, gudasönerna, Oraklets profetia, prins Svein osv. Om Ceric till slut går med på att de verkligen är gudarnas Utvalda, kommer han - sparsamt - redogöra för varför han är här.

"Jag deltog i Stormkriget, som ni nog förstått vid det här laget. Det var ett långt äventyr. Ingen idé att gå in på alla detaljer nu. Men oddsen var ... ja,

omöjliga. Vi var aldrig fler än ett tusental som samlades i Abruzzo och seglade över till Jazdor. Svein ledde oss och vi hade fullt förtroende för honom, men strapatserna var ändå enorma. Fast på den tiden njöt jag av det. Jag visste vad som lågt framför mig: strider och möjligheter till ett rejält blodbad. Sån var jag. Det var Fernans trollkonster som tog oss största delen av vägen, men i slutändan var vi ändå tvungna att trampa fram genom ökensanden till fots. En lång väg, alldeles för lång. Och det som väntade i slutet gjorde inte saken lättare. Vagabonden. Rafastos ande i människohamn. Slutstriden ute i Glödöknen gav mig mardrömmar lång tid efteråt. Jag ... vill inte gå in mer på det nu. Vi vann till slut. Priset var högt. Ännu till denna dag vet jag inte vilka som klarade sig och vilka som tog sina sista steg i livet därute i ökensanden. Slutet var kaotiskt. Vi spreds för vinden. Var och en fick ta sig hem bäst han kunde. Efter många irrfärder hamnade jag i en liten fiskeby vid Kristallhavskusten. Exakt var vet jag inte, men det var nog inte så förtvivlat långt från Jazdor. Jag fick tag på en liten båt och började stäva över havet med sikte på Terra Coga. Minns att jag räknade med att vara hemma inom en månad eller två. Om jag vara visste... Det kom en storm. Det värsta jäkla oväder jag nånsin sett. Seglet slets bort och masten knäcktes. Jag vet inte hur länge jag drev omkring. Dagar antagligen, kanske längre. Till slut gick båten på grund. Jag slängdes ut och drev upp på stranden. Det var där Calliope hittade mig. Tom, naken, renad. Född på nytt. I början kunde jag inte tänka på annat än att komma härifrån. Men snart insåg jag att fått en ny chans. Ni kanske har hört historierna om mig. Ceric, Slaktaren. Den rasande bärsärken. Allt var sant. Jag njöt av strid. Jag älskade att ta liv. Att jag gjorde det för en god sak var bara en ursäkt. Jag hade mycket blod på händerna, så mycket blod ... Här fick jag en chans att tvätta bort det. Calliope räddade mig. Hon visade mig en ny väg, en bättre väg. Här kunde jag äntligen känna frid, äntligen känna lycka. Här fann jag kärlek."

Ceric tittar på sina kraftiga händer och verkar vara djupt försjunken i tankar. Sedan tittar han upp på er igen.

"Jag har lagt våldet bakom mig nu. Jag har svurit att aldrig lyfta mina händer mot någon igen. Slaktaren finns inte mer. Jag hade nog hoppats att få leva resten av mitt liv härute. I frid med Calliope. Men långt bak i mitt huvud visste jag att jag levde på respit. Det var något jag hörde, förstår ni. En röst i mitt huvud just när jag spolades upp på stranden. Jag trodde först att det var en dröm, men den låg och malde där hela tiden. En liten flickas röst. Barnslig, men samtidigt oändligt gammal. 'Vänta', upprepade den gång på gång 'Vänta, tills det är dags att vakna'. Och jag insåg att ödet inte var färdigt med mig än. Det verkar som om det är dags igen."

Ceric kommer ganska snart resignera och inse att han måste hjälpa rollpersonerna som deras vägvisare. Han var med förra gången Rafastos besegrades, han känner till Jazdor och Glödöknen och är nödvändig för att sällskapet ska hitta rätt. Motvilligt kommer han att gå med på att följa med dem vidare till Jazdor. Problemet är bara att hans maka Calliope inte är villig att släppa honom utan vidare.

CALLIOPES GROTTA

1. Stora rummet

Överblick: Öppningen i klippväggen leder direkt in i vad som verkar vara grottans största rum. Det är någorlunda cirkulärt och mäter omkring tio meter i diameter. Flera öppningar, som fungerar som fönster, vetter direkt ut mot ön och havet utanför. Två större hål verkar leda till andra rum i grottan. Både golv och väggar helt obearbetade, men till större delen täckta av mjuka, vävda mattor. Ett lågt bord av sinnrikt sammanfogad drivved står i rummets mitt, med kuddar placerade runtomkring som sitt- och liggplatser. Längs en av väggarna står en stor vävstol med en halvfärdig matta i varpen.

Varelser: Inga.

SL: Här tillbringar Ceric och Calliope större delen av sin vakna tid när vädret är för dåligt för att vara utomhus. Rummet fungerar som ett kombinerat mat- och vardagsrum.

2. Sovrummet

Överblick: I ett något mindre grottrum, även det med mattor på golv och väggar, står en stor dubbelsäng placerad. Den är ganska låg, till synes gjord helt av drivved och flätade vidjor och täckt av en mångfald kuddar och mjuka bolster. Några flätade korgar med lock står längs ena väggen. Ett par mindre öppningar högt upp vid taket släpper in ljus och luft utifrån.

Varelser: Inga.

SL: Det här är Cerics och Calliopes gemensamma sovrum. I korgarna ligger diverse klädespersedlar och andra personliga tillhörigheter.

3. Kök/förråd

Överblick: I en grotta vars fönsteröppningar vetter direkt ut mot havet tycks matlagning och matförråd vara det huvudsakliga ändamålet. Diverse köksattiraljer, som en liten kvarn, en eldstad, skärbrädor, arbetsbänkar dominerar rummet. Redskap, bestick och andra tillbehör är prydligt uppradade längs väggar och golv. Olika lådor, korgar, burkar, skålar och annat tycks innehålla allt från sädeskorn och mjöl till torkad fisk, vin och färsk frukt.

Varelser: Inga.

SL: Här tillagar Ceric och Calliope sin mat och förvarar allt annat de behöver i sitt dagliga liv.

CERICS BÅT

När Calliope inser att Ceric tänker lämna henne blir hon mycket upprörd. Hon har funnit sitt livs kärlek och tänker inte låta några profetior eller galna eldgudar komma emellan. Ceric kommer dock föra henne åt sidan och de båda har ett långt viskande samtal. När de kommer tillbaka meddelar Calliope att hon går med på att låta Ceric hjälpa rollpersonerna, mot hans heliga löfte att han kommer tillbaka. Däremot, säger hon, vägrar hon göra någonting som underlättar för rollpersonerna att föra bort hennes make. Frågan blir därmed hur sällskapet ska ta sig bort från ön. Calliope är öns oinskränkta härskarinna och kommer inte låta minsta kvist brytas för att bygga en flotte eller en båt. Skulle rollpersonerna ändå envisas med att försöka hämta byggmaterial från ön, kommer själva naturen gå emot dem. Rötter slingrar sig runt fötter, grenar smäller in i ansikten, små gropar att snubbla i uppenbarar sig, öns färggranna fåglar blir fruktansvärt aggressiva, giftiga ormar kryper fram ur gräset och så vidare. Med andra ord: en ganska dålig idé. Kommer inte rollpersonerna på någon mirakulös lösning själva, kommer Ceric därför efter ett tag att berätta om något som kan hjälpa dem.

När Ceric för tio år sedan strandsattes på ön hade hans båt gått på grund ute på ett av lagunens korallrev. Några extra höga vågor lyfte dock bort båten efter ett litet tag och drev in den i en grotta ett stycke bort. Att Ceric aldrig försökte bärga båten därifrån har sin naturliga förklaring. I grottan huserar nämligen en av öns mer mordiska invånare: en hydra. Hydran har i årtionden bott i grottan och levt under en slags outtalad fredsöverenskommelse med Calliope. Så länge hydran håller sig i sin håla och bara äter fiskar och de havsdjur som är oförsiktiga nog att komma i närheten, låter nymfen den vara i fred. Därmed inte sagt att Calliope är särskilt förtjust i odjuret. Skulle rollpersonerna dräpa hydran, kommer hon inte ödsla några tårar. Och vill nu sällskapet komma åt båten - som i praktiken är det enda som kan få dem bort från ön - blir de just tvungna att ta död på monstret.

För att komma till hydrans grotta måste man ta sig till en annan sida av ön, en promenad som under Cerics ledning tar mindre än en halvtimma. Den enda ingången är från havet, så sällskapet blir tvungna att vada ut från en strand runt klippan där grottan är belägen. Vattnet är midjedjupt, så de slipper i alla fall simma. Vågorna rullar in och bryts mot klippan vid grottöppningen. Det krävs ett lätt SMI-slag för att inte spolas omkull med en kallsup och ett ofrivilligt bad som följd.

1. Grottgången

Överblick: Vågorna har under århundraden gröpt ur den mjuka kalkstenen till en naturlig tunnel rakt in i klippan. Gången är inte mer än ett par meter bred och ungefär lika hög. Den sträcker sig rakt in i klippan utan att ni kan skönja något slut. Vattnet är bara ett par fot djupt och når er nätt och jämt till knäna. Botten utgörs av fin sand.

Varelser: En stingrocka ligger gömd i sanden i gångens botten. Den vill i och för sig ingen något ont, men skulle någon trampa på den kommer den försöka sticka försyndaren med sin giftiga svanstagg. Risken att kliva på fisken är 35% för var och en som passerar. Skulle någon förgiftas kan Ceric hämta motgift i sitt hem, men det tar en timma fram och tillbaka.

SL: Dagsljuset når bara halvvägs genom gången, så vill rollpersonerna se något längre in är det säkrast att de har med sig någon ljuskälla.

2. Hydrans grotta

Överblick: Gången öppnar upp sig en rymlig grotta. Vattnet täcker kanske tre fjärdedelar av marken, resten utgörs av en sandstrand som kryper upp mot grottans väggar. Små högar av torkade alger och drivved ligger utspridda här och där. I ett hörn, körd på grund mot ett av de bredare avsnitten av sanden, ligger en liten båt. Den ser ganska medfaren ut och saknar både mast och åror, men vad ni ser härifrån verkar ändå skrovet vara oskadat. Grottan har högt i tak; så högt att fackelskenet [eller vilken ljuskälla som nu används] inte når ända upp.

Varelser: På en klipphylla ett par meter ovanför marken ligger hydran hopslingrad och vilar sig. Den vaknar dock om någon kommer in i grottan med en ljuskälla. Trots att den kan se klumpig ut kommer den snabbt på fötter, glider ner på golvet och anfaller inkräktarna. Hydran försvarar sig till sista huvudet, men förföljer inte personer som flyr ut ur grottan. Kom ihåg att halsstumparna efter avhuggna huvuden måste brännas för att förhindra att två nya huvuden växer ut. Om inte rollpersonerna har med sig facklor finns det gott om ganska torr drivved inne i grottan som kan användas.

SL: Båten är inte särskilt svår att dra ut ur grottan när hydran väl är besegrad. En annan intressant aspekt med grottan är sanden. Om den undersöks mer noggrant (Dolda ting eller ett lyckat slag för Geologi) inser rollpersonerna att det faktiskt rör sig om guldsand. Inte helt ren naturligtvis, men tillräckligt mycket för att man ska kunna samla på sig en förmögenhet stor nog att ersätta alla förluster skeppsbrottet orsakade. Det gäller dock att man har någonting att bära sanden i. Om man vaskar fram själva guldet (vilket kräver t.ex. en vaskpanna eller någon form av finmaskigt nät) kan ihärdiga personer utvinna guld motsvarande 250+1T100 gm per person.

Bara för att man nu har en båt betyder det inte att det går att använda den. Den har varken mast, segel eller åror och Calliope tillåter inte att man tar något från ön för att tillverka något nytt. Men nymfen har hunnit komma till sans under tiden och går med på att hjälpa rollpersonerna i alla fall en liten bit på vägen. Förutom att fylla på deras matförråd går hon även in i sin grotta och hämtar en stor, spiralformad trumpetsnäcka. Hon sätter den till munnen och blåser. En djup, vackert klingande ton hörs och rullar ut över havet. Efter en liten stund dyker en flock hippokampos, havshästar, upp vid strandbrynet. Calliope förklarar att de kan dra båten genom havet som ett spann hästar, om de spänns för. Villkoret är att de omedelbart släpps fria igen när sällskapet kommit fram till Jazdor. Om inte rollpersonerna vill göra något mer på ön, är de nu klara att ge sig av. Ceric och Calliope går avsides en liten stund för att säga farväl. Därefter går Väntaren direkt till båten och sätter sig med ett beslutsamt, men bistert ansiktsuttryck utan att titta tillbaka. Calliope står vid stranden och tittar efter båten så länge den syns. Havshästarna visar sig vara effektiva dragdjur och forsar outtröttligt fram genom vågorna. Resan tar inte mer än fyra-fem dagar och är helt händelselös. Till slut skymtas land borta vid horisonten och staden Jazdor träder fram.

FLYKTEN FRÅN EL-QUATRAZ

"Pick up your feet
We got a deadline to meet
I'm gonna see you make it on time."
- Roy Orbison, Working For The Man

Jazdor - Kristallhavets pärla. Den mest lysande staden i den här delen av kalifatet Mah-Tashombe. Kupoler som blänker i koppar och guld, kritvita torn och minareter som strävar upp mot himlen. Det är en storslagen syn som möter er när ni glider in mot hamnen efter er resa över havet. Från vad ni kan se verkar Jazdor vara minst lika stor som Krakoria, Hyperiens huvudstad, och då anses den ändå bara vara ett avlägset provinscentrum. Tanken på hur stora kalifatets riktiga städer måste vara är svindlande.

Det är gott om skepp i hamnen. Till största delen är det dhower från kalifatet, men åtskilliga latinriggade aquinska och terracogiska handelsfartyg ligger förtöjda jämte dem, tillsammans med en och annan kogg från Kora och Simelien och faktiskt även en damarisk knarr. Men ingen farkost väcker så stor uppmärksamhet som er. Havshästarna manövrerar skickligt in båten mot en ledig kajplats, medan sjömän och hamnarbetare gör stora ögon när de får se det märkliga ekipaget.

STADEN JAZDOR

Jazdor är en gammal stad, betydligt äldre än det Mah-Tashombiska kalifatet. Staden har skiftat ägare många gånger och den har haft perioder av både triumf och stagnation. För drygt hundra år sedan var den en nedgången, glest befolkad och halvt bortglömd stadsstat långt bortom ära och redlighet. Aquinien och Terra Coga var mitt uppe i sina försök att etablera kolonier på andra sidan Kristallhavet och erövrade Jazdor som ett led i detta. Staden skiftade ägare flera gånger i striderna mellan de båda ärkefienderna, men det var inte förrän kalifatet Mah-Tashombe påbörjade sin expansion österut längs kristallhavskusten som staden på allvar blev centrum för ett större krig. Ingen av sjöfartsnationerna kunde inte i längden stå emot kalifatets numerärt överlägsna jättearméer, men kunde – i en ohelig allians – med lätthet etablera och behålla havsherravälde. Kriget slutade i ett dödläge. Kalifatet hade erövrat staden, men kunde inte använda den som hamn eftersom den var blockerad av de förenade aquinska och terracogiska flottorna. Bättre då med en fred som båda parter kunde gynnas av ekonomiskt. Ett avtal med många klausuler om förmånliga handelsvillkor slöts, och snart var all fiendskap glömd. Jazdor expanderade och blomstrade och blev en knytpunkt för mycket av handeln på Kristallhavet.

Med närmare 200 000 invånare är Jazdor en förhållandevis stor stad. Den är belägen vid utloppet av floden Kha, som rinner ned från den inre av Sydkasatien i sydväst. Utanför staden är det bara kring Khas dalgång som det finns någon egentligen bebyggelse – i övrigt tar de enorma öknarna vid åt alla håll. Slammet från Kha ger enormt bördiga (om än något begränsade) jordbruksmarker med flera skördar om året. Via floden och kustvägarna transporteras handelsvaror mellan Jazdor och kalifatet, som sedan lastas om för skeppstransporter till och från Mid. Handelsutbytet har gjort staden till en blomstrande kommersiell metropol.

Jazdor styrs av en emir, utsedd direkt av kalifen i Mah-Tashombe. Han har stora maktbefogenheter och fungerar både som styresman och högsta domare. Till sin hjälp för administrationen har han en stor stab av ämbetsmän som residerar i emirpalatset – en av stadens ståtligaste byggnader – och för att upprätthålla ordningen en stadsvakt kallad *Haganah*, en slags kombinerad polis- och militärstyrka som är helt fristående från den reguljära armén. Haganah är förhållandevis effektiva och håller den mesta kriminaliteten på en låg nivå.

I motsats till vad rollpersonerna antagligen är vana vid är så gott som alla byggnader i Jazdor byggda i sten. De är i allmänhet vitkalkade och består ofta av två våningar. Vanliga hus har platta tak som används som terrasser. Palatsen och de mer betydande byggnaderna är storslagna. De har ofta höga torn med kupoler i glänsande koppar, luftiga pelargångar och svala innergårdar med porlande fontäner. Gatorna är breda och hålls rena och prydliga, även i de sämre kvarteren. Palmer är planterade i alléer för att ge skugga under dagens varma timmar. Klimatet i Sydkasatien är tropiskt, så dagarna är vanligen varma. Mitt på dagen tar därför de flesta en kortare siesta, men annars är det gott om folk och liv och rörelse. Det mah-tashombiska allmänspråket (vilket förhoppningsvis även rollpersonerna har lärt sig under den långa sjöresan; se ovan) talas av de flesta. Stadsbor, både män och kvinnor, klär sig vanligen i en slags långa kaftaner. Män har oftast turbaner på huvudet,

medan kvinnorna har slöjor eller en huvudduk. Eftersom det finns gott om utländska köpmän i Jazdor väcker man ingen särskild uppmärksamhet om man har annorlunda utseende, klädsel eller rastillhörighet.

Religionen i kalifatet Mah-Tashombe är ingen särskilt viktig faktor. Ett panteon av gudar dyrkas, men de tillbeds mer av gammal vana och tradition än av någon verklig gudsfruktan. Det finns en hel del storslagna tempel, men de är mer till för att manifestera makten och rikedomen hos de stormän som låtit bygga dem. För utländska köpmän finns mindre församlingar för såväl Rev och Rava, Triadgudarna och de gamla gudarna.

När rollpersonerna landstigit i hamnen (och förhoppningsvis släppt havshästarna lösa) finns det en hel del platser de kan besöka. Dessutom kommer de förmodligen vilja fortsätta sitt uppdrag – att hitta Rafastos fängelse och stoppa Förtvivlans Furste. Som hjälp till detta kommer Ceric att ha en del idéer. Mer om det nedan. Först några platser av allmänt intresse i staden. Samtliga beskrivna lokaliteter är lätta att hitta till och Ceric känner till staden tillräckligt väl för att kunna visa rollpersonerna runt.

Härbärgen och värdshus

Med en stor omsättning på besökarna till staden finns det gott om inkvarteringsmöjligheter för rollpersonerna. Beroende på hur mycket pengar de vill lägga ner finns det olika alternativ, t.ex. luxuösa *Gyllenpärlan* med privata sviter och personliga tjänare dygnet runt, ansedda *Tre emirer* med utsikt över palatsträdgårdarna, *Ökenlejonet* som i Jazdor anses normalt men i Mid skulle betraktas som sanslöst lyxigt, fattiga *Måsvingen* i hamnkvarteren med bara ett fåtal privata rum, och *Vinbägaren* i stadens slumkvarter där gästerna helst sover i skift i den gemensamma sovsalen för att inte bli rånade. Normala priser enligt regelboken.

Tavernan Blå papegojan

Det finns två inrättningar som är centrum för de äventyrs- och rykteslystna i Jazdor. De är platser där hemliga möten äger rum, skumma affärer görs upp, kontakter knyts och där äventyrare hyrs av mystiska gamla män mot kontant betalning. Den ena av dem är tavernan *Blå papegojan*. Den är belägen i stadens finare kvarter och ägs av Omar Ferrari, en slug och erfaren svartabörshandlare. En halvtrappa leder ner till en lokal med dämpad belysning, aningen rökig atmosfär och en bakgrund av ett diskret sorl och suggestiv, drillande flöjtmusik. Huvuddelen av rummet är indelat i privata bås och inredningen är exklusiv med kaklade väggar, porlande fontäner och lummiga palmer i krukor. Mat och dryck är något dyrare än normalt, men det finns gott om tillfällen om rollpersonerna vill genomföra skumma affärer eller – kanske ännu viktigare – lyssna till de senaste ryktena:

- En upprorsarmé har samlats ute i öknen (delvis sant; Förtvivlans Furste är visserligen på väg genom öknen, men han har ingen egentlig armé med sig)
- General Hasdrubal, kalifens främste härförare, och hans Krigshundar har skickats ut för att krossa upproret (sant, även om ingen riktig vet vilka rebellerna är)
- Emiren är död och har ersatts av en demonisk dubbelgångare (falskt; fast möjligen ett uppslag till ett helt annat äventyr)
- En stor flygande ödla med en man på ryggen, siktades på himlen för en månad sedan, på väg åt sydöst (sant; Hoppets Förvägrare är på väg mot Rafastos fängelse)
- Under staden finns ett tunnelsystem som är forna tiders kungliga gravar, fyllda med både skatter och fällor (falskt)
- General Hasdrubal, kalifens främste härförare, och hans Krigshundar är på väg till staden för att förbereda en invasion av länderna i södra Mid (falskt; se ryktet om Hasdrubal ovan)
- El-Quatraz, beläget på ett klipputsprång i stadens utkant, är kalifatets mest fruktade fängelse. Ingen har någonsin rymt därifrån (sant – i alla fall så vitt man vet)
- I en oas ute i öknen finns en eremitisk magiker som vakar över ett urgammalt heligt vapen, mäktigt nog att dräpa gudar med (falskt)
- Förr i tiden fanns det i staden en religiös kult som dyrkade Rafastos med brännoffer och mystiska ceremonier (sant; se nedan)
- Häromdagen anlände en båt till hamnen dragen av hästar med fiskstjärtar istället för ben (uppenbart falskt – ingen kan väl tro på något så vansinnigt!)

Rikos Koriska Taverna

Den andra platsen där stadens mer ljusskygga affärer görs upp är *Rikos Koriska Taverna*. Som namnet antyder innehas tavernan av Riko, en pensionerad äventyrare från Kora. I hans inrättning samlas till större delen folk från Mid, men den är populär även bland den inhemska befolkningen.

Stilen är något enklare än Blå papegojan och tavernan är delvis inredd med prydnader och föremål från centrala Mid. Till skillnad från Ferraris taverna har Riko en omfattande spelverksamhet i de bakre rummen. Rollpersoner som vill pröva sin lycka kan välja mellan flera former av kortspel, brädspel eller tärning. Insatserna är generellt sett höga, så missade sällskapet att ta med sig guldsand från hydrans grotta kan det här vara ett sätt att kompensera förlusterna från skeppsbrottet. I övrigt förekommer samma slags verksamhet som på Blå papegojan och samma rykten kan höras, med ett par tillägg:

- En orcharmé som höll på att invadera Paratroka förintades av en magiker som skickade ett enormt eldklot på den. Femtiotusen orcher och troll dödades. (sant – eller?)
- Kejsaren av Kentrin har besegrat svartfolken som ockuperat hans land och drivit dem västerut över bergen (sant; och västerut över bergen ligger Nordmark…)
- Resterna av befolkningen i Nordmark har svultit ihjäl eller spridits för vinden i Mids länder (falskt)

Handel och köpmän

Kalifatet är en framstående och utvecklad civilisation och Jazdor är en förhållandevis stor stad, därför finns i det närmaste allt rollpersonerna kan önska till salu. Eftersom de förlorat en stor del av sin utrustning (se *Undergång* ovan) vill de förmodligen köpa en del nya prylar. Har de med sig guldsanden från hydrans grotta bör de kunna ersätta det mesta av förlusterna. Att omsätta guldet i rena mynt är inga problem – det finns gott om guldsmeder och metallhandlare. Den mesta delen av handeln äger rum i basarerna – de ändlösa torgstånden som upptar huvuddelen av Jazdors centrum. För vissa mer specialiserade föremål kanske det krävs att rollpersonerna letar upp någon liten butik, det är helt upp till spelledaren. Observera att handeln med vapen och rustningar är i det närmaste monopoliserad av Semit & Wissun (se nedan). Det som inte finns till försäljning är magiska föremål av något slag. Magikerna i Jazdor står under emirens kontroll och ägnar sig inte åt simpel kommers.

Vapenhandlare Semit & Wissun

Bröderna Semit och Wissun driver den största (och i praktiken enda) vapentillverkningen och – försäljningen i Jazdor. Deras faktori är en stor laduliknande byggnad i hantverkarkvarterens centrum. Dess mörka inre lyses upp av det röda skenet från dussintals ässjor och det ständiga klingandet från smedernas hammare gör all konversation omöjlig. I en anslutande butik sker direktförsäljningen av vapen och rustningar. Så gott som alla typer av vapen är tillgängliga. En hel del export sker till Mid, så rollpersonerna bör inte ha några problem att hitta sina favorittillhyggen. Även om vapen och rustningar fungerar på vanligt sätt har de ett exotiskt utseende som förmodligen skulle väcka en del uppmärksamhet utanför kalifatet. Priserna är 10% högre än normalt.

Haganahs högkvarter

Nere vid hamnen, i anslutning till stadsmurens västra port, ligger Haganahs fästningsliknande högkvarter. Det är härifrån som bevakningsverksamheten utgår, soldaterna vilar mellan skiften, bråkstakar och brottslingar buras in och enklare brottsmål klaras upp av domstolens lägsta instans. Haganah tar allvarligt på sina plikter och om rollpersonerna ställer till bråk eller begår något brott kommer de få en hängiven och effektiv polisstyrka efter sig.

Emirens palats

Den största och mest påkostade byggnaden i hela Jazdor är emirpalatset. Förutom att vara residens för emiren, är det också högkvarter för administration och byråkrati i staden. Hit går man för att få erforderliga tillstånd, överklaga myndighetsbeslut eller lösa rättstvister. Har rollpersonerna sådana ärenden är de välkomna in, annars lär de inte bli insläppta. Emirens privata vakter bevakar palatset och tolererar inga försök till olaga intrång. Skulle de av någon anledning vilja träffa emiren själv måste de ha ett väldigt bra skäl. Att exempelvis visa upp drottningens lejdebrev räcker inte långt – skulle någon i emirens stab mot förmodan kunna läsa det, är det knappast någon som hört talas om Nordmark.

Svarta Blommor

Malaren, den ena av Förtvivlans Furstes två löjtnanter, misslyckades visserligen med att ta död på rollpersonerna i Abruzzo, men han lät sig inte nedslås av det utan tog sig raka spåret tillbaka till Jazdor för att vänta in deras ankomst. Ordern från gudasonen kvarstår: döda de Utvalda (dvs. rollpersonerna). Till sin hjälp har Malaren den lilla men fanatiska Rafastosdyrkande sekten Svarta Blommor. Kulten förde i århundraden en slumrande tillvaro, men aktiverades när Förtvivlans Furste passerade Jazdor. Det är en liten religiös sekt med medlemmar från alla samhällsskikt. De är fanatiker, redo att gladeligen dö för Rafastos, övertygade om att de kommer till ett överjordiskt paradis. Alla kultmedlemmar bär en tatuering av en svart

blomma på vänstra axeln, men har annars inga gemensamma uniformer eller kännetecken.

Under ledning av Malaren kommer kultmedlemmarna vid upprepade tillfällen försöka mörda rollpersonerna under deras vistelse i staden. Malaren kommer inte personligen delta i mordförsöken förrän i slutet (se *Avfärd* nedan), men ser till att ha koll på rollpersonernas förehavanden. Det är helt upp till spelledaren hur och när kulten slår till, men nedan följer några förslag på hur attentaten kan gå till. Antalet kultmedlemmar som deltar får avpassas till spelgruppens antal och kapacitet.

- En kultmedlem smyger in på det värdshus där rollpersonerna bor och gömmer giftiga skorpioner i sängen hos en i sällskapet. Antingen en enstaka skorpion (giftstyrka 14) som göms i sängkläderna, eller flera skorpioner (giftstyrka 8) på flera ställen i rummet.

- Med blåsrör eller armborst skjuter en kultmedlem en förgiftad pil mot en av rollpersonerna. Anfallet sker helst på en gata med mycket folk för att försvåra eventuellt förföljande.

- En rollperson som för tillfället är ensam (t.ex. på avträdet eller i någon gränd) anfalls bakifrån av en kultmedlem med strypsnara.

- I en folktom gränd genomför en grupp kultmedlemmar ett regelrätt överfall på rollpersonerna. Om över hälften av dem dödas eller utomstående upptäcker vad som pågår, avbryts överfallet och fanatikerna flyr.

Eventuellt tillfångatagna medlemmar av Svarta Blommor kommer inte låta sig förhöras, utan tar hellre livet av sig (se beskrivning under *Spelledarpersoner och monster*). Inte heller kommer det löna sig att gå till Haganah, eftersom den organisationen är infiltrerad av kultmedlemmar; inte särskilt många eller högt uppsatta, men tillräckligt för att försvåra och fördröja en utredning.

Att försöka hitta information om Svarta Blommor i staden är som att jaga ett spöke. Möjligen kan man efter en del snokande koppla tatueringen till sektens namn. Ingen vet mer om dem än gamla historier från forna tider. De dyrkade Rafastos och brukade bränna människor levande som offer till honom. Alla tror att sekten är försvunnen sedan länge.

MAGINODERNA

Det är egentligen bara Ceric, Väntaren, som vet hur sällskapet ska kunna ta sig till Rafastos fängelse. Rollpersonerna gör därför klokt i att be om hans råd. Ceric är ganska motvillig att berätta i detalj allt som hände under Stormkriget, men kommer att göra sitt bästa för att hjälpa dem. Antingen med ledning av prins Sveins berättelse eller genom att fråga Ceric får rollpersonerna reda på att hjältarna för tio år sedan använde ett gammalt system av magiska portaler för att ta sig genom öknen. Den första portalen fanns i Jazdor, så det första steget bör vara att lokalisera den.

Om Ceric tillfrågas, kan han erinra sig att portalen fanns i den gamla palatsträdgården, som sedan lång tid tillbaka övergivits till förmån för större och nyare trädgårdar. Antingen genom att Ceric försöker komma ihåg vägen eller genom att fråga sig fram är det inga större problem att hitta den gamla trädgården. Den ligger bakom emirpalatsen och nås genom en rad mindre gränder, i huvudsak folktomma. Däremot dyker ett annat problem upp: trädgården är inte övergiven längre. Genom gjutjärnsgrinden som utgör ingång kan de se hur trädgårdsmästare arbetar med att röja undan vildvuxna buskar, rensa rabatter, trimma träden och plantera nytt. Dessutom verkar några stora tält vara uppslagna i trädgårdens mitt och flera omfattande utgrävningar tycks vara på gång. Alltsammans är bevakat av soldater ur emirens personliga garde. Enligt Ceric fanns portalen mitt inne i trädgården, där verksamheten pågår som mest, så för att ta sig in krävs antingen list eller extremt övervåld. Vid en direkt förfrågan kommer vakterna vid grinden vägra släppa in någon, med hänvisning till att trädgården håller på att restaureras. Räkna med att det är i det närmaste omöjligt att ta sig in under dagtid, så vill rollpersonerna undersöka trädgården närmare är de förmodligen hänvisade till inbrott nattetid eller möjligen under siestan.

Trädgården

1. Muren
Runt hela palatsträdgården löper en vitkalkad stenmur, två meter hög, försedd med (numera ganska rostiga) spjutspetsliknande prydnader i järn. Att slå hål på muren för att ta sig in är väl i och för sig möjligt, men skulle resultera i att man väckte större delen av kvarteret, inklusive emirens vakter och Haganah. Ett normalt slag för Klättra krävs för att ta sig över.

2. Yttre grind
En massiv gallergrind i gjutjärn utgör ingång genom muren. Den hålls normalt låst, eftersom den mesta trafiken in och ut till trädgården går genom den inre grinden. Såväl dag- som nattetid bevakas

grinden av två vakter från emirens garde som står posterade på insidan.

3. Trädgården
Huvuddelen av själva trädgården befinner sig i ett stadium av upprustning. Dagtid finns här ett tjugotal trädgårdsarbetare som rensar, ansar, röjer och planterar. Nattetid är det i det närmaste tomt. Förutom vakterna vid grindarna, finns det också två soldater som patrullerar slumpmässigt bland träden och buskarna. Om rollpersonerna smyger omkring i trädgården finns det hela tiden en viss chans (upp till spelledaren) att de stöter ihop med patrullen. Vill rollpersonerna smyga och gömma sig finns det gott om skydd i form av tjocka buskage, rishögar, högväxta blomsterrabatter och annat bråte.

4. Damm
En rejäl damm är grävd längs med en bit av muren. Ursprungligen var den klar, fylld med guldfiskar och porlande fontäner, men upprensningen har inte kommit hit ännu, så den är bara halvfylld med stinkande, grönt vatten, vildvuxen vass och en uppsättning groddjur. Vattnet är så tjockt att man inte skulle se handen framför sig om man tog ett bad. Dock är dammen tillräckligt djup för att man kan gömma sig under ytan om det skulle behövas.

5. Utgrävning
När prins Svein och hans armé använde sig av de magiska portalerna började emiren och hans regim ana oråd. Trots allt är det svårt att inte lägga märke till att tusen man spårlöst försvinner i en gammal trädgård mitt inne i staden. Så sakteliga började därför emiren låta undersöka saken, och efter en tid hittade hans magiker spår av portalen i trädgården. En större utredning satte igång och man började gräva ut delar av den gamla trädgården för att hitta spår efter maginoderna. För att kunna följa undersökningen på nära håll har emirens magiker slagit upp några tält där de kan leda utgrävningarna. Det större av de två utgrävningarna genomförs på platsen där Svein och hans armé transporterades. Det är ett stort hål i marken, ca fem gånger fem meter med ett flertal stegar som leder rakt ned. Ceric kan berätta att det var här han gav sig ned under Stormkriget. Se beskrivning nedan.

6. Förtält
Överblick: Ett skynke hänger för ingången till vad som verkar vara ett förtält. En tjock, vävd matta täcker golvet och två glödfat avger värme och svag belysning. Ytterligare ett skynke hänger för ingången till det stora tältet.
Varelser: Både dag- och nattetid finns här en vakt posterad. När arbete pågår under dagen är det dessutom en hel del trafik in och ut till tältet av både magiker och arbetare.
SL: Tältduken är ganska tjock men kan lätt skäras upp med något skarpt föremål.

7. Huvudtält
Överblick: Tältet är cirkulärt och ungefär tio meter i diameter. Det är till bristningsgränsen fyllt med arbetsbord, lådor, skriftrullar, hinkar med jordprover, krukskärvor och olika vetenskapliga instrument. På några bastanta fällbord i tältets mitt är en grupp stenar placerade. De ser ut att vara uthuggna och polerade för att passa in i något byggnadsverk, men verkar vara mycket gamla. Mystiska symboler, nästan helt bortnötta, är inristade på flera av stenarna.
Varelser: Dagtid arbetar flera av emirens magiker med fynden från utgrävningarna, men nattetid är tältet tomt.
SL: För en magiker är säkert en hel del av arbetsmaterialet intressant – förutsatt att han kan läsa mah-tashombiska med FV B5! Vad som däremot känns igen av Ceric är stenbitarna på de stora bordet. De är stenar från den magiska portal som prins Fernan använde för att transportera dem genom öknen och som hämtats upp från utgrävningen. En närmare undersökning (t.ex. Finna dolda ting eller Geologi) tyder på att flera stenarna verkar passa ihop och nyligen tagits isär. Med lämplig magi eller magisk färdighet kan en trollkarl känna att stenarna verkar ha haft någon slags besvärjelse i sig, men sedan de monterats ner och tagits bort från sin ursprungliga plats är de helt oanvändbara. Det finns ingen chans att rollpersonerna kan återställa portalen och använda den. Emirens magiker visste uppenbarligen inte vad de gjorde när de plockade sönder portalen och nu är skadan redan skedd.

8. Förrådstält
Överblick: Det fristående rektangulära tältet verkar fungera som ett redskapsförråd. Det enkla skynket leder in till ett simpelt, outsmyckat tält utan vare sig belysning eller uppvärmning. Spadar, hackor, hinkar, rep, skottkärror och andra grävhjälpmedel tar upp större delen av ytan.
Varelser: Dagtid passerar en och annan arbetare här för att hämta eller lämna redskap.
SL: Om rollpersonerna behöver något redskap kan de hitta det mesta här, men ingenting är särskilt värdefullt.

9. Vakttält
Överblick: Ett enkelt, men robust tält av säckväv med ingång genom en uppvikt flik av tältduken. Inne i det rektangulära utrymmet ligger en rad halmmadrasser prydligt uppradade. Några ränslar och ett par spjut står lutade mot ena hörnet. Två glödfat förser tältet med värme och belysning.
Varelser: Här härbärgeras soldaterna som bevakar utgrävningen. Dagtid är det för det mesta tomt, men under natten sover fyra soldater åt gången här.

SL: Det finns inget särskilt värdefullt i tältet. Ränslarna innehåller soldaternas fältutrustning och en del personliga småsaker.

10. Utgrävning
En andra, mindre utgrävning pågår på en plats där emirens magiker misstänker att ytterligare en portal kan finnas. De har fel, men det kan de ju inte veta i förväg. Utgrävningen består bara av ett fyra meter djupt hål ner i marken, till vilket några stegar leder. Ett par spadar, hackor och hinkar till hälften fyllda med jord står på hålets botten.

11. Inre grind
Den andra grinden i muren kring trädgården leder in mot palatset innergårdar. Även här står två soldater posterade dygnet runt. Att försöka ta sig in till palatset (eller försöka komma åt trädgården via palatset) är i det närmaste lönlöst. Bevakningen är mycket strikt och förstärkningar kan snabbt tillkallas. Observera att vakterna har uppmärksamheten riktad in mot trädgården.

Utgrävningen

1. Hål
Överblick: Fyra olika stegar leder ner i det närmare sex meter djupa hålet, som är utgrävt direkt ur den svarta myllan. På hålets botten finns diverse grävredskap; spadar, hackor, hinkar med mera. En hel del sten och avhuggna rötter ligger också samlade för att lyftas ut ur hålet. En gång, nätt och jämnt manshög och säkrad med stöttor leder vidare inåt.
Varelser: Dagtid arbetar flera personer i hålet, nattetid är det övergivet.
SL: Det finns inget av intresse i det här hålet annat än gången som leder vidare. Däremot kan Ceric berätta att han och hans vapenbröder tog sig ner i hålet för tio år sedan för att använda portalen. Fast på den tiden var hålet mycket mindre och trängre. Utgrävningarna har öppnat upp gången betydligt.

2. Portalrum
Överblick: Den smala gången öppnar upp sig i ett större utgrävt utrymme, även det uppehållet av stöttor. Rummet är cirkulärt, kanske sex meter i diameter och omkring fyra meter i tak. På golvet i rummets mitt, i ett område med mörkare jord är ett par fyrkantiga, polerade stenar placerade. Mystiska tecken är uthuggna på sidorna, nästan bortnötta av tiden tand. En gång, lika stor som den ni kom in igenom, fortsätter på rummets andra sida.
Varelser: Inga här heller, såvida inte rollpersonerna klampar in mitt på dagen.
SL: Stenarna är fundamenten till den magiska portalen. Ursprungligen bestod den av betydligt fler stenar, men emirens magiker har monterad ner dem och fört upp dem till tälten för närmare studier. Portalen är nu fullständigt oanvändbar och helt omöjlig att reparera. Ceric kan berätta att portalen (när han använde den) bestod av ett stenar byggda i ett slags valv, lagom högt för att en människa skulle kunna gå igenom den. En närmare studie av fundamentet tyder på att resten av stenarna har avlägsnats nyligen. Med lämplig magi eller magisk färdighet kan man också känna kvardröjande avtryck av en mäktig besvärjelse i stenarna och den kringliggande marken.

3. Kristallrum
Överblick: Gången leder till ännu ett utgrävt utrymme i marken, mycket större än det föregående. En avsats, en knapp meter framåt följs av ett stup säkert tio-femton meter rakt nedåt. En ranglig byggnadsställning av trästöttor löper längs stupet ner i mörkret. Möjligen kan ställningen användas för att klättra ner i hålet, men den ser inte särskilt stabil ut.
Varelser: Återigen, är rollpersonerna här under natten är det tomt, annars finns det ett antal arbetare i full gång nere i hålet.
SL: Det går att klättra ner för ställningen, men det finns en viss risk för att den rasar. Varje person som gör ett försök måste lyckas med ett SMI-slag för att inte falla till hålets botten med normala fallskador som följd. Observera att det naturligtvis är möjligt att säkra sig med rep eller lämplig magi.
Nere på botten – bland en uppsättning hinkar, hackor, spadar och andra verktyg – finner man orsaken till att portalen en gång för länge sedan byggdes på den här platsen. I marken finns nämligen en speciell sorts bergskristaller som har förmågan att lagra ren magisk energi. De är dessa som skapar den kraftfulla maginoden i palatsträdgården. En del kristallstycken är redan framgrävda och ligger i hinkarna tillsammans med vanlig gråsten. Om rollpersonerna med hjälp av redskapen i hålen gräver fram ytterligare kristaller kan de få ihop tillräckligt många (det krävs motsvarande en hink full, vilket tar ca en timma att gräva fram) för att ta med sig en användbar mängd därifrån. Kristallerna fungerar som en LADDNING E3, dock utan möjlighet att fylla på med nya kraftpoäng. När kraften är använd är kristallerna oanvändbara.

ÖKENROSEN

Det visar sig alltså att det inte går att använda portalerna för att ta sig till Rafastos fängelse. De går inte att reparera och rollpersonerna riskerar att dra på sig emirens och hans magikers uppmärksamhet om de fortsätter att snoka omkring i trädgården. De kommer därmed inte ha något annat val än att ta den långa vägen, dvs. genom hela öknen, vilket också är vad Ceric kommer att tala om.

Vad alla i Jazdor (och Ceric) vet är att öknen utanför staden är direkt livsfarlig att bege sig ut i. Som om det inte vore nog med mördande hetta, brännande sol, en i det närmaste total brist på vatten och nyckfulla sandstormar, är också öknen hemvist för de blodtörstiga *fedayeen*, beduinstammar som tar livet av främlingar med bara marginellt större iver än de slår ihjäl varandra i blodiga klanstrider. Fedayeen är de enda människor som kan överleva i öknen och ska man ta sig igenom den måste ha en av dem som guide. Skulle rollpersonerna på vinst och förlust ge sig ut i öknen kommer de snabbt gå en plågsam död till mötes. Spelledaren har full frihet att improvisera fram det mest fasansfulla öde han kan tänka sig.
Att hitta en fedayeen i Jazdor som är villig att vara vägvisare genom öknen är inte lätt. Rollpersonerna kan visserligen försöka själva, men de kommer tvingas förlita sig Ceric till stor del, eftersom han vet bättre var och hur man letar i staden. Hur länge rollpersonerna behöver leta och vart de måste bege sig är upp till spelledaren. Här kan det t.ex. finnas tillfällen för Svarta Blommor att utföra sina mordförsök. När det gäller platser är Blå Papegojan och Rikos koriska taverna lämpliga eftersom större delen av stadens mer hemlighetsfulla och äventyrslystna personer frekventerar dessa ställen. Låt gärna rollpersonerna leta åtminstone en dag eller två – trots allt ska det inte vara lätt att hitta en blodtörstig ökenbeduin i staden. De bör få tillfällen att använda färdigheter som Muta, Övertala, Köpslå och Undre världen. Till slut (och med Cerics hjälp) får rollpersonerna upp ett spår; en hälare som känner till en fedayeen är beredd att möta dem följande kväll i hamnkvarteren.

Hälaren, en skum, oborstad typ vid namn Jaffud, kommer till mötet med [rollpersonernas antal] muskulösa livvakter och kräver 200 silvermynt för sina upplysningar. Om rollpersonerna betalar (eller hur de nu väljer att få fram informationen) berättar Jaffud att han vid några enstaka tillfällen anlitat en fedayeen känd som Ökenrosen för att guida smugglare genom öknen. Ökenrosen är en av de fåtaliga fedayeen som överhuvudtaget rör sig i Jazdor och den enda som låter hyra ut sig som vägvisare. Dessvärre är hon lite svår att få tag i för tillfället – sedan en månad tillbaka befinner hon sig nämligen i El-Quatraz, fängelset i Jazdor som är det mest ökända i hela kalifatet och enligt ryktet fullständigt rymningssäkert.

GÅ DIREKT I FÄNGELSE UTAN ATT PASSERA GÅ

Ökenrosen är den enda guide som går att få tag på i Jazdor. Vill rollpersonerna anlita henne finns hon mycket riktigt i det fruktade fängelset El-Quatraz, beläget på en klippa strax utanför staden. Det är naturligtvis upp till dem om de vill tro på informationen eller inte, men sällskapet kommer inte hitta några andra ledtrådar. Hur får man då tag på en fånge i El-Quatraz? Det finns några olika alternativ att pröva:

Emirens palats

Eftersom palatset också är säte för all administration och rättskipning i staden, finns även domstolen och dess protokoll här. Vill man ha reda på om en viss fånge verkligen finns i El-Quatraz och vad denne har begått för brott är det hit man måste vända sig. Vem som helst kan dock inte få tillgång till domstolsprotokollen. För att hitta uppgifter om Ökenrosen krävs antingen att rollpersonerna gör inbrott i domstolens lokaler (vilket inte rekommenderas – palatsvakten är nitisk i sin tjänsteutövning) eller är framgångsrika med färdigheter som Administration/juridik och Muta. Spelledaren bör inte göra det helt lätt för rollpersonerna att komma åt informationen. De får gärna försöka ett tag och spendera lite tid och pengar på ärendet. Men är de ihärdiga kommer de över följande notering i domstolens protokoll från förra månaden:

<u>Lagförd:</u> ”Ökenrosen” (konsekvent vägran att uppge riktigt namn), kvinna mellan tjugo och trettio år tillhörande fedayeen-folket.
<u>Brott:</u> Att med berått mod brutit sig in i emirpalatset, på onämnbara sätt skändat, misskrediterat och förolämpat emiren, utfört skadegörelse på oskattbara konstverk i palatset samt överfallit och misshandlat i palatset anställt tjänstefolk.
<u>Påföljd:</u> Livstids fängelse att avtjänas i anstalten El-Quatraz.
<u>Arresterande Haganah-kaptens notering:</u> Anmärkningsvärt är att den misstänkte efter brottets genomförande på intet sätt försökte fly brottsplatsen, förneka sin gärning eller motsätta sig arrestering. Detta trots att minst en kvarts timme förlöpte mellan brottets fullbordan och Haganah-patrullens ankomst till platsen.

Skulle rollpersonerna försöka få Ökenrosen frisläppt eller benådad blir det dock fullständigt stopp. Hur de än försöker kommer de få beskedet att inga fångar någonsin släpps ut från El-Quatraz. Har man väl kommit dit finns det ingen väg ut.

Direkt till fängelset

Beger sig rollpersonerna till fängelset får de ta sig utanför stadsmuren på stadens östra sida och en knapp kilometer längs kusten.

En klippa reser sig ur kusten, och på klippans topp är en fästningsliknande byggnad belägen. Den kontrasterar skarpt mot resten av Jazdor. Inte en tillstymmelse till färg eller vitkalkning – bara grå

sten. Inga smäckra torn eller minareter – bara massiva grå murar med smala fönsterspringor. Inga alléer av planterade palmer – bara en dammig väg som leder upp längs en ramp till fängelsets port. Det enda som hörs är vågorna som bryts mot den lodräta klippväggen och enstaka måsar som skrikande cirklar i luften ovanför. El-Quatraz är en avgjort dyster plats, ett fängelse för sinnet lika mycket som för kroppen.

Om rollpersonerna helt enkelt går upp till fängelset och bankar på porten blir de utan vidare insläppta. De måste dock lämna alla vapen utanför. Den ansvarige för El-Quatraz, prefekten Kle'ent Estvod, är den som svarar på alla frågor. Den förvånansvärt lilla garnisonen av Haganah-soldater som bevakar fängelset eskorterar rollpersonerna till hans kontor. På vägen in märker de att allting ser väldigt övergivet och tomt ut. De passerar några korridorer med celler, men alla är tomma och ser ut att ha varit det under lång tid. Prefekt Estvod är en uttråkad, ganska osympatisk man, bitter över att ha hamnat på denna återvändsgränd i karriären. Han har inte särskilt många svar att ge rollpersonerna. Det han kan bekräfta (om rollpersonerna frågar och mutar honom tillräckligt mycket) är följande:

- En kvinnlig fånge tillhörande fedayeen-folket sattes in i fängelset för en månad sedan. Hon var ovanligt lugn och verkade nästan ivrig att komma innanför murarna.

- Alla fångar som sätts in i El-Quatraz sitter inne på livstid. Det finns ingen chans till benådning eller nedsättning av straffet.

- Varför alla celler är tomma? Prefekten leder rollpersonerna till en kraftig, järnbeslagen lucka i marken. Han berättar att ett schakt leder rakt ner till ett system av delvis naturliga, delvis uthuggna grottor under själva byggnaden. Alla fångar slängs ner i schaktet och får sedan klara sig bäst de kan. Det finns inga andra in- eller utgångar. Två gånger i veckan släpps matransoner ner, men i övrigt har fängelsepersonalen ingen kontakt med några fångar. Man känner inte till något om förhållandena nere i fängelset eller vilka som överlevt. Har en fånge väl slängts ner i schaktet ser han aldrig mer dagens ljus.

Prefekt Estvod kan alltså inte låta rollpersonerna träffa Ökenrosen även om han vill (vilket han inte vill). Skulle de få för sig att ta sig ner i schaktet hejdas de av fängelsevakterna. El-Quatraz är visserligen en mänsklig avskrädeshög, men endast domstolen bestämmer vilka som får slängas på den.

Bryta sig in i fängelset

Försöker rollpersonerna frita Ökenrosen genom att bryta sig in i El-Quatraz finns det bara två alternativ: att slå sig in genom stora porten och ta sig ner för schaktet eller genom att använda sig av någon form av magi. Kommer de till fängelset för första gången, läs beskrivningen under *Direkt till fängelset* ovan.

Att slå sig in är inte särskilt lätt. Vakterna kommer inte släppa in någon med vapen, så det kan vara svårt att bluffa sig in för att sedan gå till anfall. En regelrätt stormning är också ganska hopplös; El-Quatraz är byggd som en regelrätt fästning med tung, järnbeslagen port och det skulle krävas en belägringsarmé för att ta sig in. Skulle rollpersonerna ändå envisas, räkna med att Haganah-vakterna är [rollpersonernas antal]x3. Prefekten räknas som officer.

Magi är i och för sig ett rimligt alternativ om rollpersonerna har möjlighet. Låt i så fall spelarnas uppfinningsrikedom löna sig – det kan röra sig om illusioner för att bluffa vakterna, tung eldgivning för att slå in porten, jordmagi för att röra sig genom klippan direkt in i innandömet eller teleportering för att omedelbart manifestera sig i grottorna. Se dock nedan vad som gäller om rollpersonerna tar med sig vapen in i fängelsehålorna.

Begå brott

Det kanske mest självklara sättet att komma in i fängelset är annars att begå brott. Genom lite efterforskningar bör rollpersonerna kunna komma på att El-Quatraz används ofta och gärna som påföljd i stadens rättskipning. Svårigheten är att balansera brottets allvar med rollpersonernas samveten. En massaker på torget kommer garanterat göra att de hamnar i fängelset, men förhoppningsvis vill de inte mörda oskyldiga människor. Tar de i för mycket kan de dessutom riskera att bli avrättade istället. Det är upp till spelledaren att bedöma vad som är tillräckligt, men småförseelser kommer bara resultera i några månader i cellerna i Haganahs högkvarter.

Givet att rollpersonerna begår tillräckliga brott och låter sig gripas, kommer emirens rättsmaskineri att arbeta snabbt. Inledningsvis hålls de i Haganahs celler, men efter rättegång i rättssalen i emirpalatset (som spelledaren kan dra ut på hur länge han vill) döms de till livstids fängelse i El-Quatraz. Förhoppningsvis har de varit förutseende nog att gömma undan vapen och utrustning innan brottet begås, för de får naturligtvis inte behålla något i fängelset utom sina personliga kläder. Allt som beslagtas kommer att vara försvunnet och omöjligt att få tillbaka om de skulle komma ut ur El-Quatraz.

Slutligen förs rollpersonerna i kedjor genom Jazdors gator till El-Quatraz, där de utan vidare ceremonier slängs ner i det mörka schaktet som leder rakt in i fängelsets labyrinter.

JAILHOUSE ROCK

El-Quatraz utgörs alltså av ett system av utgrävda och naturliga grottor, med schaktet som enda in- och utgång. Fångar har släppts ner i tunnlarna i över trettio år och på något sätt lyckats överleva. Med tiden har ett helt eget samhälle utvecklats i fängelset. Närmare trehundra interner lever i grottorna och de styrs med brutal hand av en fånge som kallar sig Kungen. Livet i El-Quatraz är hårt. Den enda maten som finns är den som slängs ner genom schaktet och hur den fördelas styrs helt av Kungen. Det finns i det närmaste inga som helst verktyg, förutom stenyxor och käppar. De enda vapen som finns används av Bankarna, Kungens fruktade livvakt som upprätthåller hans skräck-regemente. Endast de största, starkaste och mest brutala fångarna ingår i Bankarna och har tillgång till vapen. Eftersom maten är så värdefull används den också som valuta för att betala det som finns av varor och tjänster.

Belysningen är ett ständigt problem i fängelset. Fångarna lever en stor del av sina liv i mörker. Facklor som tillverkas av de fåtaliga föremål som nya interner har med sig ned är i princip de enda ljuskällorna och de ransoneras hårt av Kungen. Svält och sjukdomar tar ut sin tull och gör livet kort och plågsamt bland fångarna. Men trots allt detta lyckas ändå huvuddelen av de inspärrade i El-Quatraz leva något som faktiskt påminner om ett normalt liv. De sover, vaknar, äter, sliter för sitt uppehälle, roar sig ibland och grälar ibland. Tiden som rollpersonerna tillbringar i fängelset kommer på sätt och vis inte skilja sig så mycket från andra städer de besökt.

Följande platser är beskrivna närmare. De utrymmen och rum på kartan som inte har någon beskrivning är vanliga bostäder och ”gator” i El-Quatraz. Det finns normalt sett inget eller ingen intressant där och spelledaren får improvisera inredning och invånare om det behövs.

1. Hålet

Överblick: Grottans väggar är ovanligt släta och ser ut att ha blivit bearbetade med verktyg. Förmodligen är detta utrymme en del av fängelsets ursprungliga källare. Det är ett ganska begränsat rum, vars mest iögonfallande egenskap är det stora hålet i taket, ett hål vars övre ände ni inte ser där det försvinner upp i mörkret. En gång, med betydlig skrovligare väggar, löper ut från grottan. Några bearbetade stenar, som påminner om stolar eller pallar står längs en vägg.

Varelser: Minst fyra Bankare står ständigt på vakt i detta rum. Fler Bankare kan tillkallas med kort varsel. Stenarna används som stolar av vakterna.

SL: Det är genom det här schaktet som fångar slängs ner i El-Quatraz (inklusive rollpersonerna om det är så de tar sig in). Fångarna ”välkomnas” av Bankarna som omedelbart tar ifrån dem allt värdefullt (dvs. allt utom kläderna). Dessutom tar Bankarna emot maten som släpps ner två gånger i veckan. Schaktets sidor är hala av slem och det är i princip helt omöjligt att klättra upp. Dessutom är luckan uppe i fängelsebyggnaden bastant och ständigt låst och bevakad. Att rymma den här vägen är bara möjligt med avancerad magi eller någon mycket uppfinningsrik lösning.

2. Bytarstan

Överblick: En av de absolut största grottsalarna i hela fängelset. Gångar leder in till rummet från flera olika håll och takhöjden är rejält tilltagen. Fladdrande fackelsken syns på flera ställen och lyser upp de mängder av små marknadsstånd, kiosker och improviserade butiker som verkar täcka nästan hela grottans yta. Från vad ni kan se verkar det mest vara lump och småprylar som säljs och köps, men allt hanteras ytterst varsamt som om de vore enormt värdefulla, vilket – med tanke på var ni befinner er – de förmodligen också är. Ett ständigt sorl av diskussioner, köpslående och grälande hörs och gör att det faktiskt känns som om ni befann er på vilket torg som helst.

Varelser: Bytarstan är den största samlingsplatsen i fängelset och det finns alltid mycket folk här. Förutom försäljare och kunder finns det också patruller av Bankare som upprätthåller ordningen.

SL: I Bytarstan köps och säljs allt som finns i El-Quatraz. Eftersom inflödet av varor till fängelset är tämligen begränsat, är det förstås mest småskräp som saluförs, men allt tas till vara och uppfinningsrikedomen och fantasin hos fångarna är stor. Mest är det kläder och trasor som säljs, men det finns också små redskap av trä eller sten, snörstumpar, knappar, spännen, benkammar och tusen andra små föremål. Dock finns nästan redskap eller större föremål i metall, i synnerhet inte vapen. Mat, närmare bestämt de ransoner torkat kött och torrt bröd som slängs ner i schaktet, är det som används som valuta. Enstaka mynt finns i cirkulation, men de flesta hamnar förr eller senare hos Kungen.

3. Fabriken

Överblick: En smal, trång gång leder in till en grottsal som verkar vara lika hög som djup. Rummet är snålt upplyst, men från överallt hör ni ljud från bankande, hamrande, sågande och knackande. Skugglika gestalter sitter utspridda, böjda över hantverk och arbeten, djupt

koncentrerade på sina uppgifter. Förmän rör sig maklig runt om i grottan och kontrollerar arbetarnas resultat.
Varelser: Det finns minst ett trettiotal arbetare i grottan och dessutom ett halvt dussin förmän. En Bankare sitter i ingången och ser till att inga obehöriga kommer in eller för ut något olovandes.
SL: I Fabriken, som drivs av Kungen, arbetar anställda fångar med att tillverka, reparera eller förbättra alla tänkbara föremål. Eftersom det råder stor brist på både redskap och råmaterial sker det mesta arbetet med händerna. De anställda får regelbunden lön i form av mat och även om arbetet är hårt är det en av de få ställen i fängelset där man kan få en fast inkomst. Föremålen som tillverkas säljs antingen i Bytarstan eller används av Kungen och hans Bankare.

4. Cabaret Faruz
Överblick: Ingången till grottrummet är bjärt utstyrt i färggranna trasor, vimplar och snören. Trots bristen på belysning i fängelset sitter det två små facklor som verkar brinna dygnet runt ovanför öppningen. I dess fladdrande sken kan man läsa en skylt med texten ”Cabaret Faruz” skriven med spretiga bokstäver.
Rummets inre är format som en halvcirkel med en scenliknande upphöjning vid den bortre väggen och grupper av stolar och bord (allt i form av stenbumlingar) i resten av utrymmet. Slitna tygtrasor, som förmodligen ska fungera som ridåer, hänger vid scenen, som är belyst av flera små facklor och talgljus.
Varelser: Faruz själv, ägare och innehavare till Cabaret Faruz, befinner sig alltid i lokalen. Dessutom finns det oftast åtminstone en handfull gäster som sitter vid borden och när det är föreställning även danstruppen på scen.
SL: Cabaret Faruz är den enda riktiga nöjeslokalen i El-Quatraz. Vid de sällsynta tillfällen någon form av alkohol kommer ner i fängelset är det här den serveras. Dessutom brukar Faruz anordna dansshower, något som är mycket uppskattat och välbesökt. Tyvärr är det ganska ont om kvinnor i El-Quatraz, så för det mesta är det män i mer eller mindre övertygande utklädsel som står för underhållningen. Cabaret Faruz är också det bästa stället för skvaller och rykten.

5. Garnisonen
Överblick: Den välbevakade ingången leder in till en grotta med flera olika nivåer, i form av diverse terrasser och hyllor längs de höga väggarna. De flesta verkar utgöra sovplatser att döma av ris- och halmhögarna. Stegar och rep ger tillträde till terrasserna och det verkar finnas relativt gott om belysning. Här och där på golvet och vid sovplatserna finns små bylten och högar med föremål och vapen.
Varelser: Garnisonen är Bankarnas högkvarter. Det står alltid minst en Bankare på vakt utanför och obehöriga släpps bara in om de har tillstånd från Kungen eller Bankarna förman. Inne i själva grottrummet, där Bankarna bor, finns det oftast minst ett dussin personer som inte är i tjänst.
SL: Bankarna är gynnade av Kungen, så det finns en hel del (förhållandevis) värdefulla föremål i deras bostad. Framförallt har Bankarna huvuddelen av de vapen som finns i El-Quatraz. I byltena och högarna har de sina personliga ägodelar. Normalt sett bär alla Bankare sina vapen på sig ständigt.

Nådaland
Kungen och hans ”hov” av underlydande och gynnade håller till i några palatsliknande rum som allmänt kallas för Nådaland. Stora delar av allt som är värdefullt och användbart hamnar förr eller senare här. Normalt släpps inga obehöriga in, och rollpersonerna bör inte kunna få vandra in i salarna hur som helst.

6. Nådaland, hall
Överblick: En portalliknande öppning är dekorerad av grällt färgade tygstycken, vimplar och snören. En fackla brinner ständigt och lyser upp ett avlångt grottrum, kantat av utsmyckningar i form av snidade trästycken och – makabert nog – benknotor. De skrovliga grottväggarna är också fyllda av teckningar och slarvig skrift som någon ritat med kolstycken.
Varelser: Två Bankare står ständigt på post i hallen och håller obehöriga ute. De släpper bara in folk som hör till hovet eller som har Kungens personliga tillstånd.
SL: Skriften på väggarna är hyllningsdikter till Kungen, författade på uselt rimmad vers av Bankare som haft tråkigt på vaktpassen.

7. Nådaland, tronsal
Överblick: En rejält tilltagen grotta öppnar upp sig, fylld med ovanligt mycket möbler, prydnadsföremål, verktyg och mat – mat i överflöd. En överdådig tron är placerad vid ena väggen, färggrant målad och prydd med snäckskal och glänsande flagor av kattguld. Improviserade kuddar, divaner och låga soffor står utspridda över golvet, allting belyst av ett överflöd av facklor och ljus. Hela grottan är en skarp kontrast mot resten av El-Quatraz.
Varelser: Kungen befinner sig oftast här, djupt nersjunken i sin tron. Dessutom finns här också hans närmaste man Sandurz, ett antal av Kungens gynnade fångar och en livvakt av minst fyra Bankare.
SL: I Kungens tronsal finns de mest värdefulla föremålen i El-Quatraz samlade. Förmodligen skulle det mesta vara ganska värdelöst utanför fängelset, men här motsvarar de en förmögenhet. Det rör sig om redskap, verktyg, vapen, kläder,

smycken och framförallt mat, i storleksordningen tvåhundra dagsransoner.

8. Nådaland, sovrum
Överblick: Den angränsande grottan är mindre än tronsalen, men lika överdådigt pyntad och upplyst. Den domineras av en enorm samling kuddar och mjuka bolster som tydligen används som säng. Även här finns det gott om mat och flera olika säckar och lådor fyllda med allsköns föremål. I ett par sneda, hemsnickrade kistor kan ni se att något guldglänsande blänker. Väggarna är prydda med målningar åstadkomna av en inte fullt begåvad konstnär, men som tydligen ska föreställa Kungen själv, i dramatiska och smickrande poser.
Varelser: Nattetid (och under händelselösa dagar) sover Kungen i den jättelika sängen, ofta tillsammans med någon av de fåtaliga kvinnliga fångarna i El-Quatraz. Inga andra, med undantag av Sandurz, tillåts komma in i sovrummet.
SL: Förutom en stor mängd egentligen helt värdelösa föremål har Kungen samlat alla riktiga mynt och värdesaker i kistorna i sitt sovrum. Totalt finns här blandade mynt till ett sammanlagt värde av 315 gm och andra föremål värda ytterligare ca 200 gm. Här finns också mat motsvarande tjugo dagsransoner.

9. Arenan
Överblick: En bred öppning leder in till en stor, cirkulär grottsal. Golven sluttar från alla håll svag in mot mitten och bildar något som liknar en amfiteater. Det finns gott om stenar och bänkar utplacerade som sittplatser, vilket förstärker intrycket av en arena. Själva arenagolvet, en rund yta med en diameter på omkring femton meter, är täckt av sand. Grottan är så stor att alla fångar i El-Quatraz förmodligen skulle kunna få plats här inne samtidigt.
Varelser: När det inte förekommer spel i arenan (se nedan) är det normalt tomt härinne. Eftersom det egentligen inte är förbjudet att vistas i arenan är inte heller ingången bevakad.
SL: I arenan arrangerar Kungen ibland välbesökta gladiatorliknande spel. Spår av verksamheten kan rollpersonerna hitta om de letar i sanden. Ett lätt slag för Dolda ting avslöjar enstaka benknotor och mörka fläckar av blod.

ATT HITTA ÖKENROSEN

Hur rollpersonerna välkomnas till El-Quatraz beror på hur de tog sig in. Har de begått brott och blivit nedslängda i schaktet, kommer Bankarna att befria dem från allt utom kläderna och sedan låta dem gå. Skulle de tagit sig in med magi eller något annan metod som gör att de har med sig vapen och annan utrustning blir de förmodligen hårdare tag. Fullt utrustade krigare kan inte röra sig obemärkta i fängelset och Kungen och hans Bankare kommer göra sitt yttersta för att ta ifrån dem allt värdefullt. Trots sin underlägsenhet i teknologi kommer Bankarna förr eller senare med sitt blotta antal övermanna rollpersonerna och ta ifrån dem allt de äger. Alltså är det förmodligen ett misstag att ta med saker in i El-Quatraz som man inte kan undvara.

Oavsett hur de kom in kommer rollpersonerna förr eller senare kunna röra sig fritt inne i fängelset. Förmodligen vill de hitta Ökenrosen, något som inte kommer visa sig vara alltför svårt. När de vandrat runt i grottorna ett tag och bekantat sig med omgivningarna (upp till spelledaren hur länge de måste traska runt) kan de komma till Bytarstan, där en folksamling står i en tät klunga runt vad som verkar vara ett slagsmål. Tar sig rollpersonerna fram kan de se hur en stor, kraftig man håller på att få rejält med stryk av en betydlig mindre, spensligare ung kvinna. Kvinnan är ingen annan än Ökenrosen och om ingen ingriper kommer hon vinna kampen, som utlöstes av att mannen blev aningen närgången. Det finns inte så värst många kvinnor i El-Quatraz och frågar rollpersonerna vem som helst får de reda på hennes identitet.

Försöker rollpersonerna kontakta Ökenrosen kommer hon till en början vara misstänksam. Hon har lärt sig den hårda vägen att inte lita på någon i El-Quatraz och rollpersonerna måste hitta på någon lagom övertygande metod för att vinna hennes förtroende. Det är helt upp till deras uppfinningsrikedom, men förr eller senare bör de få en chans att prata med henne. Tas det upp att sällskapet är ute efter hennes tjänster som guide kommer hon – möjligen till spelarnas förvåning – säga att hon inte alls är intresserad av att lämna

fängelset. Hennes vägran förklaras när hon berättar sin historia:

”Jag tillhör en fedayeen-stam från öknen, som ni kanske förstått. Vi håller oss normalt borta från staden, men jag är här på ett uppdrag. För en tid sedan stals min stams heligaste relik: hövdingens gyllene spira, och jag – som känner till en del om Jazdor – skickades för att återfinna den. Det tog lång tid, men till slut lyckades jag spåra tjuven. Dessvärre hade han gripits för andra brott i staden och innan jag hann upp honom spärrades han in här, i El-Quatraz. Spiran hade han gömt på sig när han slängdes ner i schaktet, på ett ställe där ingen normalt funtad person har lust att leta, så han fick den med sig ner. Jag hade inget annat val än att följa efter, så jag såg till att bli gripen för några lagom allvarliga förseelser och slängdes ner efter honom. Så småningom kom spiran ut den naturliga vägen förstås, men på den här stället får man inte behålla värdeföremål särskilt länge. Sandurz, närmaste man till Kungen, som styr härnere, kom över spiran. Han insåg att den var enormt värdefull och bestämde sig för att behålla den själv. Sandurz har nämligen ett träben, efter en gammal krigsskada, och han gröpte ur det och gömde spiran i den ihåliga utrymmet, utan att Kungen visste något. Jag har försökt komma åt den, men Sandurz och Kungen är alldeles för välbevakade. Men ni ser ut att vara kompetenta. Vad sägs om ett byte: ni hjälper mig att ta tillbaka spiran, så ska jag guida er till Glödöknen, när vi tagit oss ut härifrån?”

Ökenrosen kommer inte lämna El-Quatraz förrän hon lagt vantarna på spiran, så vill rollpersonerna ha en guide genom öknen har de inget annat val än att gå med på hennes affärsförslag. Att försöka stjäla spiran direkt från Sandurz är i det närmaste helt dömt att misslyckas och rollpersonerna bör vara extremt skickliga och förslagna för att klara av det. Hon har dock en idé som gör att de slipper genomföra ett direktanfall mot Sandurz och Kungen. Ibland anordnas gladiatorspel i Arenan av Kungen och den som vinner får som pris välja vad han vill från Kungens samling av skatter. Om någon av rollpersonerna anmälde sig till tävlingen och vann, kunde han välja spiran som pris. Sandurz skulle inte våga trotsa Kungen och spiran skulle lämnas över helt ”lagligt”. Har inte rollpersonerna någon bättre idé, gör de klokt i att följa Ökenrosens förslag. Det finns bara ett problem: för att få ställa upp i arenaspelen måste man betala en anmälningsavgift i form av tio dagsransoner mat, en smärre förmögenhet i El-Quatraz.

GIV OSS VÅRT DAGLIGA BRÖD

Om nu rollpersonerna väljer att följa Ökenrosens plan (och det finns egentligen inga bra alternativ) måste de alltså på något sätt skaffa fram anmälningsavgiften. Det finns några olika möjligheter:

- *Tiggeri*. De fångar som inte kan tjäna sitt uppehälle på något annat sätt samlas en gång varannan dag utanför Nådaland, där Kungen delar ut en halv dagsranson åt var och en. Det är nätt och jämt tillräckligt för att man inte ska svälta ihjäl och det finns ingen vettig chans att spara något av maten för att använda som valuta. Räkna i så fall med att en eller flera av rollpersonerna blir medvetslösa av hunger och eventuellt stryker med.

- *Stöld*. Det är egentligen bara i Nådaland som det samlas tillräckligt med mat för att det ska finnas något att stjäla. Grottorna är dock mycket välbevakade och rollpersonerna måste vara mycket skickliga tjuvar för att lyckas. Räkna dessutom med att Kungen märker om mat försvinner och att rollpersonerna kommer att höra till de starkast misstänkta om de plötsligt dyker upp stormrika.

- *Fabriksarbete.* För de någorlunda fysiskt starka finns det möjlighet att bli anställda i Fabriken. Det är hårt, smutsigt och krävande jobb, men ger åtminstone tillräckligt med mat för att leva på och spara undan lite grann åt gången. Den här metoden kommer att ta lång tid och risken ökar därmed för att rollpersonerna ska råka ut för olyckor, sjukdomar eller andra obehagligheter. För att få ihop tio dagsransoner (och dessutom ha mat att äta) måste de arbeta motsvarande trettio dagar (vilket naturligtvis minskas om flera jobbar samtidigt).

- *Byteshandel.* Om rollpersonerna är skickliga på att köpslå kan de göra affärer i Bytarstan och på så sätt tjäna in anmälningsavgiften. Varuutbytet är rätt begränsat, men har sällskapet lyckats gömma undan några föremål utifrån kan de ha goda chanser att skapa ett kapital. Låt det dock inte vara allt för lätt att göra klipp. Rollpersonerna får gärna följa prisutvecklingen under flera dagar innan de kan tjäna grova pengar.

- *Uppträdande.* Cabaret Faruz letar alltid efter nya talanger till scenen. Kan rollpersonerna svälja sin stolthet och ställa upp i dragshowen kan de snabbt tjäna in stora pengar. Dansuppträdande i avslöjande klänningar inför fullsatt publik gör att de på bara två eller tre kvällar får in tillräckligt med mat för att täcka anmälningsavgiften till Arenan. Är någon av rollpersonerna kvinna är det naturligtvis lättare, men inte lika roligt...

HÄNDELSER I FÄNGELSET

Under tiden som rollpersonerna letar efter Ökenrosen och försöker tjäna pengar kan en del händelser inträffa. Det är helt upp till spelledaren att bestämma vilka och när de sker. Ju längre tid rollpersonerna tillbringar i El-Quatraz, desto värre saker bör drabba dem.

Händelse
Ett ras drabbar rollpersonerna när de går genom någon av de trånga gångarna. Varje person måste klara ett normalt SMI-slag för att inte träffas av en stenbumling som ger 2T4 i skada.
Den ohygieniska miljön gör att sjukdomar grasserar i fängelset. Rollpersonen med lägst FYS drabbas av en lunginfektion som gör honom svag och hjälplös. CL minskar med 5 på alla färdigheter och 1 poäng dras från totala KP varje dag tills man kan lämna grottorna och få vård.
Ett gäng Bankare bestämmer sig för att göra livet surt för rollpersonerna. De provocerar fram ett bråk genom att anklaga dem för stöld från Kungen och ser till att utmana dem mitt i Bytarstan. Bankarna är [rollpersonernas antal]+2. De kommer inte försöka döda rollpersonerna, bara ge dem en rejäl omgång stryk. Om minst hälften av Bankarna dödas eller slås medvetslösa flyr de.
Någon av rollpersonerna (lämpligen den med den fetaste hullet) kidnappas och förs bort av en grupp fångar kända som Gnagarna. Gnagarna är kannibaler och trots att de motarbetas av Kungen lyckas de då och då fånga in någon nykomling som fortfarande har kött på benen och låta honom bli hedersgäst vid deras middag. De övriga rollpersonerna bör få åtminstone några timmar på sig att leta rätt på och befria sin kamrat innan han blir köttstuvning. Spelledaren kan välja vilken som helst av grottorna utan rumsbeskrivning som Gnagarnas håla.

ARENASPELEN

Förutsatt att rollpersonerna så småningom lyckas skrapa ihop anmälningsavgiften, kan de ställa upp i spelen i Arenan. Förmodligen har de inte råd att anmäla mer än en person, så de gör klokt i att välja den mest stridsduglige. När det är dags för spelen samlas alla fångar i El-Quatraz i Arenan.

Det verkar som om varenda levande själ i grottfängelset har samlats i Arenan. Det är ett liv och skrän utan like. Facklor och bloss i en mängd ni inte skådat sen ni kom hit lyser upp salen. Alla verkar ha tagit på sig det finaste de äger, vilket innebär en brokig samling av allsköns klädtrasor, osannolika prydnadsföremål, färgglada snörstumpar och remsor, hattar och huvudbonader av alla de slag och dessutom improviserad ansiktsmålning i olika nyanser av röd lera. Alla sittplatser i amfiteatern verkar vara upptagna och stämning är hög. När Kungen själv, flankerad av den enbente Sandurz och fyra Bankare, träder in på arenagolvet för att öppna spelen når jublet sin absoluta höjdpunkt och dånar öronbedövande i grottan. Den fetlagde mannan verkar suga i sig applådåskan och äskar sedan tystnad med händerna.
”Tack. Tack så mycket”, säger han med släpig, mörk röst. ”Välkomna till Arenan” – jublet dånar igen för en stund – ”Tack så mycket”, fortsätter Kungen, ”Vi har en ovanligt fin samling kämpar åt er den här gången. Många nya är ivriga att pröva sina krafter och flera gamla favoriter ställer upp igen. Jag kan lova spänning, jag kan lova ära, jag kan lova blod. För er som inte varit med förut: reglerna är enkla. Ingen utomstående blandar sig i. Kämparna slåss man mot man tills bara en är kvar. Förutom det – inga regler. Låt spelen börja!”
Publiken överträffar sig själv i ännu ett utbrott av jubel, visslingar och applåder. Kungen och hans följe drar sig undan till läktarnas hedersplatser och spelens första kämpar gör sig redo för matchen.

Kämparna, inklusive den eller de rollpersoner som ställer upp, samlas i en nisch bredvid själva arenagolvet när de inte strider. Systemet för turneringen är enkelt – deltagarna lottas mot varandra i en grundomgång där vinnaren i varje match går vidare till nästa omgång, där vinnaren också går vidare och så vidare. Eftersom antalet deltagare är sexton stycken totalt, måste den deltagande rollpersonen gå fyra matcher och vinna samtliga för att komma först. Rollpersonens första match är nummer tre i första omgången, så sällskapet hinner se de två första dusterna. Spelledaren kan beskriva dem så noggrant han vill, men spelarna bör få intrycket att matcherna är brutala, blodiga och synnerligen oschyssta. Allt är tillåtet och även om inga vapen används är skadorna omfattande.

Givet att rollpersonen vinner alla sina matcher kommer han att möta följande motståndare:

Första omgången: Alifahd, en vanlig fånge som vare sig är särskilt stor, stark eller snabb. Bör vara lagom som uppmjukning.

Andra omgången: Jotum, en dvärg som är specialiserad på brottning med grepp och låsningar mot benen. Med sina låga tyngdpunkt och stora muskelstyrka är han en svår motståndare att få omkull, men hans svaghet är hans begränsade räckvidd och snabbhet.

Tredje omgången (semifinal): Ferank, en kampsportexpert från västliga Mah-Tashombe. En av favoriterna i vadslagningarna innan spelen.

Fjärde omgången (finalen): Gargantua, en minotaur. Regerande mästare i arenaspelen. Med sin storlek, styrka och sina naturliga vapen blir han den farligaste motståndaren.

Om rollpersonen som deltar är tränad i obeväpnad strid (vanligt slagsmål eller avancerade strids-konster) är det förmodligen lämpligast att använda vanliga regler. Dock ska han ha en rimlig chans att klara sig (och överleva) så om spelledaren vill kan kroppspoängen ersättas med någon typ av ”uthållighetspoäng”, som snabbt återhämtas. Risken är annars att alla deltagare är så skadade efter första omgången att inga kan gå vidare. Som Kungen inledningsvis berättade finns det inga regler annat än att inga utomstående får blanda sig i. Inga vapen används, men magi är fullt tillåtet. Magisk helning (om det finns tillgång till det) är därmed också möjlig. En match räknas som vunnen om motståndaren slås medvetslös, dödas eller ger sig.

Lyckas den deltagande rollpersonen ta sig genom spelen och vinna finalen mot Gargantua utbryter stort jubel i Arenan. Kungen träder ut på arenagolvet, gratulerar vinnaren och lovar att ge honom valfri ägodel från Nådaland som första pris. Om rollpersonerna följer Ökenrosens plan och begär spiran som Sandurz gömmer i sitt träben, utbryter ett förvånat sorl bland publiken. Kungen är först tveksam, men beordrar sedan Sandurz att ta av sig träbenet. Eftersom Sandurz inte vågar sätta sig upp emot Kungen gör han som han blir tillsagd och lämnar över spiran. Han muttrar dock till rollpersonerna att de kommer att få ångra vad de gjort.

Skulle den deltagande rollpersonen förlora någon match och åka ut ur turneringen eller välja något annat som första pris, är det upp till spelsällskapets improvisation att få tillbaka spiran. Ökenrosen kommer inte lämna El-Quatraz förrän hon genomfört sitt uppdrag och hon är absolut nödvändig att ha med som guide genom öknen.

DEN STORA FLYKTEN

När rollpersonerna till slut lagt beslag på Ökenrosens spira gäller det bara att ta sig ut från El-Quatraz. Något som är lättare sagt än gjort, eftersom ingen någonsin tagit sig ut levande från fängelset förut. Den enda utgången som finns – schaktet – är helt omöjlig att använda. Upprepade rymningsförsök har genomförts den vägen och alla har misslyckats. Turligt nog för rollpersonerna innebär en seger i Arenaspelen att en chans uppenbarar sig. Kort efter att turneringen är över kommer en dvärg vid namn Grusmage att kontakta rollpersonerna. Han är till en början hemlighetsfull, men antyder att han har en plan för att rymma från fängelset och behöver hjälp av några kompetenta personer. Och vilka är mer kompetenta är de som vunnit El-Quatraz’ Arenaspel?

Grusmage berättar (om rollpersonerna är intresserade):
”Jag är inbrottstjuv – den bästa i branschen. Det finns inget ställe jag inte kan ta mig in i. Hittills har det inte heller funnits ett fängelse jag inte kunnat rymma ifrån, förrän nu. Men det ska ändras. Att jag hamnade här beror på ren otur, förstås. Olycksfall i arbetet kan man kalla det. Emirens palats är egentligen löjligt enkelt att bryta sig in i. Hur skulle jag kunna veta att general Hasdrubals elittrupper var förlagda där just när jag skulle göra mitt jobb? Ja, ja. Det kan hända det bäste – vilket det ju faktiskt gjorde, haha. Nåja, det ligger bakom mig nu. Jag kommer från en gammal familj av gruvdvärgar. Vi har en unik egenskap som gått i arv i generationer – vi kan äta oss igenom sten. Inga verktyg eller nåt, bara att tugga. Väldigt behändigt. Problemet är att jag bara klarar av vissa porösa bergarter. Tyvärr är El-Quatraz beläget i en klippa med extremt hård sten. Men för någon vecka sen hittade jag en åder med mjukt material och jag har ägnat den senaste tiden åt att bita upp en hemlig tunnel. Nu har jag fastnat. Om jag fortsätter med tunnelarbetet kommer jag utlösa ett ras som kollapsar allt jag åstadkommit hittills. Jag behöver ytterligare [rollpersonernas antal] *personer för att hjälpa till med grävandet. Är ni intresserade?”*

Förhoppningsvis går rollpersonerna med på att hjälpa Grusmage. Någon annan chans att rymma får de inte – såvida de inte kan ta sig ut med magi. Grusmage leder sällskapet till en avsides belägen grotta, flyttar undan några lösa stenblock och visar en smal tunnel som leder rakt in i berget. Tunneln löper åtskilliga meter in och öppnar upp sig i ett utrymme stort nog för hela sällskapet att rymmas i. Grusmage instruerar rollpersonerna hur de med ren råstyrka måste stadga upp tak och väggar medan han ger sig på bortre väggen och börjar gnaga som en bäver direkt på klippan.

Ju längre in dvärgen äter sig, desto mer instabil blir grottan rollpersonerna befinner sig i. Slå ett normalt STY-slag för var och en. Om slaget misslyckas kommer taket skälva och en del grus och småsten börjar rasa ner. Låt gärna spelarna tro att det finns en direkt risk för att grottan rasar in. Slå ytterligare ett slag efter en stund, med samma resultat.

När arbetet pågått i flera timmar ger Grusmage ifrån sig ett rop av triumf och meddelar att han är igenom. I samma stund anländer Sandurz och en grupp av lojala Bankare från tunnelns andra ände. Han är inte alls nöjd med att ha tvingats lämna ifrån sig spiran och dessutom avslöjats inför Kungen med att undanhålla ett så värdefullt föremål. Sandurz tänker nu hämnas på rollpersonerna och går omedelbart till anfall. Bankarna är lika många som rollpersonerna. Om sällskapet slutar stötta upp väggar och tak (vilket de måste om de vill kunna strida) kommer grottan att rasa ihop inom 1T6+3 SR. Det gäller att rollpersonerna befinner sig på rätt sida om raset – dvs. den sida som leder ut. Utnyttjar de situationen rätt kan de få Sandurz och Bankarna att fastna i raset. Stenblocken som faller ner täpper igen tunneln fullständigt och den kommer inte kunna användas mer i fortsättningen. El-Quatraz förblir stängt.

Tunneln som Grusmage bitit upp leder ut i det ursprungliga fängelsets gamla avloppssystem. Grusmage menar att det ska vara möjligt att via dem ta sig ut till Jazdors kloaker och på så sätt nå friheten.

1. Avloppsrören

Överblick: Ni famlar er ut genom smågrus och stendamm och kommer ut i något slags rör, tillräckligt stort för att man ska kunna krypa genom det, men inte stort nog för att man ska kunna gå upprätt. Fukt rinner längs väggarna och samlas i en liten rännil i golvet. Själva röret ser ut att har blivit murat för länge sedan. Den konstanta vätan har gjort väggarna slemmiga och hala och det ligger en klart obehaglig lukt i luften.

Varelser: Inga, men när sällskapet kryper genom avloppen kan de då och då höra prasslanden, knapranden och tassandet av små fötter.

SL: Avloppen användes när El-Quatraz' fängelsebyggnad fortfarande var i bruk. Numera har större delen av dem rasat ihop och de är bortglömda sedan länge. Rören är så smala att man bara kan gå en person i bredd. Dock finns det utrymme att klämma sig förbi varandra om man vill ändra marschordningen. Observera att samma problem med belysningen som gällde i El-Quatraz gäller här – det är becksvart, och rollpersonerna får famla sig fram om de inte har någon ljuskälla eller mörkerseende.

2. Utloppet

Överblick: Tunneln blockeras tvärt av ett bastant men rostigt järngaller. Av vad ni kan känna med händerna och vinddraget verkar tunneln ni kryper i mynna ut i ett större utrymme. Den lilla rännilen vatten som rinner längs med tunnelgolvet strilar ut genom gallret och faller ner i mörkret på andra sidan. Tydligen är det ett brant fall rakt nedåt.

Varelser: När rollpersonerna arbetar med att få upp gallret (se *SL* nedan), har den flock råttor som huserar i avloppen fått nog av störningar i sina fridsamma liv och bestämmer sig för att springa härifrån – ut i kloakerna, rakt förbi (eller genom) rollpersonerna. Råttflocken består av 40 individer. Se Monsterboken för närmare beskrivning. Råttornas främsta mål är att fly bort, men stressade som de är kommer de angripa rollpersonerna av bara farten.

SL: Gallret är halvt sönderrostat, men stängerna är såpass tjocka att det krävs åtskilligt våld (eller magi) för att få bort dem. Räkna med att gallret har 70 KP, men tänkt på att det är svårt att krossa ett järngaller med bara knytnävarna. Uppfinningsrika spelare bör premieras...

3. Kloakerna

Överblick: Tunnlarna här är betydligt större än de små rör ni tidigare kröp omkring i. Det är åtminstone tio-femton meter upp till taket och det långsamt flödande vattnet på golvet är åtminstone en meter djupt. Ett ständigt droppande hörs och alla ljud förstärks genom kusliga ekon. Det är inte underligt att luften känns fuktig, eftersom alla väggarna är täckta av halt slem, där avloppsvatten sakta sipprar ned. Stanken från avloppsvattnet verkar tränga igenom allt och försvinner inte ens när man håller för näsan.

Varelser: Jazdors kloaker är förbundna med floden Kha och via den har en grupp krokodiler tagit sig in och gjort sig hemmastadda. Om rollpersonerna går i vattnet i tunnelns mitt (vilket är svårt att undvika på grund av tunnlarnas rörform och hala väggar) finns det risk för att någon eller några av djuren går till anfall. Det är upp till spelledaren att välja hur många och när krokodilerna dyker upp, men rollpersonerna ska helst känna att NÅGOT finns i det grumliga vattnet. Eftersom de förmodligen är obeväpnade gör sällskapet dessutom klokt i att försöka hitta på ett sätt att ta sig fram utan att stöta på djuren. Vill de brottas med krokodiler är det i och för sig fritt fram (*"Crikey!"*), men det är inte att rekommendera.

SL: När man tar sig genom gallret vid 2. är det ett fall på närmare tio meter ner till kloaktunnelns golv. Normala fallregler gäller om de kastar sig handlöst ut. Kloakerna är något ljusare än avloppen, eftersom dagsljuset letar sig in genom det halvt igenväxta hål där avloppsvattnet rinner ut i floden.

AVFÄRD

Kloakerna mynnar ut i floden Kha, ett kort stycke utanför Jazdor. När rollpersonerna tar sig ut är de förmodligen trötta och svultna, möjligen skadade och definitivt blöta, smutsiga och stinkande. Grusmage tackar ganska omgående för sig och försvinner i stadens vimmel. Har rollpersonerna fått med sig Ökenrosen finns det nu inte mycket kvar att göra i Jazdor. Dock måste sällskapet innan de kan ge sig ut i öknen skaffa utrustning, efter Ökenrosens instruktioner. Tänk på att rollpersonerna måste röra sig mycket försiktigt i staden om de begick brott för att komma in i El-Quatraz. Om Haganah känner igen dem är det stor risk att de slängs tillbaka i fängelset.

Förhoppningsvis var spelarna förutseende nog att gömma undan sina pengar och utrustning innan de spärrades in, annars kommer de få svårt att få råd med inköpen. Alla rollpersoner måste skaffa en kamel var att rida på genom öknen och sällskapet kan behöva ytterligare en eller två som packdjur om de har mycket utrustning. Se regelboken för priser. Dessutom behöver alla en *kieffa*, ett sandfärgat kaftanliknande plagg med tillhörande huvudbonad som skyddar både mot ökensolens hetta och nattens kyla. Till det kommer naturligtvis också fältransoner med mat och så mycket vatten de kan lasta med. Ökenrosen har haft sin egen utrustning och beväpning undangömd under tiden i fängelset och hämtar fram den medan rollpersonerna shoppar.

Om inte rollpersonerna vill göra något mer i Jazdor kommer Ökenrosen därefter leda dem ut mot sandvidderna. Men en sak återstår: Svarta Blommor. Malaren tänker inte låta rollpersonerna komma undan och han genomför ett sista attentatsförsök som han leder personligen. När rollpersonernas lilla karavan kommit ett litet stycke utanför staden och färdas genom Khadalens lummiga olivlundar på väg ut mot öken, slår han till. Förutom Malaren består styrkan av [rollpersonernas antal]+1T6 motståndare och utgörs till hälften av kultmedlemmar och till hälften av frammanade magoger. Spelledaren får själv avgöra det exakta tillvägagångssättet för angreppet. Den här gången strider kulten till sista man, eftersom de vet att misslyckande inte är ett alternativ inför Förtvivlans Furste. Låt gärna Malaren fälla någon kommentar om vem han är och hur han ska se till att de (rollpersonerna) inte kommer undan som de gjorde i Abruzzo, så att sällskapet förstår vem de har att göra med.

När striden är över och förhoppningsvis vunnen kan rollpersonerna äntligen lägga Jazdor bakom sig och påbörja den farofyllda färden genom öknen.

VAD SOM DÖLJS UNDER SANDEN

"Tell me mother will I die?
Yes my child and so shall I."
- Chris Isaak, Black Flowers

Om allt går som det är tänkt har nu Ökenrosen lejts av rollpersonerna för att guida dem till Glödöknen och Rafastos fängelse. Den enda betalning hon begär var deras hjälp att återfå sin stams heliga spira, vilket förhoppningsvis gick vägen. Ganska snart viker hon av från den bördiga Khadalen och leder sällskapet ut bland sandvidderna. När de kommit ett stycke ut i öknen förklarar Ökenrosen hur man måste gå tillväga. För att komma till Glödöknen måste man korsa Dynernas hav, ett ökenområde fyllt av förrädisk kvicksand. Problemet är att havet ständigt är i rörelse, så det finns inga kartor eller fasta stigar genom området. Kvicksanden kan dyka upp på nya ställen när som helst. Att ge sig ut i det utan vägledning är självmord. Fedayeen är de enda som känner till hemligheten med att navigera genom Dynernas hav: man måste rådfråga *Tez-Majir* – Den Viskande Stenen, en urgammal helig relik som ligger vid randen av området. Men rådet från Tez-Majir är inte gratis. Den kräver en offergåva, närmare bestämt något guldföremål från Ashok-Ra's grav i Forna Kungars Dal. Denna dal är därför resans första mål.

ATT FÄRDAS GENOM ÖKNEN

Ökenrosen är nödvändig inte bara som vägvisare, utan också för att hålla rollpersonerna vid liv i det karga klimatet. Om de inte har med sig henne måste minst en i gruppen lyckas med färdigheten Överlevnad öken en gång om dagen. Misslyckas slaget drabbas gruppen av allvarliga svårigheter som det är upp till spelledaren att bestämma. Ond bråd död är dock ett lämpligt alternativ.

Färden på kamelryggarna går genom ändlösa vidder av sand. Solen är mördande het under dagen och på natten är det isande kallt. Sanden har en förmåga att leta sig innanför kläderna och in i all utrustning. Om spelledaren vill kan de särskilda klimatreglerna användas, annars räcker det med att låta spelarna förstå att omständigheterna är minst sagt besvärliga.

Under tiden sällskapet färdas genom öknen – både före och efter de varit i Forna Kungars Dal – kan vissa speciella händelser inträffa. Spelledaren får själv avgöra vilka, när och i vilken ordning.

1. Sandstorm

En kraftig orkan blåser upp och gör all förflyttning omöjlig. Sanden yr upp och begränsar sikten till några decimeter. Ökenrosen kommer beordra sällskapet att samlas i skydd av ett improviserat tält, men varje rollperson måste slå ett lyckat INT-slag för att inte komma bort från resten av gruppen. Om någon kommer vilse och försöker söka skydd på egen hand måste denne lyckas med ännu ett INT-slag för att åstadkomma ett tillräckligt bra skydd. Stannar man kvar ute i stormen eller misslyckas med sitt skydd får man 1 poängs skada var femte minut.

Stormen bedarrar efter några timmar och man kan gräva ut sig från drivorna av sand. Om någon kommit bort från sällskapet kommer det vara svårt att hitta denne igen. Magi, Orientering eller Överlevnad öken är lämpliga färdigheter för att lokalisera borttappade rollpersoner.

2. Oas

En oas dyker upp på horisonten. Vad rollpersonerna kan se, så verkar det vara åtminstone en medelstor vattenkälla med en liten damm och några omgivande, skuggande palmer. Ökenrosen säger att oasen är helig mark och förbjuden för fedayeen, men rollpersonerna får gärna använda sig av den. Har de hört ryktena i Jazdor om en oas med ett heligt vapen (se *Blå Papegojan* ovan) och frågar Ökenrosen om detta, kan hon vagt bekräfta att hon känner till liknande historier. Skulle sällskapet bege sig in i oasen, slår Ökenrosen läger utanför på behörigt avstånd tills de återvänder.

Oasen

Överblick: Oasen är centrerad runt en spegelblank damm, nästan perfekt cirkelformad, men en diameter på ungefär tio meter. Palmer och mindre snårbuskar växer fläckvis runt dammens rand. På vattnets andra sida, i ett tätare buskage, anar ni något som liknar en liten hydda eller koja.
Varelser: Inga.
SL: Det finns tillfälle att fylla på vattenförråden i oasen om rollpersonerna vill det. Vattnet är lugnt, men ganska grumligt så det är omöjligt att se botten. Prövar man att sticka ner något långt föremål visar det sig att dammen är djupare än det går att mäta.

Kojan
Överblick: [Utsidan:] Kojan verkar vara flätat av diverse grenar, kvistar och blad från buskarna och palmerna kring oasen. Det är tydligt att den inte använts på länge, för väder och vind har slitit upp stora hål i väggar och tak och till hälften raserat hela konstruktionen.
[Insidan:] Solstrålar silas in genom hål och revor och lyser upp ett deprimerande stökigt och trasigt utrymme. Resterna av en sovplats ligger längs ena väggen och under ett instörtat stycke flätat palmtak sticker några tennkärl och bestick fram. En liten hög med ved är staplad på sandgolvet och en dammig oljelampa ligger slängd bredvid.
Varelser: Om man gnider på oljelampan frammanas en djinn. Luftelementaren angriper alla som kommer i närheten och även om den inte kan orsaka direkt skada slänger den gärna iväg sina motståndare med kraftiga vindbyar. Djinnen är dock bunden till lampan och kan inte gå längre än tre meter från den. Skulle någon slänga bort lampan, t.ex. i dammen, är varelsen oskadliggjord.
SL: Kojan tillhörde en vandringsman som tvingades söka skydd i oasen när hans riddjur dog. Efter en kort tid överfölls han och halshöggs han av fedayeen för att ha vanhelgat den heliga platsen. Tror rollpersonerna att det är eremiten de hört ryktena om som bott här, finns det ingen anledning att ta dem ur villfarelsen.
Under det inrasade taket ligger ett människo-kranium – tillhörande kojans ägare – som slipats rent av sanden. Undersöks det närmare finner man några halskotor som uppenbarligen huggits av.

Dammen
Skulle någon vilja undersöka dammen närmare går det bra att dyka i den. Vattnet är grumligt och det är omöjligt att se något, så vill man orientera sig måste man känna sig fram. Dammen har en diameter på tio meter och är fem meter djup. Om en rollperson dyker ner och letar sig fram är det 35% chans per SR att han hittar något av föremålen på botten:

- En trasig kruka
- En bit av hyddans flätade vägg
- Det huvudlösa skelettet av hyddans ägare (dumpad i dammen av fedayeen)
- En halvt förmultnad pung med 3 guldmynt
- En kroksabel som klarat sig helt från att rosta (låt gärna rollpersonerna tro att det rör sig om det heliga vapnet de hörde ryktas om i Jazdor)
- Ännu en trasig kruka
- En trasig kruka till

3. Fientliga fedayeen
Öknen är till största delen torr, men på vissa ställen finns grävda brunnar. Ökenrosen leder sällskapet till en sådan brunn för att fylla på vatten, men varnar för att källan är omstridd bland olika fedayeenstammar. Mycket riktigt – medan man fyller på vattenskinn och kärl uppenbarar sig en skara fedayeen på kamelrygg vid horisonten. Ökenrosen kan identifiera dem som tillhörande en stam i konflikt med hennes egen. Antalet fedayeen är [rollpersonernas antal]+2. De kommer inte anfalla omedelbart utan är beredda att förhandla. Deras inledande krav är att sällskapet lämnar ut Ökenrosens avhuggna huvud i utbyte mot fri lejd. Det bör dock finnas utrymme för vissa eftergifter. Låt gärna rollpersonerna få utnyttja färdigheter som Köpslå och Övertala om de vill undvika strid. Fedayeen är blodtörstiga, men de är också förtjusta i guld. Skulle förhandlingarna misslyckas tar beduinerna i med hårdhandskarna. Fedayeen är experter på strid från kamelryggen, men eftersom det är samma färdighet som att rida en häst kan kavallerister bland rollpersonerna säkert ge dem en match. Nomaderna är inga fanatiker och flyr hellre än att slåss till sista man om striden skulle gå dåligt.

4. Ondväder
Ett obehagligt väderfenomen som ibland kan uppträda i öknen inträffar. Ondvädret består i en tryckande kvalmighet som uppstår vid varm väderlek eller kraftiga lågtryck. Vid ondväder dör all vind och himlen blir svavelgul med blodröd sol. Luften blir svår att andas och levande varelser känner sig illa till mods. Alla läkedomsfärdigheter halveras. Ingen normal läkning av skador sker. Chansen att drabbas av sjukdomar dubbleras. Alla moralslag sker med –3 på tärningen. Det finns 25% chans att 1T100% av medförd proviant och vatten oförklarligt ruttnar eller surnar. Dagsförflyttningen minskar till 3/4 så länge ondvädret varar. Har det inträffat är det varje dag 50% chans att vädret återgår till det normala.

5. General Hasdrubal
Förtvivlans Furstes aktiviteter i och omkring Jazdor gav upphov till rykten om att ett uppror var på gång. Kalifen var inte sen att reagera och skickade sin bästa härförare, general Hasdrubal, med sina Krigshundar för att krossa upproret i sin linda. Krossandet gick inte särskilt bra. Krigshundarna, den mest fruktade armén i Kasatien, gick ett fruktansvärd öde till mötes när gudasonen frammanade eldelementarer som i det närmaste utplånade dem. Resterna av armén befinner sig nu i chocktillstånd i vad som återstår av det tältläger där slaget stod.

Rollpersonerna passerar resterna av armén ute i öknen. Det är ingen vacker syn:

Det är ett tältläger, eller åtminstone resterna efter ett. Flera av tälten är söndertrasade, nedrivna eller brända. Remsor av tältduk fladdrar lojt i ökenbrisen här och där. Soldater klädda i kalifatets uniform vandrar omkring planlöst med tomma blickar. Det verkar inte vara så många. Desto fler ligger döda, utspridda över hela lägret. Liken kan räknas i tusental. Nästan alla är svårt förbrända och sargade, men ingen tycks ha tagit hand om kropparna eller försökt begrava dem. Enstaka hästar och kameler strövar fritt bland spillrorna. Även många av djuren verkar ha brännskador och sår. Att döma av resterna av trossen som ligger utslängd mellan tälten och de många liken var det en stor armé. Här och där pyr resterna av eldar i brännbart material, men det ser inte ut som om någon försökt släcka dem. Som en kuslig symbol för nederlaget ser ni en knäckt stång med en vimpel i toppen nedkörd i sanden. Halva vimpeln, med en morrande hund som symbol, är svartbränd och smutsig. Hela lägret verkar befinna sig i kollektiv chock efter något uppenbarligen fruktansvärt.

Inga av soldaterna som irrar runt kan ge svar på vad som hänt. De bara mumlar oförståeligt och skakar på huvudet. Om rollpersonerna försöker hitta något slags befäl, kan någon soldat till slut muttra ”*Hasdrubal, general Hasdrubal*” och peka mot ett tält som fortfarande verkar stå upprätt i lägrets mitt. Det finns ingen som vaktar ingången, så rollpersonerna kan kliva rakt in om de vill.

Det är mörkt och klibbande hett inne i tältet. Till en början ser ni ingenting, men när era ögon vant er vid det skumma ljuset ser ni en gestalt sitta ihopsjunken i ett hörn. Han mumlar för sig själv, ”Fasan, fasan, det förskräckliga” om och om igen. När han märker er närvaro lutar han sig fram en aning. Ljuset från tältöppningen faller på en halvan av hans ansikte. Det är en ärrad man, uppenbarligen en krigsveteran. Han har en svart lapp för ena ögat och huvudet är helt kalt. Långsamt, med darrande händer, doppar han en tygtrasa i en skål med vatten han har mellan knäna och vrider ur den över huvudet så att dropparna rinner ner över hjässa och nacke.
”Är ni demoner från helvetet? Har ni kommit för att straffa mig för mina synder?”, mumlar mannen, ”I så fall har ni kommit för sent. Inget kan vara mer fasansfullt än det jag sett här.”
Han lutar sig tillbaka in i skuggan och fortsätter kvida, ”Fasan, fasan”.

Mannen är mycket riktigt general Hasdrubal, som drivits till vansinnets rand av sin armés undergång. Det går att förhöra honom närmare om omständigheterna, men det är ett svårt jobb som kan underlättas av lämplig magi eller droger. Fortfarande frånvarande och knappt kontaktbar kan rollpersonerna ändå eventuellt få fram historien om hur generalen med sina Krigshundar upptäckte ett tältläger i öknen och gick till anfall. Som från ingenstans dök flammande eldvarelser upp i tusental från sanden och förbrände nästan allt levande inom synhåll. Hasdrubal såg också på avstånd en märklig gestalt med ansiktet sminkat i svart och vitt som tycktes dirigera helveteskreaturen, vansinnigt skrattande. Gestalten var naturligtvis Förtvivlans Furste, men det känner så klart inte generalen till. Om rollpersonerna ansätter honom mer kan han erinra sig att det verkade finnas ytterligare en handfull människor tillsammans med gestalten. Annars var det bara magiska eldvarelser som bekämpade hans armé.

Hasdrubal har inget ytterligare att tillföra och om inte rollpersonerna gör något särskilt med honom kommer han stanna kvar i tältet. Ingen av soldaterna i lägret har heller något vettigt att komma med. Vill rollpersonerna plocka åt sig vapen eller utrustning är det ingen som hindrar dem, men det mesta är bränt och förstört. Spelledaren får själv avgöra vad som är rimligt att hitta.

FORNA KUNGARS DAL

Färden från Jazdor till Forna Kungars Dal tar tio dagar om inget på vägen försinkar sällskapet. Ur det enahanda ökenlandskapet reser sig ett kargt bergsområde. Ökenrosen leder rollpersonerna upp för en stig, som efter ungefär en halv dags klättrande leder till en dal som skär som en klyfta rakt genom bergen. Bergssidorna sluttar brant ner mot en torr, dammig botten. Uråldriga statyer, föreställande stolta kungar, sedan länge döda, är uthuggna direkt ur berget och kantar den smala stigen som leder ner till dalen. Öppningar leder in i bergen på båda sidor om dalen. Kring öppningarna står pelare och kolonner, de flesta fulla med gåtfulla hieroglyfer och symboler. Ökenrosen kommer inte följa med in i dalen, eftersom den – liksom oasen – är helig mark för fedayeen. Men hon upprepar att rollpersonerna måste hämta ett föremål av guld från Ashok-Ras grav för att offra åt Tez-Majir, samt att de bara får ta med sig ett. Hon vet inget annat om dalen eller vilken av gravarna som är ägnad Ashok-Ra.

Ett svårt slag för Historia kan avslöja att Forna Kungars Dal är gravplatsen för ett gammalt kungarike i öknens rand som försvann för över femhundra år sedan. Det var aldrig ett särskilt betydande rike, men civilisationen var besatt av döden och livet efter detta, så gravarna – i

synnerhet kungarnas – var fyllda av guld och värdeföremål för att ge ett behagligt liv i evigheten.

A. El-Jubatis grav

Utsidan
Överblick: Kring en öppning som verkar leda rakt in i bergssidan står de halvt omkullfallna resterna av en gång mäktiga kolonner. Nötta av tidens tand kan ni nätt och jämt urskilja märkliga symboler och skrivtecken inristade i kolonnerna. Förmodligen har det någon gång funnits en dörr eller port som skyddat ingången, men den är sedan länge försvunnen. Sand, damm och öknens alla djur har sedan dess haft fritt tillträde till vad som finns inne i gångens mörker.
Varelser: Inga.
SL: El-Jubatis grav är en av de mindre betydelsefulla i Forna Kungars Dal och den har dessutom blivit utsatt för omfattande gravplundring. Har det någon gång funnits skydd i form av fällor eller besvärjelser, så har de vid det här laget utlösts eller desarmerats.

Insidan
Överblick: Det är tydligt att ni inte är de första som tagit er in i kammaren. Förutom mängder av spår av smådjur på det sandfyllda golvet ser ni också mängder av tecken på mänsklig aktivitet. Överallt kring de ca åtta gånger åtta meter stora rummet har det brutits upp, bänts, hackats och förstörts. En sarkofag i gulnad sandsten – eller åtminstone resterna efter en sarkofag – står i kammarens mitt. Locket är spräckts och slängt åt sidan. Väggarna verkar ha varit fyllda av vackra målningar från en svunnen tid, utsmyckade män och kvinnor avbildade i profil, båtar som glider fram längs en flod och målningar av gudar med djurhuvuden. Nu återstår inte mycket mer än konturer och färgflagor. De ynkliga resterna av några stora krukor ligger slängda längs ena väggen. Skärvorna är utspridda och av dess innehåll finns inte längre några spår.
Varelser: En skorpion ligger och trycker under några krukskärvor. Om inte rollpersonerna aktivt börjar peta bland dem är han stilla, annars är det risk att han delar ut ett giftigt stick.
SL: I sarkofagen, som är helt öppen, finns det inget annat än sand och småskräp. El-Jubatis mumie som vilade här har förts bort av gravplundrare för länge sedan. I övrigt har graven rensats helt på allt värdefullt.

B. Kha-Morans grav

Utsidan
Överblick: Ett utskjutande tak, vilande på ett par mäktiga kolonner, skyddar en massiv port som leder in i berget. Portöppningen är åtminstone fem meter hög och delad på två dörrar. Trots att de verkar ha stått på plats väldigt länge av slitaget att döma, ser de inte ut att ha varit öppnade.
Varelser: Inga.
SL: En närmare undersökning av porten avslöjar att åtskilliga försöka att bryta upp den förmodligen har genomförts. Mängder av märken efter spett och mejslar syns på dörrarna, men alla verkar ha varit förgäves. För rollpersonerna finns det ett begränsat antal sätt att ta sig in: kraftfull magi, tillräckligt med rent våld för att slå rakt igenom stendörrarna, eller att gräva genom sanden under porten. Räkna med att dörrarna har 300 KP/m^2, vilket är för mycket för de flesta vanliga verktyg eller vapen. Gräver de tar det mellan tre och fyra timmar, beroende på hur starka och välutrustade de är.

Insidan, gången
Överblick: En mörk gång, med väggar och tak av exakt tillhuggna sandstensblock, löper in i berget. Golvet är fritt från sand, vilket tyder på ingen varit här på länge. Väggarna är vitkalkade och prydda med målningar som verkar avbilda mytologiska scener, med gudar, hjältar och beskrivningar av livet efter detta. Tomma fackelhållare är uppsatta med jämna mellanrum. Gången är knappt två meter hög och närmare tre meter bred.
Varelser: Inga.
SL: Kha-Moran var en betydande kung i sin tid. Efter hans död förseglades graven. Säkerheten var massiv och inga gravplundrare har lyckats ta sig in hittills. Om rollpersonerna undersöker fackelhållarna närmare kan de upptäcka att det inte finns något sot på den vitkalkade väggen, vilket tyder på att de aldrig använts. Gången mynnar direkt ut i gravkammaren efter tolv meter.

Insidan, gravkammaren
Överblick: Ljusskenet reflekteras i en mångfald av förgyllda föremål i vad som uppenbarligen är en gravkammare. Utrymmet är inte särskilt stort, men det har ändå fyllts till brädden av föremål som tydligen behövs för livet efter detta. Förutom en osannolikt förgylld sarkofag placerad mitt i rummet finns här krukor, amforor, statyetter, vapen, rustningar, smycken, kistor och lådor. Allt blänker av guld, silver och ädla stenar i ett överdåd av lyx och rikedom.
Varelser: Inga.
SL: Det finns inga fällor eller gengångare som bevakar graven, så det är fritt fram för rollpersonerna att plundra åt sig av rikedomarna. Men Kha-Morans grav är ändå skyddad – en förbannelse vilar över helgedomen. Den som tar med sig så mycket som en flaga bladguld drabbas. Förbannelsen tar sig uttryck i en elakartad pestsjukdom som bryter ut efter 1T4 dagar. Den drabbade får hög feber, bölder börjar slå ut, hallucinationer uppstår och varje dag dras ett poäng från totala KP tills döden inträder. Det finns ingen bot, inte magi hjälper. Så fort man gör sig av med

stöldgodset (att sälja det räknas inte) avtar dock effekterna och personen tillfrisknar.
I sarkofagen ligger det mumifierade liket efter Kha-Moran. Locket kräver en gemensam STY på 30 för att lyftas bort. Liksom i övriga graven är själva kistan fylld av värdesaker.

C. Raserad grav
Överblick: Vad som ser ut att ha varit ytterligare en ingång till en grav har nu fyllts igen av rasade stenar. Resterna av elegant utskurna och utsmyckade kolonner står och halvligger omkring den raserade öppningen. Förmodligen har denna grav varit minst lika stor som de övriga i dalen.
Varelser: Inga.
SL: Det finns ingen chans att ta sig igenom stenraset. Hela graven har rasat in och även om man lyckades röja undan rasmassorna skulle hela innehållet i graven vara demolerat.

D. Hecatias tempel
Överblick: I en något mindre öppning, eller snarare en nisch i bergssidan står en staty av en kvinnogestalt med fågelhuvud. Framför statyn står ett altare, vilket får er att tro att det rör sig om något slags tempel eller helgedom. Kring nischen står några mindre kolonner som prydnad och på väggarna bakom gudabilden är en text bestående av kryptiska hieroglyfer inhuggen. Under de omsorgsfullt utmejslade tecknen är en skrift på vad som verkar vara det mah-tashombiska allmänspråket ditkluddad, till synes långt i efterhand och betydligt mindre utstuderat. Kring skrivtecknen finns också målade bildserier, föreställande samma gud – en kvinna med fågelhuvud – som omges av bedjande. Människorna (alla avbildade i profil) verkar ofta vara skadade och sjuka, men lämnar gudinnan friska och helade.
Varelser: Inga.
SL: Templet är tillägnat Hecatia, det gamla kungarikets läkegudinna. Hieroglyferna är en hyllningsdikt till henne och texten under den är en översättning som rollpersonerna bör kunna förstå:

Kom till mig
Ni sorgsna och slitna

Kom i min famn
När ni lider och sörjer

Slut er till min barm
För att komma till ro

Somna in hos mig
Och allt blir bra igen

Om man placerar mynt eller värdeföremål till ett värde av minst 2 gm på altaret strålar ett svag sken ut från gudabilden och över den offrande personen. Man får en känsla av ro och frid och 2T6 KP läks om man är skadad. Offret fungerar bara en gång per person och föremålen som placeras på altaret försvinner i strålskenet.
Är spelarna kluriga kan de dessutom använda översättningen som en nyckel för att tolka hieroglyferna vid gravarna. Med ett lyckat INT-slag kan man vid respektive öppning utläsa namnen ”El-Jubati”, ”Kha-Moran” och ”Ashok-Ra”. Vid altaret kan man dessutom se namnet ”Hecatia” på flera ställen.

E. Raserad grav
Samma som C

F. Ashok-Ra’s grav

1. Öppningen
Överblick: Kolonner och ett halvt omkullfallet utskjutande tak skyddar en ingång i bergssidan. Ett par dubbeldörrar har ursprungligen slutit till öppningen, men bara den ena av dem står kvar. Den andra dörren är bräckt och ligger slängd i ökensanden. Hieroglyfer och målningar, nästan helt bortvittrade av tid och sand, täcker kolonner och dörrar.
Varelser: Inga.
SL: Den knäckta dörren täcker delar av portöppningen, men det är inga större problem att klämma sig igenom. Undersöker man öppningen närmare framgår det att det förmodligen är kraftigt våld som ligger bakom dörrens nuvarande tillstånd.

2. Gravgång
Överblick: Med yttersta noggrannhet och yrkesskicklighet har stenplattor huggits till och passats in i varandra för att skapa väggar och tak nästan helt utan skarvar. Gången leder in i mörkret, men det är tydligt att ni inte är de första här. Golvet är frikostigt beströtт med ökensand som blåst in utifrån och här och där ser ni märken efter mejslar och spett i väggarna. Annars är det märkligt tomt i gången. Det verkar inte finnas några målningar eller skrivtecken någonstans.
Varelser: Inga.
SL: Gravplundrare har i flera omgångar tagit sig in här, varvat med en enstaka vandrare som sökt Tez-Majir’s vägledning. Ett lyckat slag för Dolda ting avslöjar en liten inskription på väggen nära golvet, *”Draban var här”*, vilket är spåret efter en gravplundrare för över hundra år sedan.
Så fort man passerat första kröken kommer det vara mörkt i gången, så rollpersonerna måste ha tillgång till någon ljuskälla.

3. Drottningens kammare
Överblick: En kort trappa leder ner till en kammare, vars dörr ligger krossad till småsten på golvet. Rummet är kanske fem gånger fem meter, men förvånansvärt högt i tak, kanske upp emot sex meter. Det domineras av en mäktig stensarkofag

mitt på golvet. Locket ligger aningen på snedden, men är fortfarande helt. Sarkofagen är täckt av vackra, färgrika målningar som verkar avbilda vardagliga händelser i någon högt uppsatt persons liv. Väggarna är också dekorerade med bilder och skrivtecken, men i övrigt är kammaren öde. Några krukskärvor ligger utspridda längs väggarna, men inga andra föremål syns till. En öppning skymtar på rummets andra sida, ledande ännu djupare in i berget.
Varelser: Om man lyfter undan sarkofagens lock (vilket kräver en gemensam STY på 40) hittar man de illa tilltygade resterna av en mumie (en gång Ashok-Ra's hustru och drottning). I mumien har en giftig orm slagit sig ner och han tänker inte låta någon förstöra sitt bo. Ormen har 6 KP, Bett med FV 9 och gift med styrka 11.
SL: Drottningens kammare var det första som rensades av gravplundrare och är helt tom på dyrbarheter.

4. Utlöst fälla
Överblick: Något verkar blockera gången och när ni kommer närmare ser ni att det är ett kraftigt ras. Stenar har fallit in från taket och täcker nästan hela tunneln. Bara en smal springa allra längst upp återstår, alldeles för liten för att kunna klämma sig igenom. En makaber detalj är skelettet av en hand som sticker ut från botten av stenhögen i en desperat, vädjande gest.
Varelser: Inga.
SL: Den sista personen som tog sig in i graven för att hämta en offergåva till Den Viskande Stenen utlöste en gammal fälla som begravde honom levande i en stenhög. Om man undersöker raset närmare (lyckat slag för Dolda ting) kan man upptäcka resterna av stöttor och mekanismer som verkar ha hållit uppe stenhögen.
För att ta sig förbi måste man antingen röja undan tillräckligt med sten för att kunna klämma sig igenom springan eller transportera sig med magi. Två personer kan arbeta åt gången och måste lyckas med varsitt STY-slag. Misslyckas det utlöser de ännu ett ras, där 1T4 stenar ramlar ner från taket. Ett SMI-slag för varje sten krävs för att ducka, annars får man 2T4 i skada. Gräver man fram det olyckliga offret för fällan har han – förutom förmultnade kläder – en påse med 24 sm och 13 km, en något rostig men fullt funktionsduglig kroksabel, en uppsättning dyrkar och en helande dryck (HELA E2) i ett lerkrus.

5. Falsk gravkammare
Överblick: [Dörren:] En tung stendörr blockerar gången. Den är – till skillnad från själva tunnelväggarna – fylld med skrivtecken och symboler. Dörren står aningen på glänt, men inte tillräckligt för att man ska kunna passera den. [Kammaren:] Den här kammaren är betydligt större än den föregående. Väggarna består av ett schackrutigt mönster av sandstens- och marmorplattor, de flesta prydda av målning och skrivtecken. Två stora sarkofager står mittemot varandra vid väggarna till höger och vänster och vid väggen rakt fram står fyra statyer i full skala av djurhövdade människogestalter. I ordning från vänster till höger består huvudena av en falk, en schakal, en kobra och en tjur. Alla verkar hålla i olika slags vapen eller värdighetstecken och stirrar stolt rakt fram. Ett flertal stora krukor är utplacerade på olika ställen i rummet, vissa av dem omkullvälta och krossade, men huvuddelen av dem till synes orörda.
Varelser: Inga.
SL: Dörren är gjord av massiv sten och ganska tung att öppna, men med en gemensam STY på 25 kan rollpersonerna skjuta upp den. Gravkammaren är i själva verket falsk och utgör bara ingången till Ashok-Ra's verkliga viloplats. Ingången är via sarkofagen till höger. Locket kräver en gemensam STY på 30 för att lyftas bort och den innehåller ett mumifierat lik. Ett lyckat slag för Dolda ting kan avslöja att sarkofagen har en falsk botten. Man måste först lyfta ur mumien och sedan bända upp botten, vilket kräver verktyg och en aning hantverksskicklighet – såvida sällskapet inte slår sönder botten helt och hållet.
Sarkofagen till vänster har ett lika tungt lock och innehåller även den en mumie, men den har ingen falsk botten. I övrigt finns det inget intressant i rummet; krukorna är tomma och statyerna är i sig inte värda något, eftersom de är sten rakt igenom.

6. Lönngång
Överblick: Gången leder brant rakt ner i berget säkert tio meter innan den planar ut. Det är trångt. Ni kan bara krypa fram och får plats en person i bredd. Men det är ingen naturlig grottgång ni kravlar er fram längs. Golv, väggar och tak är släta och belagda med polerad sandsten.
Varelser: Inga.
SL: Lönngången är såpass trång att man måste ha STO<7 för att kunna byta marschordning. Vill rollpersonerna ändra plats får de backa tillbaka till den falska gravkammaren först.

7. Gravporten
Överblick: Gången vidgar sig en aning i höjdled så att det åtminstone går att ställa sig raklång och slutar sedan med en massiv, stängd port. Det ser inte ut att finnas något handtag eller annat sätt att öppna porten. Däremot är den fylld av obegriplig skrivtecken och fyra kvadratiska håligheter, kanske ett tum djupa. Tunnelväggarna runt dörren är också fyllda med hieroglyfer, blandade med mängder av avbildningar av människor, djur och gudar, alltsammans målat på minutiöst sammanfogade små marmorplattor.
Varelser: Inga.

SL: För att öppna dörren måste rollpersonerna lista ut att marmorplattorna på väggarna går att peta bort och passa in i håligheterna på dörren. Om de undersöker motiven närmare – och uttryckligen letar – kan de se att det bland de avbildade djuren finns bl.a. en falk, en schakal, en kobra och en tjur, dvs. samma djur som på statyerna i den falska gravkammaren. Om de bänder bort dessa plattor och sätter fast dem på dörren i exakt samma ordning från vänster till höger kommer dörren gnisslande öppnas och glida inåt. Skulle de sätta in fel marmorplattor eller de rätta i fel ordning kommer hela gången börja skaka, som av ett jordskalv, och de får bara ett försök till på sig. Blir det fel igen börjar gången rasa in och rollpersonerna måste fly för att inte begravas levande.

8. Ashok-Ra's gravkammare

Överblick: En storslagen syn möter er när ni kommer in genom dörren. Kammaren är stor, säkert tio meter bred och lika djup och med en takhöjd på över fyra meter. På en upphöjd katafalk i rummets mitt står en storslagen sarkofag, förgylld och utsmyckad på sagolika sätt. Även de övriga delarna av kammaren är fyllda av prakt. På hyllor, piedestaler och i nischer står gyllene bägare, statyetter, miniatyrer, prydnadsvapen, skålar och en mångfald andra föremål. Väggarna är vackert målade med bilder av kungar, hjältar och gudagestalter. Tre upprättstående stenkistor står vid den motsatta väggen, med locket eller dörren uthuggen som en stolt krigargestalt i relief.

Varelser: Se nedan.

SL: Från Ashok-Ra's gravkammare måste rollpersonerna ta med sig ett guldföremål för att offra till Den Viskande Stenen. Det går bra med vilket som helst av de saker som finns i kammaren, men de får bara ta ett enda. Så fort någon så mycket som rör vid ytterligare något guldobjekt i rummet aktiveras ett system av fällor. En kraftig, isande vind drar plötsligt genom graven, stark nog att släcka alla facklor, lyktor och andra naturliga ljuskällor. Därefter mullrar en röst i mörkret: *"Er girighet ska bli er undergång"* och från ett dolt litet hål vid golvet aktiveras ett GASMOLN E3 (irriterande), som snabbt börjar fylla rummet. Som en slutkläm öppnas också två en de stående stenkistorna (de båda längst till höger respektive vänster) och två mumier kliver ut och går till angrepp mot alla levande varelser i graven. Skulle man fly kommer de följa efter ända ut till öppningen (1).

Att öppna de stående stenkistorna är inte möjligt med mindre än att man krossas locket, vilka anses ha 200 KP/m^2. Att lyfta av locket från Ashok-Ra's sarkofag är möjligt men kräver en gemensam STY på 55. I kistan vilar den mumifierade kroppen av Ashok-Ra, prydd med en mängd värdeföremål och skatter. Det är möjligt att använda någon av dessa som offergåva, men samma regler som ovan gäller om man rör mer än ett föremål.

DEN VISKANDE STENEN

När rollpersonerna hämtat ett guldföremål från Ashok-Ra's grav kan de bege sig till Tez-Majir för att få vägledning genom Dynernas Hav. Under Ökenrosens ledning tar färden ytterligare fem dagar. Ytterligare händelser från "Att färdas genom öknen" ovan kan inträffa om spelledaren vill. En obligatorisk händelse tillkommer dock under denna färd. Marken börjar överraskande skälva någon av dagarna, som om en jordbävning är på gång. Kamelerna blir oroliga och det krävs ett lyckat slag för Rida för att de inte ska råka i sken. Här och där öppnar sig sprickor i marken och strålar av het rök blåser ut. När skalven avtar efter några minuter har sanden fyllt igen sprickorna och det syns inga spår efter dem. Om spelarna själva inte har någon förklaring till utbrottet kommer Ceric att berätta: *"Rafastos sliter i sina bojor så jorden skakar. Vi måste skynda oss."*.

Tez-Majir – Den Viskande Stenen – är en gammal magisk artefakt, känd av fedayeen sedan urminnes tider. När sällskapet närmar sig ändrar öknen karaktär. Tidigare har terrängen varit ganska kuperad med enstaka klippblock och stora höjdskillnader. Nu planas den ut och vinden verkar tillta. Till slut leder Ökenrosen rollpersonerna till en liten dal, egentligen inte mer än en kanjon. Den slutar i ett cirkelrunt område, omgivet av lodräta klippväggar. I motsatta ändan står en låg stenformation, kanske en och halv meter hög och dryga metern i diameter. Med lite fantasi kan den påminna om ett människoliknande huvud, med en rund öppen mun som hål nära marken och svaga antydningar till näsa och ögon. Till skillnad från vanliga huvuden har den dock också ett djupt hål uppe på hjässan.

Ökenrosen kommer instruera den rollperson som har guldföremålet från Ashok-Ra's grav att släppa ner det i det stora hålet uppe på stenformationen. Gör man detta hörs det inte att det skulle träffa botten, nästan som om hålet var oändligt. Strax därefter växer ett svagt vinande läte till sig. Som en vind som blåser i en flaska, eller en melodisk viskning. Ett lyckat slag för Lyssna avslöjar att ljudet kommer från stenformationens "mun". Vindpusten blir starkare och efter ytterligare en liten stund blir den synlig som en liten miniatyrvirvelvind som snurrar ut från munnen. Virveln glider fram över kanjonens sand och ritar upp ett slingrande mönster, som man med ett INT-slag kan identifiera som en vägkarta. Ökenrosen verkar inte ha några problem att förstå den och studerar intensivt mönstret för att komma ihåg det.

Om någon frågar, berättar Ökenrosen att kvicksanden i Dynernas Hav ständigt ändrar position och den enda chansen är att följa den utritade vägen.

När kartan har ritats färdigt försvinner virveln och den viskande vinden avtar. Ökenrosen ser till att vägbeskrivningen suddas ut och sällskapet kan bege sig ut i Dynernas Hav. Men Förtvivlans Furstes arm når långt. Med sin gudomliga intuition har han insett att någon försöker ta sig fram mot Glödöknen och han skickar eldelementarer för att stoppa dem. En fenix flyger fram på himlen just som rollpersonerna är klara och störtdyker ner mot Tez-Majir som en meteor. Den kraschlandar rakt i hålet uppe på stenen och i en ljudlig explosion sprängs den urgamla artefakten i bitar. Varje rollperson måste klara ett lätt SMI-slag för att inte träffas av splitter som ger 1T6 i skada. Nästa SR dyker fenixen upp igen från resterna och anfaller sällskapet och den strider tills den är förstörd.

DYNERNAS HAV

Det räcker med att Ökenrosen har sett vägbeskrivningen för att sällskapet ska hitta genom kvicksanden, men om något hänt henne måste någon lyckas med ett normalt INT-slag för att komma ihåg kartan. Dynernas Hav är ett ganska dystert område i öknen. Det är fullständigt platt och en ständigt bris för med sig ett lätt moln av sand som letar sig innanför kläder och rustningar. Kvicksanden ligger förrädiskt utspridd överallt, i det närmaste omöjlig att skilja från resten av öknen. Skulle någon avvika från den utstakade kursen är det varje timme 50% risk att kliva ner i kvicksand. Man kommer inom 1T10 SR ha hamnat under ytan med drunkning som följd om man inte dras upp genom att någon övervinner offrets STO med sin egen STY på motståndstabellen.

Efter tre dagars manövrerande genom Dynernas Hav kommer ytterligare ett jordskalv att inträffa. Skalvet är något kraftigare, men effekterna är samma som tidigare. Om någons kamel skenar är det samma risk att hamna i kvicksand som om någon avviker (se ovan). Ytterligare två dagars färd krävs därefter för att ta sig igenom Dynernas Hav och rollpersonerna kommer till randen av Glödöknen, i vars mitt Rafastos är fängslad.

GLÖDÖKNEN

Glödöknen gör skäl för sitt namn. Om öknen var het tidigare, är det dubbelt illa nu. Det finns visserligen inte längre någon kvicksand, men värmen är mördande och terrängen är om möjligt ännu mer hopplöst dyster än tidigare. Färden fortsätter på samma sätt som tidigare, men alla rollpersonerna måste lyckas med ett FYS-slag varje dag för att inte drabbas av värmen. Effekterna av ett misslyckande blir – förutom yrsel och illamående – minskat CL på alla färdigheter med 5.

Under de fyra första dagarnas färd mot målet kommer rollpersonerna märka att hettan ökar dag för dag. Den fjärde dagen kommer till och med Ökenrosen erkänna att det är varmare än vanligt här. Faktiskt har hon aldrig upplevt något liknande. Femte dagen i Glödöknen måste alla lyckas med ett svårt FYS-slag för att inte få värmeslag enligt ovan. Sjätte dagen blir det omöjligt att fortsätta. Värmen bränner igenom kläder och hud och sällskapet riskerar livet om de inte vänder om.

Ökenrosen är förvånad och har ingen förklaring till hettan. Spelarna kan antingen själva räkna ut att den inte är naturlig, eller så kommer Ceric att anmärka att värmeböljan verkar stråla ut från Glödöknens mitt, där Rafastos fängelse är beläget. Om de inte själva gör kopplingen till Rafastos snara uppstigande och hettan, så gör Ceric det åt dem. Ju närmare sin befrielse eldguden kommer, desto mer aktiv blir han och desto mer värme strålar han ut.

Att fortsätta in i Glödöknen är alltså omöjligt. Om de vill kan naturligtvis rollpersonerna vända om och åka hem igen, men då är äventyret slut, eftersom Rafastos kommer att befrias och förstöra världen. Har sällskapet inga egna idéer, så har Ceric en plan:

”Om vi cirklar runt Glödöknen kommer vi så småningom till Flodlandet. Det är egentligen enda vägen till vårt mål, om man inte gjort som vi och korsat hela öknen från Jazdor. Folket i Flodlandet har bevakat vägen till Rafastos fängelse i årtusenden och kan förmodligen hjälpa oss. Det är i alla fall vad jag har hört. Jag tror det är vår enda chans. Hettan kommer ta kol på oss annars.”

Ceric vet inte mer än så om Flodlandet men verkar vara säker på att det är det enda sättet att nå Rafastos fängelse – vilket han har helt rätt i. Det innebär att sällskapet måste ta en lång omväg runt det olidligt heta området och försöka närma sig Rafastos från en annan riktning. Den fortsatta färden genom öknen tar ytterligare en vecka. Vid två tillfällen under denna sista sträcka kommer det nya jordskalv, med samma effekter som tidigare.

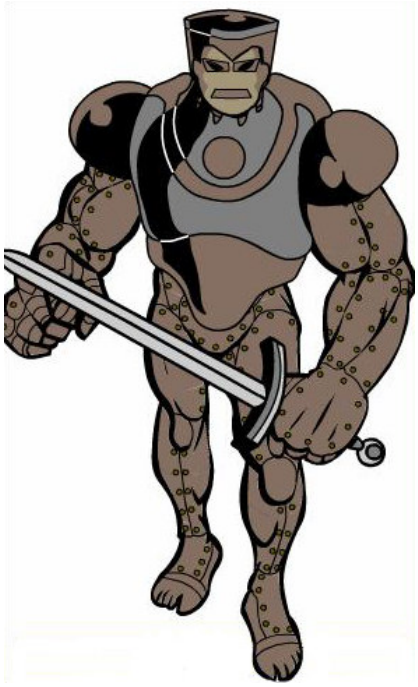
MELLANSPEL: INFORMATION TILL SPELLEDAREN

Förtvivlans Furste har kommit långt i sina försök att befria sin far. Efter att han mer eller mindre förintade general Hasdrubals armé fortsatte han mot

Glödöknen. Dynernas Hav var inga problem för en halvgud, så han höll god fart. Men han kände till att den enda vägen – förutom det självmordsmässiga korsandet av öknen som rollpersonerna tar sig för – till Rafastos är via Flodlandet, österifrån. För att förhindra att någon lade sig i hans planer beordrade han sin andra löjtnant från Svarta Blommor, Krossaren, att skära av den vägen. Krossaren är lika mäktig trollkarl som Malaren och med en armé av elementarer och Järngolem – en extremt kraftfull form av golem – anföll han Flodlandets huvudstad Sun-Sni och ödelade den. Överlevarna flydde och Krossarens magiska kreatur patrullerar nu i ruinerna och hindrar allt tillträde till Glödöknen. De enda som är kvar är en handfull krigarmunkar ur A'ken, en orden som beskyddat och försvarat Flodlandet i hundratals generationer. Under tiden har Förtvivlans Furste tagit sig igenom Glödöknen och börjat nedstigningen under pyramiden och in i sin fars fängelse.

ANKOMST TILL FLODLANDET

Genom att hålla sig i utkanten av den olidligt heta Glödöknen kommer sällskapet efter en vecka till Flodlandet. Snart kan rollpersonerna se berg på avstånd och även grönska som verkar omge en flod i fjärran. Öknen blir mer kuperad och blandas upp med klippblock och enstaka växter. När de rundar en större sten stöter sällskapet på en patrullerande järngolem.



Plötsligt står ni öga mot öga med en märklig gestalt. Vid första anblicken ser det ut att vara en väldig krigare i helrustning, över två meter lång med den intensiva solen blänkande i metallen. Men när ni tittar närmare ser ni att det faktiskt inte är en rustning, utan en varelse bestående helt av järn. Leder och gångjärn i plåten hänger ihop på ett sätt som vore omöjlig för en vanlig rustning och metallen i den massiva ansiktsmasken verkar böjas och röra sig när de livlösa järnögonen betraktar er. Det tunga svärdet han håller i ena handen lyfts mot er och det ingen tvekan om att hans avsikter är fientliga.

Järngolem är i grunden en vanlig golem av lera men med en extra tjock och stryktålig helrustning som integrerats till en levande del av honom. Den skyddande metallen gör den i det närmaste osårbar (se vidare beskrivningen under *Spelledarpersoner och monster*), vilket rollpersonerna snabbt kommer märka. Vanliga vapen biter knappast på besten och magi gör bara halv skada. De bör inse att de står inför en motståndare de inte kan besegra i första taget. Spelledaren ska helst låta dem bli lite tilltufsade innan räddningen kommer. När striden hållit på lagom länge störtar plötsligt en liten grupp krigare fram, klädda i mantlar med uppdragna huvor som döljer deras ansikten. Medan några angriper järngolem med både avancerade obeväpnade stridskonster och en uppsjö av obekanta vapen smyger andra upp bakifrån och fångar in metallkroppen med lasson och änterhakar. Repen binds sedan fast vid diverse uppstickande klippformationer, men det är tydligt att järnvarelsen inte kommer hållas fången länge. En av de maskerade krigarna tecknar åt rollpersonerna att följa med och de flyr sedan bort i riktning mot floden i fjärran. Efter tio minuters språngmarsch hejdar de sig och stannar till.

Ledaren för gruppen vänder sig mot er och fäller tillbaka huvan. Till er överraskning ser ni att han inte som ni trott är en människa, utan en kattman. Trots att hans grånande päls och vita morrhår tyder på att han nått en respektabel ålder är det tydligt av hans smidigt kraftfulla kropp att han fortfarande är i sin krafts dagar.
"Jag är Kain, stormästare för A'kens orden. Jag behöver knappast säga att ni befinner er i stor fara. Det här landet är ödelagt och allt levande jagas skoningslöst. Det var en järngolem vi just flydde från och det är den farligaste fienden här, men långt ifrån den enda. Fast vi kanske kan börja med vilka ni är och varför ni gått genom hela öknen?"

Kain är ledare för de återstående krigarna ur A'ken och trots att hans land blivit helt förött fortsätter han kampen mot Krossaren och hans armé. Om rollpersonerna berättar ärligt om sitt uppsåt – Ceric insisterar på att man kan lita på A'kenkrigarna – kommer Kain erbjuda dem skydd och hjälp. Han förklarar att Sun-Sni, Flodlandets huvudstad i vars utkanter man nu befinner sig, visserligen är i det närmaste helt förstörd men att de fåtaliga kämparna

belägras i ordens sista befästa byggnad, Elis mausoleum, gravplatsen för A'kens grundare, och Kain föreslår att man återvänder dit för att vila sig och göra upp planer. Väl där kommer han förklara läget närmare och rollpersonerna kan få chansen att berätta hela sin historia.

ELIS MAUSOLEUM

Följer rollpersonerna med leder Kain dem genom terrängen och in mot ruinerna av en stad som förmodligen var ståtlig en gång. Arkitekturen är präglad av stenhus med mycket reliefer och vackra statyer. Det tycks ha varit breda gator och luftiga torg med fontäner och planterade palmer. Flera gånger (upp till spelledaren exakt hur många) blir man tvungen att stanna upp och gömma sig från fenix som spanar från skyn eller ytterligare någon järngolem som patrullerar bland de raserade husen. Rollpersonerna kan – om spelledaren bedömer det som lämpligt – behöva slå färdighetsslag för t.ex. Smyga och Gömma sig, men ska helst inte hamna i allt för utdragna strider. Ökenrosen kommer vid det här laget att mena att hennes del av avtalet är uppfyllt och avvika för att ta sig hem till öknen igen.

Slutligen kommer gruppen till ett större torg vid vars ena sida en byggnad som fortfarande ser ganska hel ut är belägen. Den visar upp en ståtlig fasad utåt, med vackert utsirade pelare och statyer, men porten är igenbommad inifrån, uppenbarligen ganska improviserat och med avsikt att hålla en angripare ute. På torget marscherar en järngolem fram och tillbaka i en slags ändlös vakthållning. Kain leder rollpersonerna och de andra A'kenkrigarna runt torget och till byggnadens baksida, där en hemlig gång leder till dess inre. Kamelerna (om de fortfarande finns kvar) får klara sig bäst de kan.

Överblick: Inne i byggnaden är det aningen skumt, eftersom alla dörrar och fönsteröppningar har blivit igenbommade. Hela det inre utgörs av en enda sal, dominerad av en stor stensockel på vilken en staty i jätteformat är placerad. Statyn, över fem meter hög, avbildar en kattman som sitter i meditationsställning med korslagda ben och knäppta händer. Framför statyn står en stensarkofag i blank, svart marmor, helt utan utsmyckningar eller prydnader. Runt om i salen finns fler kattmän och en del människor. Många verkar vara skadade eller sjuka och ligger nerbäddade i improviserade sängar av filtar och tygtrasor. Några beväpnade A'kenkrigare som verkar bevaka den slutna porten ut mot torget tittar upp som hastigast mot er och återgår sedan till sin vakttjänst.
Varelser: Ett dussin skadade A'ken och stadsbor finns inne i mausoleet. Ytterligare ett knappt tiotal A'ken har byggnaden som sin bas för snabba räder mot ockupationsmakten.
SL: Om rollpersonerna är skadade kan A'ken hjälpa dem med Första hjälpen eller Läkekonst. De har ingen läkemagi eller droger tillgängliga. Skulle rollpersonerna själva hjälpa till med de skadade uppskattas det mycket.

A'KEN
I över hundra generationer har A'kenorden varit fredens och rättvisans väktare i Flodlandet. Enligt legenden kom kattmannen Eli ned från bergen en gång och erbjöd det av krig och osämja sargade riket sina tjänster. Han grundade A'kenorden och tog in andra kattmän från sitt fjärran hem som lärjungar. Snart kom A'ken att bli den enda styrka som behövdes både för yttre försvar och för att upprätthålla lag och ordning. Eli har sedan dess varit vördad som ett helgon av både kattmän och människor i Flodlandet. A'ken är en sammanslutning av krigarmunkar som lika mycket betonar det spirituella som det fysiska. De behärskar inte magi, men har starka mentala krafter och vördar kunskap och lärdom högt. Munkarna har utvecklat avancerade filosofiska och existentiella teorier och har stora kunskaper inom ämnen som medicin och historia. Stridsträningen börjar tidigt och A'kenkrigarna är mästare i både obeväpnade stridskonster och allehanda vapen. Ordensmedlemmarna har aldrig varit särskilt många till antalet och fungerar inte som någon egentlig armé, utan mer som individuella krigare och poliser. Alla A'ken bär ordens mantel i diskreta bruna färger med en huva som oftast bärs uppdragen för att dölja deras säregna anletsdrag.

Kain och rollpersonerna får nu chansen att utbyta information lite närmare. Rollpersonerna kan berätta så mycket de vill, men Ceric insisterar fortfarande på att de lägger fram hela historien. Kain i sin tur berättar om Flodlandet, A'ken (se rutan) och läget här. För någon vecka sedan blev Sun-Sni överraskande anfallet. En mystisk trollkarl som kallade sig Krossaren ledde en armé av otaliga eldelementarer och järngolem. Flodlandet hade ingen egentlig armé annat än A'ken, och de var alldeles för få för att hejda anstormningen. Större delen av staden förstördes, inklusive A'kens tempel. De överlevande ur befolkningen flydde upp i bergen, medan återstoden av A'kenkrigarna tog

skydd i Elis mausoleum. Eli var grundare av A'ken och hans gravplats är ordens heligaste plats. Sedan dess har de gömt sig här och belägrats av Krossarens patrullerande järngolem och elementarer. Kain misstänker att Rafastos på något sätt ligger bakom alltsammans, men han känner inte till sammanhanget.

Om rollpersonerna specifikt frågar Kain kan de dessutom få följande information:

- Krossaren bar likadana kläder som Malaren och Svarta Blommors medlemmar. En A'ken som hamnade i närstrid fick dessutom en skymt av en tatuering på hans axel som såg ut som en svart blomma.

- Namnet Förtvivlans Furste nämndes av Krossaren med vördnad och fruktan.

- Armén är grupperad mer för att spärra vägen till Glödöknen än för att ockupera själva staden.

Kain och A'ken är beredda att göra allt de kan för att hjälpa rollpersonerna, om de kommer på sambandet mellan Förtvivlans Furste och anfallet mot Flodlandet. De kan stå till tjänst med läkekonst och matförråd, men Kain gör klart att det inte finns någon väg in i Glödöknen eftersom hettan verkar finnas överallt och stråla ut från pyramiden i öknens mitt. Det är upp till spelarna själva att komma på en lösning. Lösningen ligger i att komma ihåg Oraklets profetia. Den andra delen var ordagrant *"för att nå er uppgift måste ni stiga ner till det yttersta mörkrets fasor"*. Vad är det yttersta mörkret? Svaret är Döden. Om spelarna listar ut den kopplingen (helst ska de inte få någon hjälp) och dessutom berättar för Kain får han en idé.

"Rafastos fängelse är starkt påverkat av hans gudomlighet och gränserna mellan olika dimensioner och verkligheter är inte lika starka där som på andra platser. Han är också en dödens gud och det gör att det finns en möjlighet för er. Tan-Retes ritual är ett sätt för levande att stiga ner till dödsriket. Kan ni göra det finns det chans att därifrån bryta sig direkt in till Rafastos där barriären är som svagast. Dödsriket blir en genväg och ni slipper ta er igenom Glödöknen. Tan-Retes ritual är mycket gammal och har inte genomförts på århundraden. Jag känner inte till detaljerna själv, men den finns beskriven på ett pergament i vår ordens arkiv. Tyvärr var arkivet beläget under vårt tempel, som förstördes i anfallet, så ni måste bege er till ruinerna och leta där. Jeremias, vår krönikehållare, följer med er. Han hittar bäst i arkivet och kan guida er till tempelruinen. Ta med er pergamentet tillbaka hit så kan jag nog tolka det. Hoppas jag."

A'KENS TEMPEL

Såvida rollpersonerna inte protesterar mot planen kommer Jeremias och två andra A'kenkrigare, Joshua och Ismael, att följa dem till templet. För att komma till A'kentemplet måste man smyga i en knapp timmes tid genom Sun-Snis ruiner. På vägen kan en del händelser inträffa (eventuellt kan någon sparas till tillbakavägen).

- Från en raserat hus hörs svaga rop på hjälp. Med ett lyckat slag för Lyssna eller lämplig magi kan man höra att det verkar vara ett litet barn som har fastnat. Vill man rädda barnet måste man gräva i rasmassorna. Endast en person åt gången kommer åt att gräva. För att inte orsaka fler ras och dessutom inte dra till sig uppmärksamheten från fienden måste den person som gräver lyckas med två STY-slag i rad. För varje slag som misslyckas faller rasmassor ner och orsakar 2T6 i skada. Skulle båda slagen misslyckas faller dessutom stenar ned på barnet och dödar det. Lyckas man få ut offret, visar det sig vara ett barn som glömdes kvar när resten av stadsborna flydde. Joshua eller Ismael erbjuder sig att följa det tillbaka till mausoleet när resten av sällskapet fortsätter.

- En fenix på spaningsrunda flyger förbi på himlen. Alla i sällskapet måste lyckas med Gömma sig, Kamouflage eller motsvarande för att inte bli upptäckta. Skulle någon misslyckas kommer inom 2T4 SR en grupp magoger och en järngolem till platsen. Magogerna är [rollpersonernas antal]-1 till antalet.

- Ännu ett jordskalv skakar marken, vilket är betydligt farligare när man befinner sig bland en massa instabila ruiner. Ett misslyckat SMI-slag innebär att man faller omkull med en 35-procentig risk att sten rasar ner och orsakar 1T6 i skada.

Slutligen kommer sällskapet fram till det raserade A'kentemplet. Joshua och Ismael bevakar ingången, medan Jeremias leder rollpersonerna ner genom ett hål i rasmassorna.

1. Ingång
Överblick: Under en omkullfallen pelare leder ett trångt hål ner i vad som verkar vara templets bottenvåning. Raserade stenar, bjälkar och annat bråte sticker ut här och var och gör gången inte bara trång utan också farlig. Den ser inte ut att vara större än att man måste krypa på alla fyra för att ta sig fram.
Varelser: Inga.

SL: Jeremias tar täten och kryper ner i hålet. Själv behöver han ingen ljuskälla, men för att varelser utan mörkersyn ska kunna se något, krävs det någon form av belysning.

2. Trappavsats
Överblick: Gången genom bråten leder till ett utrymme stort nog att kunna stå upprätt i. Det ser ut att ha varit en trappavsats, med dörröppningar åt två håll och en trappa som leder nedåt. Även om det här bara verkar vara en del av en korridor är väggarna slätpolerade och vackert målade. I en nisch står en staty av en kattmän klädd i kåpa, med huvudet böjt i meditation. Facklor, släckta men till synes fullt funktionsdugliga, sitter i vägghållare.
Varelser: Inga.
SL: Så fort alla i sällskapet kommit fram till trappavsatsen kommer ytterligare ett jordskalv bryta ut. Stenar börjar rasa från taket, men alla rollpersoner klarar sig. Slå några tärningar ändå, så att inte spelarna känner sig allt för säkra. Jeremias hamnar däremot under rasmassorna. Stenar faller ner och blockerar båda dörröppningarna och hålet som man kröp in igenom. Jeremias rygg knäcks och han kommer ohjälpligt att dö, fastkilad under tonvis med sten. Innan han dör hinner han dock yttra några sista ord: *”Fortsätt nedåt ... arkiven är längst ner. Akta er för Jesiahs finger...”*. Det finns ingen chans att hjälpa honom eller dra ut honom från rasmassorna. Alla vägar utom trappan är omöjliga att forcera.

3. Spiraltrappa
Överblick: Den flacka trappan leder ner till övre delen av ett djupt schakt, säkert fyra-fem meter tvärsöver och så djupt att ni inte kan se botten. Längs schaktets väggar slingrar sig en ranglig spiraltrappa av trä nedåt. Trappan är smal, med trappsteg högst ett par fot breda, och har dessutom blivit illa tilltygad av jordskalven. På flera ställen har den rasat ner och lämnat stora luckor och på andra ställen ser hela konstruktionen ut att vara fallfärdig. Ni ser inga fler dörröppningar eller trappavsatser, men kanske finns det några längre ner.
Varelser: En A’ken vid namn Daniel dödades i templet när Krossaren anföll Sun-Sni och sedan dess hemsöker hans osaliga ande ruinen. För tillfället håller han till i schaktet. Daniel är inte alls något ondskefullt spöke, men han förvirrad, nervös och desorienterad. Istället för rena skräckattacker har Daniel som specialitet att överraskande flyga fram från gömställen med panikartade skrik och vilt fara omkring i rummet innan han försvinner igen. Chocken när han dyker upp kan vara tillräckligt för att en rollperson ska tappa balansen när han klättrar ner längs trappan (se SL nedan).
SL: Spiraltrappan är ganska instabil och det finns risk att den går sönder på vissa ställen. Vid två ställen (upp till spelledaren att bestämma var) riskerar en person med STO större än 9 att trampa igenom. Det krävs ett lyckat SMI-slag för att inte falla till botten, såvida man inte säkrat sig med rep eller liknande. Dessutom måste man ta sig över nedfallna delar av trappan med ett lyckat slag för Klättra på ytterligare två ställen, om man inte kommer på någon bättre metod (t.ex. hissa över folk med rep eller magi). Vid något eller några av dessa tillfällen kan spöket Daniel dyka upp med sin chockartade entré och den som är i färd med att klättra måste klara ett PSY-slag för att inte bli skrämd och i så fall slå ett lyckat SMI-slag för att inte ramla.
Spiraltrappan når schaktets botten drygt femton meter längre ner, där en enkel trädörr leder vidare.

4. Vapenförråd
Överblick: Rummet ni kommer in i är avlångt, kanske tio-femton meter långt och med välvt tak. Från golv till tak är mängder med hyllor och fasta ställningar monterade, alla fulla av exotiska och märkliga vapen. Krökta klingor såväl som raka, spjut och yxor, pilar och bågar, knivar och klubbor, stavar och snaror. Ni har aldrig tidigare sett de flesta av vapentyperna här, men alla ser ut vara i perfekt skick och är mycket välvårdade. En svag doft av vapenolja och smörjfett ligger i luften.
Varelser: Daniel kommer följa rollpersonerna in hit och dyker då och då upp ur väggar och tak med gälla skrik, för att sedan snabbt försvinna igen.
SL: Det här var templets vapenförråd. A’ken använder en stor uppsättning olika vapen, från många delar av världen. Vill rollpersonerna komplettera sin utrustning är det fritt fram, men det finns så gott som inga vapen från Mid, dvs. vanliga bredsvärd, stridsyxor och liknande. Istället är det vapen som katana, naginata, chakram, tigerklor, nunchako och kaststjärnor som gäller. Däremot är stavar, pilar och klubbor universella och kan användas oavsett i vilken kontinent man tränats.

5. Förrum
Överblick: Det ser ut att vara ett litet förrum, eller kammare, att döma av den gallervägg som spärrar av utrymmet mot ett betydligt större rum längre in. Trots de bastanta järngallren ser det knappast ut som något fängelse, dels på grund av de vackra smidesarbetena som omger gallren, dels på grund av öppningen i gallrets mitt som leder vidare utan några som helst hinder. Själva förrummet är inte särskilt stort, kanske fyra meter djupt och sex meter brett. De båda kortväggarna har varsin liten nisch, uppenbarligen en uppställningsplats för belysning, eftersom det står ett antal ljusstakar utplacerade i dem. På sidorna av nischerna står statyetter föreställande A’kenmunkar, hälften med vapen och hälften med skriftrullar. Golvet är belagt med ett intrikat, abstrakt mosaikmönster i olikfärgade stenar, företrädesvis rött och gult. Ett flertal fästen

för facklor eller tjärbloss sitter på kammarens väggar.
Varelser: Daniel fortsätter att följa sällskapet och störtar fram vid illa valda tillfällen med sina panikartade tjut.
SL: Genom gallret eller dörröppningen kan man se in i arkivkammaren (se beskrivningen nedan). Det är dock inte bara att traska rakt in. Arkivet är skyddat av en fälla kallad *Jesiahs finger* – döpt efter A'kens första krönikehållare som svartsjukt vakade över sina skrifter – och som är det Jeremias varnade för innan han dog. Fällan utgörs av en massiv bjälke upphängd med två fästen i taket i arkivkammaren som, om någon trampar på den första golvplattan i arkivkammaren (direkt efter dörröppningen), pendlar ned likt en murbräcka och krossar den som står i öppningen. Det krävs ett svårt SMI-slag för att undvika bjälken, både för den som klev in i arkivkammaren och alla som står omedelbart bakom honom. Misslyckas slaget drabbas den eller de olyckliga av 3T8 i skada (rustningar skyddar normalt). Dessutom blockerar bjälken därefter dörröppningen helt och hållet, och den är för tung för att flyttas. Att återställa fällan måste göras från våningen ovanför, vilken nu är stängd av ras.

Det finns två sätt att ta sig förbi fällan:

- Om man undersöker nischerna i förrummet kan man upptäcka små luftkanaler ovanför ljusen som leder uppåt inne i väggen. Tänder man samtliga ljus stiger värmen uppåt längs kanalerna och låser en fjäderlätt spärr som tillfälligt sätter fällans utlösningsmekanism ur spel. Det krävs att alla ljus är tända samtidigt.

- Om spelarna inte listar ut tricket med ljusen kan man med ett lyckat slag för Dolda ting upptäcka att golvplattan som utlöser Jesiahs finger ser ut att sitta något lägre än plattorna runt omkring. Det krävs därefter ett svårt slag för Hantera fällor för att desarmera mekanismen. Daniel kommer ta chansen att dyka upp överraskande om någon pillar med fällans detaljer och chocken kan vara tillräcklig för att vederbörande misslyckas (upp till spelledaren). Fummel utlöser fällan omedelbart.

Är fällan utlöst så är dörröppningen helt blockerad. Enda vägen in till arkivkammaren är i så fall att ta sig igenom gallret. Räkna med 60 KP/m^2 och att man måste slå upp minst 2 m^2 för att kunna ta sig igenom.

6. Arkivkammare
Överblick: Rummet är uppenbarligen ett bibliotek av något slag, för det är till bredden fyllt av hyllor innehållande mängder av ihoprullade pergament. Bokhyllorna går från golv till tak och står så tätt sammanpackade att de närapå formar en labyrint. Det är omöjligt att avgöra hur många skriftrullar som finns samlade här, men vad ni kan se rör det sig säkert om flera tusen. Det verkar inte finnas några böcker, bara pergamentrullar. Förmodligen finns det ett system för hur mängderna av skrifter är sorterade, men ni kan inte se något och av det lilla ni kan se av skrifterna rör det sig om ett för er helt okänt alfabet. Taket är svagt välvt och i dess mitt, framför ingången genom gallret, hänger en tung bjälke, till synes utan någon byggnadsteknisk funktion.
Varelser: Även in hit följer Daniel sällskapet och dyker då och då upp ur väggar och tak, för att sedan snabbt försvinna.
SL: Ett lyckat slag för Dolda ting låter rollpersonerna hitta en samling pergament som fallit ner bakom en av hyllorna närmast dörröppningen. Med ett normalt INT-slag kan man gissa sig till att det rör sig om någon slags förteckning eller kartotek över arkivet. Fortfarande är det dock oläsligt.

Eftersom ingen av rollpersonerna kan läsa det skriftspråk A'ken använder är det en ganska hopplös uppgift att hitta pergamentet som beskriver Tan-Retes ritual. Skriftrullarna är alldeles för många för att man ska kunna ta med sig allihop. Men det finns en A'ken kvar i ruinen: spöket Daniel. Om spelarna inser att han möjligen kan vara behjälplig kan de få en chans att kommunicera med honom. För att lyckas med detta måste man övervinna Daniels PSY med sin egen på motståndstabellen. Varje rollperson får en chans när han uppenbarar sig. Lyckas man hejdar Daniel sig och man kan tala med honom. Vid fummel måste rollpersonen slå ett slag på skräcktabellen.

Vid konversationen kommer Daniel genomgående vara nervös och skamsen och ofta upprepa att han tyckte att han svek A'kenorden genom att så snabbt dödas när Krossaren anföll. Två viktiga informationer kan lämnas av spöket, givet att rollpersonerna frågar honom direkt:

- Daniel kan läsa A'kens skriftspråk och har rollpersonerna hittat förteckningen över arkivet kan man med hans hjälp efter en stunds letande hitta pergamentet som beskriver Tan-Retes ritual.

- Han känner till en väg ut från det raserade templet. Genom att gräva i stenraset vid punkt 7 kommer man till en ventilationskanal som leder direkt upp till ytan.

Om rollpersonerna får hjälp av Daniel och uttrycker sin tacksamhet eller tillfredsställelse med detta kommer han ivrigt fråga om de verkligen tyckt att

han hjälpt till i kampen mot Krossaren och Rafastos. Får han försäkran om detta lugnar han ner sig. Hans genomskinliga gestalt börjar lösas upp i lysande gnistor och stjärnor som svävar uppåt och försvinner genom taket. Det osaliga spöket har äntligen fått frid.

7. Ras
Överblick: Korridoren slutar hastigt i ett ras där mängder av sten verkar ha fallit in. De flesta verkar dock inte vara så stora, utan det rör sig mest om grus och småsten.
Varelser: Inga.
SL: Gräver man ungefär en kvart i stenmassorna blottas en murad öppning i taket. Det är ett ventilationsschakt som leder nästan lodrätt upp till marknivån. Dock är det inte helt lätt att ta sig upp. Kanalen är inte avsedd att användas för persontransport och det krävs två lyckade slag för Klättra för att ta sig upp (om inte rollpersonerna kommer på någon annan metod). Det är däremot möjligt att t.ex. fira upp folk med rep, bara någon väl har tagit sig upp. Kanalen sträcker sig nära tjugo meter, så det krävs i så fall en rejäl repstump.

TAN-RETES RITUAL

Kanalens öppning är belägen inte långt ifrån platsen där rollpersonerna tog sig in i templet, så det bör vara lätt att få kontakt med Joshua och Ismael, om de bevakar ingången. Därefter återstår bara att ta sig tillbaka till Elis mausoleum. På vägen kommer ännu ett jordskalv att bryta ut (igen!) men den här gången följer också en solförmörkelse. Det kommer plötsligt och överraskande och höljer Sun-Sni i mörker. Spelledaren bör försöka frammana en stämning av nalkande undergång och onda omen. I den plötsliga natten kan också rollpersonerna se hur flammande elementarvarelser över hela staden verkar röra sig i riktning mot mausoleet. Uppenbarligen är någonting på väg att hända.

Rollpersonerna kan ta sig in i mausoleet genom den hemliga gången, men kan se hur flera elementarer och järngolem samlas på torget framför byggnadens stora port. Väl inne kommer Kain bekräfta det som rollpersonerna eventuellt observerat, att Krossaren inte längre nöjer sig med att belägra mausoleet utan nu tänker storma det. Det är alltså bråttom. Vill inte rollpersonerna göra något annat börjar Kain och de andra A'ken förbereda Tan-Retes ritual.

Läsandes pergamentet han håller i ena handen börjar Kain stega runt inne i salen. Han verkar mäta olika avstånd, gör markeringar på golvet här och där och mumlar för sig själv på ett okänt språk. Till slut har hans markeringar sammanfogats till ett komplicerat diagram, säkert fyra meter i diameter.

"Jag vet inte hur länge ni måste gå i dödsriket för att hitta rätt väg", säger han sedan, "och jag vet inte heller hur eller var ni hittar utgången. Den biten måste ni klara själva. Ni kommer se mycket därnere. Var försiktiga med vad ni litar på. Era ögon och öron kan bedra er. Ritualen kommer föra er till dödsrikets yttre kretsar. Så länge ni håller er till dem har ni fortfarande en chans att ta er tillbaka. Kliver ni ner i den innersta cirkeln, i själva mörkrets hjärta, finns det ingen återvändo."
"Sätt er i en cirkel inne i diagrammet", instruerar Kain sedan er. "Fatta varandras händer och recitera mantrat 'Om-ne-sum-da' *om och om igen. Fokusera på orden och tappa inte koncentrationen vad som än händer. Om cirkeln bryts när ritualen väl börjat kan konsekvenserna bli dödliga."*
Kain och de flesta andra A'ken i mausoleet tar plats med korslagda ben utanför diagrammet. Han nickar åt er att börja och medan ni mumlar fram mantrat börjar Kain själv deklamera vad som låter som en bön eller besvärjelse. De andra A'ken mumlar med och vaggar långsamt fram och tillbaka med slutna ögon.

Men ni verkar inte få vara ifred. Två A'kenkrigare vaktar vid den barrikaderade porten och de vinkar ivrigt åt er att skynda på.
"Krossaren kommer!" ropar de, "Och hans järngolem är på väg att slå in portarna."
Mycket riktigt. Strax ekar väldiga bultanden mot dörrarna och dränker ritualens besvärjande.
"Koncentrera er på mantrat!" uppmanar Kain er, "Ni får inte bryta cirkeln."
Han fortsätter att recitera sina böner med högre röst, men dunkandet mot porten blir allt mer intensivt. Ur ögonvrån ser ni hur de tunga dörrarna börjar bågna inåt. De två vakterna håller emot med alla krafter, men det är tydligt att det börjar bli övermäktigt. Ni fortsätter att upprepa mantrat, om och om igen. "Om-ne-sum-da, om-ne-sum-da". Men vad händer om dörrarna faller? Oroliga blickar kastas på portarna. Dunkandet ökar i styrka. Det börjar knaka i gångjärnen.
"Bryt inte cirkeln!" ryter Kain över oväsendet.
"Om-ne-sum-da, om-ne-sum-da". Ni biter ihop och fortsätter ritualen.
Den stora tvärslån som är lagd tvärsöver portarna gnisslar och bryts sedan isär som en sticka. De två vakterna trycker emot med alla krafter. Det är inte tillräckligt.
"Om-ne-sum-da, om-ne-sum-da"
Med ett sista brak slängs mausoleets portar upp. Vakterna flyger åt sidan som vantar. I skenet av hundratals eldvarelser ser ni siluetterna av två järngolem avtecknas i portöppningen. Slamret från deras metallkroppar är döden i annalkande. Med väldiga kliv stegar de in i salen, svärden höjda, deras livlösa blickar obarmhärtiga.
"Mantrat!" vrålar Kain, "Fortsätt med mantrat."
Som en sista akt av desperat trots fortsätter ni.

”Om-ne-sum-da, om-ne-sum-da”

Allt tycks vara slut. Då, från ingenstans, slår ett intensivt vitt ljussken upp i salen. En spricka verkar öppna sig mitt i luften, mellan er och Krossarens järngolem. Nu händer allting snabbt. En blixt slår ut från sprickan och träffar en golem. Varelsen raglar bakåt, faller omkull och blir liggande. Hans kropp rycker i okontrollerade spasmer medan blixturladdningen löper upp och ned över hans lemmar. Ut från sprickan störtar en person som ni varit övertygade om var död – prins Svein. Omedelbart efter honom följer andra; Korp, lika bister som alltid, riddar Kettil, med sin helrustning oklanderligt putsad, Djupa Sten, stödd på en knotig käpp och med de halvblinda ögonen kisande, Röd Åska, med rest ragg, huggtänderna i ett morrande grin och damahouken i högsta hugg och sist mästermagikern Fernan, som lugnt stänger sprickan bakom sig med en handrörelse. Svein tvekar inte ett sekund, utan kastar sig över den kvarvarande järngolem med Korp tätt bakom sig. På ett ögonblick har de båda hjältarna förblindat varelsen med hugg mot ögonen och därefter tvingat honom bakåt och fällt honom till marken. Först nu vänder sig Svein mot er. Han stirrar förvånat på Ceric ett ögonblick men hämtar sig snabbt.

”Ursäkta att vi dröjde”, säger han lugnt, ”men trafiken är besvärlig så här års. Fortsätt med ritualen. Vi håller undan fienden.”

Knappt förmögna att tro era ögon lyckas ni ändå på något sätt fortsätta upprepa ert mantra.

”Om-ne-sum-da, om-ne-sum-da”

Svein och de andra fattar posto vid portöppningen och förbereder sig på anstormningen. Mer hinner ni inte se förrän rummet börjar snurra omkring er och ni känner att ni måste sluta ögonen.

EN BRA DAG ATT DÖ

"Watch the road and memorize
this life that pass before my eyes.
Nothing is going my way."
- REM, Find The River

Prins Svein och hans anhang av hjältar dog alltså inte i Abruzzo, som spelarna förmodligen trodde. Magikern Fernan lyckades i sista sekunden teleportera sina följeslagare ifrån värdshuset, men eftersom Förtvivlans Furstes gudomliga krafter störde omgivningarna hamnade de inte riktigt där han tänkt sig Istället fick de kämpa sig igenom avlägsna helvetesdimensioner, nära eldens elementarkälla. Till slut tog de sig tillbaka till Mid och med hjälp av maginoderna i Sydkasatien, som Fernan kunde om inte reparera så i alla fall få stöd av, transporterades hjältarna till Sun-Sni, precis i tid för att hålla tillbaka Krossarens järngolem. Det här vet förstås inte rollpersonerna om, förutom det sista, så de får räkna med en stunds förvirring. Snart kommer dock deras frågor få svar, men de måste nu ta sig igenom dödsriket, det yttersta mörkret, innan de kan komma vidare. Visserligen kommer rollpersonerna nu hålla till i dödsrikets yttre kanter, men eftersom de fortfarande lever kan de också dödas, så alla fysiska egenskaper fungerar som vanligt. De kan skadas och dödas precis som i den vanliga världen. Färden är egentligen en lång rad olika hinder som de måste övervinna, men som vanligt gäller att spelledaren måste anpassa motståndet till spelsällskapet. Om han bedömer att något hinder skulle vara helt omöjliga för rollpersonerna att klara av, kan så klart ta bort eller förändra det. Det finns ingen karta för dödsriket, eftersom det i princip bara är en serie grottor på rad efter varandra.

FÄRJKARLEN

Den här gången är det inga ljusfenomen, inga färgexplosioner eller öronbedövande läten. Ni blundar bara för ett kort ögonblick och när ni öppnar ögonen igen befinner ni er på en helt annan plats. Ni sitter i en båt, eller kanske är det mer en pråm. I alla fall stävar den långsamt fram över ett svart, stilla vatten. Ni kan inte se någon himmel över er, men det kan bero på att det är så mörkt, eller så är det för att det är en underjordisk sjö. När ni vänder er om ser ni i båtens akter en gestalt som driver båten framåt med långsamma, jämna tag med en stake. Det är en man, klädd i en intetsägande, grå kåpa. Han har långt tovigt hår som hänger i ovårdade testar ner över ögonen. Ett kort spretigt skägg täcker hakan och en knölig fimp sticker ut ur ena mungipan. Först verkar han vara i sin egen lilla värld, men efter en liten stund tittar han upp mot er med dimmig blick.
"Wow, polarn! Var kom ni ifrån? Vänta, säg inget... Tan-Retes ritual, va? Jag har inte sett den på flera hundra år. Häftigt!"

Rollpersonerna har genom Tan-Retes ritual förflyttats till en av dödsrikets ingångar. De befinner sig nu på färjan över ett namnlöst, underjordiskt vatten. Färjkarlen skeppar själar över vattnet till andra sida Han är ganska långt ifrån den ödesmättade, dystra gestalt de flesta föreställer sig och småpratar gärna under färden, men kan egentligen inte svara på några frågor. Hans konversation är dessutom ganska dimmig och osammanhängande, eftersom han just rökt en kul svamp han fick av en döing han färjade över igår, något som han gärna berättar för sällskapet. Frågor om Rafastos och hur man kommer till hans fängelse ställer han sig helt oförstående till. På det hela taget kommer rollpersonerna inte få någon hjälp av honom förrän de når stranden.

Efter en stunds stakande når färjan en strand, som ser ut att vara belägen direkt invid en grottvägg. Av allt att döma är ni alltså i underjorden. Det är något ljusare här, eftersom två facklor i hållare på grottväggen ger ifrån sig ett flackande sken. Mellan facklorna sitter två bastanta dörrar som ser rent uråldriga ut. En gestalt står framför dörrarna och verkar vakta dem. Han är klädd i en helsvart kåpa med uppdragen huva som skuggar ansiktet och bär en hillebard i händerna. Något förvånade konstaterar ni också att han inte verkar ha några fötter, utan svävar ett litet stycke över marken.
Färjan slår i strandkanten med en mjuk duns och färjkarlen lutar sig fram mot er.
"OK, det här grejen alltså. Båda dörrarna leder in till dödsriket. Bara att knata på. Men bara ena vägen är schysst. Raka spåret, inga problem. Den andra vägen är rent överjävlig. Jag snackar alltså verkligt illa. Död, pina, smärta, hela baletten. Ingen bra idé, helt enkelt. Det är två snubbar som turas om att vakta vägarna, va. Varannan dag var. De bor i varsin gång, den ena i den schyssta gången, den andra i den farliga. Båda två ser likadana ut. Har ingen aning om vem som är vem, alltså. Jag vet inte vilken dörr som är vilken heller, det vet bara de två. Och här kommer kruxet. Häng med nu: Ni får bara ställa en fråga. Killen i den lätta gången

kommer alltid tala sanning. Grabben från den jävliga gången kommer alltid ljuga. När den som vaktar svarat, vem det nu än är, måste ni välja en dörr. Säkert att ni inte ska ha en rök?"

Det är precis som färjkarlen säger. De två vakterna turas om att stå på post och bara de själva vet vem som är vem. Vakten kommer bara svara på en fråga och sedan stå tyst. Spelledaren kan själv välja om det är vakten som alltid ljuger eller vakten som alltid talar sanning som står på post. Rimligtvis vill rollpersonerna ta den lätta vägen in i dödsriket. Det kan möjligen finnas flera lösningar, men för att vara säkra på att välja rätt dörr behöver de bara fråga vakten i vilken gång han bor. Om det är den sanningssägande vakten pekar han på sin egen, vilken alltså är den lätta vägen, och är det den ljugande vakten pekar han på grannens, vilken också är den lätta vägen. Rollpersonerna behöver därmed inte veta vem vakten är för att kunna välja rätt dörr. Slarvar de bort sin fråga får sällskapet helt enkelt chansa. Skulle de försöka strida, begår de ett misstag. Vakten är okroppslig och kan inte skadas, varken av magi eller vapen, men han kan svinga sin hillebard med FV18 och själv skada rollpersonerna.

DEN LÄTTA VÄGEN

Dörren glider upp med ett olycksbådande gnissel. Tunneln som öppnas upp bakom den ser ut som en naturlig grottgång. Stalaktiter från taket och stalagmiter från golvet bildar skarpa tänder och droppande vatten ekar ödsligt. Det är omöjligt att se gångens slut där den slingrar bort i mörkret.

Så fort den sista rollpersonen gått in i gången smäller dörren igen bakom dem. Det finns inga handtag på insidan och den är helt omöjlig att öppna igen. Man kan bara gå framåt. Gången är becksvart, så sällskapet måste ha någon form av belysning. Förutom mörkret och det kusliga ekandet av droppande vatten finns det faktiskt inget farligt i tunneln. Den är bred nog för tre personer att gå i bredd och efter ungefär en timmes promenad kommer man ut på andra sidan. Av vakten som bor i tunneln ser man inte en skymt.

DEN SVÅRA VÄGEN

Dörren glider upp med ett olycksbådande gnissel. Tunneln som öppnas upp bakom den ser ut som en naturlig grottgång. Stalaktiter från taket och stalagmiter från golvet bildar skarpa tänder och droppande vatten ekar ödsligt. Det är omöjligt att se gångens slut där den slingrar bort i mörkret.

Så fort den sista rollpersonen gått in i gången smäller dörren igen bakom dem. Det finns inga handtag på insidan och den är helt omöjlig att öppna igen. Man kan bara gå framåt. Gången är becksvart, så sällskapet måste ha någon form av belysning. En rad faror gör tunneln både svår och farlig. Spelledaren kan själv välja i vilken ordning hoten ska dyka upp och om alla ska vara med. Totalt sett – givet att rollpersonerna inte stannar – tar promenaden drygt en timme.

1. Fladdermöss

En skock fladdermöss som fridfullt hänger upp och ner i taket blir upprörda när rollpersonerna passerar. Flocken består av [rollpersonernas antal]x1T100 individer och anfaller under 5 SR innan de försvinner bort i en dold skreva. Se Monsterboken för närmare detaljer.

2. Hål i marken

Marschordningen är viktig i sällskapet, för när den person som först uppnår sammanlagd STO på 30 räknat framifrån passerar en viss punkt i marken öppnas ett djupt hål och vederbörande faller ner. Med ett lyckat SMI-slag kan man rädda sig till en klipphylla bara några meter ned, utan skada, annars följer ett fall på tio meter. Det finns inga andra vägar upp ur hålet än att firas eller klättra (-5 på CL pga. de hala väggarna). Eftersom skadorna kan vara ganska svåra bör spelledaren kanske vara godvillig och låta uppfinningsrika spelare förhindra fallet om de är snabbtänkta, t.ex. rep, magi eller annat.

3. Tuggande käftar

Bakom en krök i gången hörs ett malande, gnisslande ljud. Vid en närmare titt verkar hela tunneln vara blockerad av en slags tuggande käftar av sylvassa stalaktiter och stalagmiter. Käftarna tuggar såpass snabbt att det inte bara går att promenera rakt igenom. Skulle någon hamna mellan de vassa tänderna drabbas man omedelbart av 3T6 i skada per SR. Det finns inga självklara lösningar för att ta sig förbi hindret, utan det lämnas helt upp till spelarna initiativförmåga. Är man mycket snabb (förslagsvis ett svårt SMI-slag) kan man hoppa igenom utan skada, men långsamma rollpersoner måste hitta någon annan lösning. Exempelvis kan man försöka stoppa käftarna med något, eller tillräckligt snabbt dra personer igenom.

4. Armar i väggarna

Tunneln börjar bli något trång och längs väggarna slingrar sig trädrötter från långt uppe på marken. När gången till slut inte är bredare än att man bara kan gå en i bredd börjar rötterna röra sig och likt armar gripa efter rollpersonerna. Varje SR som en rollperson befinner sig i området kommer 1T4 rötter försöka gripa tag i honom. Varje rot har 15 i CL för att gripa tag i en kroppsdel. Lyckas angreppet hålls kroppsdelen i ett fast grepp och man måste antingen slita sig loss (STY mot 10 på motståndstabellen), hugga av roten (varje rot har

KP 5) eller på något annat sätt ta sig loss. Träffar en rot huvudet räknas det som att den försöker strypa rollpersonen och luften tar i så fall slut efter FYS/4 SR. Om man inte hejdas tar det 4 SR att ta sig igenom området med rötter, men så länge någon hålls fast kan man inte röra sig framåt. Tänk också på att rollpersoner som inte är fasthållna kan hjälpa till att befria andra. Eld kan ha viss effekt, men man riskerar då också att skada rollpersoner som hålls fast.

5. Ormgrop

Gången öppnar upp sig i en djup gryta, ca åtta meter i diameter, och fortsätter sedan på andra sidan. Grytan är till bredden fylld av väsande, slingrande ormar av alla de slag. De gör ingen ansats av att lämna hålet och anfalla sällskapet, men inbjuder knappast till någon närmare kontakt. Att bara kliva ner i gropen gör att man varje SR anfalls av 3T4 reptiler med giftstyrka 1T20 per orm. På det här sättet tar det minst 3 SR att ta sig över (om man överlever). Det bör istället vara upp till spelarna improvisationsförmåga att komma förbi ormarna, om de nu vill använda eld för att skingra dem, klättra förbi dem längs taket eller göra något annat. Spelledaren bör belöna uppfinningsrikedom, men inte låta passagen bli allt för lätt.

6. Osund luft

Ett moln av smutsgul gas fyller hela gången trettio meter framåt. Alla drabbas av att ögonen tåras och alla uppmärksamhetsfärdigheter får –10 på CL så länge man befinner sig i molnet och 2T6 SR efter att man lämnat det. Om man måste dessutom inte lyckas övervinna gasens giftstyrka 12 med sin egen FYS på motståndstabellen utsätts man också för temporär blindhet så länge man är i molnet och under 2T6+6 SR efter det att man lämnat det. Man drabbas också av våldsam klåda som vara tills man har tagit av sig alla kläder och torkat av kroppen. Klådas effekter är att SMI och alla SMI-baserade färdigheter halveras.

FLODER AV IS, ELD OCH EGGAR

Dörrarna från båda vägarna leder ut strax bredvid varandra och det är omedelbart dags att ta sig förbi nästa hinder på vägen in i dödsriket. Sällskapet måste nu korsa tre olika floder, alla med sina speciella svårigheter.

Gången leder ut vid stranden av en underjordisk flod. Det är plötsligt bitande kallt i luften och flodens mörka, vilt strömmande vatten är fyllt av isflak. Isen forsar förbi, skarpkantad, hal och dödlig. Det är långt över till andra sidan och den brusande forsen inbjuder inte till några bad.

Det finns ingen möjlighet att försöka leta sig längre bort längs stranden åt något håll. Ganska snart tar den lilla strandremsan slut och det återstår bara den isande floden och hala klippväggar. Vattnet är strömt och väldigt kallt, vilket innebär att man inte klarar sig länge och man försöker simma eller ramlar i. För att ta sig över måste man därför hoppa mellan de drivande isflaken (såvida spelarna inte kommer på någon annan smart idé). Floden är ca femton meter bred och det krävs åtminstone tre lyckade Hoppa (eller motsvarande) för att klara sig över. Väl på andra sidan finns det möjlighet att t.ex. fästa rep för att underlätta för mindre smidiga rollpersoner att ta sig över. Med sådana hjälpmedel räcker det med ett lyckat SMI-slag för att klara floden. Skulle någon hamna i vattnet klarar man sig i FYS/4 SR innan kroppen domnar bort och man blir orörlig.

Nästa flod tar vid efter några minuters promenad genom en ödslig grottgång på andra sidan.

Redan på avstånd ser ni hur grottan framför er lyses upp av ett flackande sken. När ni kommer närmare känner ni värmen stiga och ni ser ännu en flod. Den rör sig betydligt långsammare än den förra, men ytan är täckt av flammor. Eldslågor dansar över floden i ett fräsande, knastrande inferno. Genom den dallrande luften ser ni flodens andra strand skymta längre bort.

Den brinnande floden kan man inte ta sig över – man måste ta sig under den. Har man ingen form av magiskt skydd mot eld går det inte att simma med huvudet ovanför ytan. Det gäller att dyka från stranden där det går att hitta en fläck vatten som inte brinner och sedan simma hela vägen under ytan till andra sidan. Försöker man gå upp efter luft på vägen drabbas man omedelbart av brännskador. Vanliga regler gäller. Rollpersoner som inte är simkunniga kan få hjälp av andra. I övrigt gäller som vanligt att uppfinningsrikedom bör belönas. Vattenskinn kanske kan bli improviserade luftförråd, brandsäkra rör kan användas som snorkel osv. Floden är tio meter bred och det går att hitta områden på andra stranden där ytan inte brinner, så att man kan ta sig iland oskadd.

En grottgång på andra sidan leder till stranden av den sista floden.

Tunneln öppnar upp sig till stranden av en tredje underjordisk flod. Det här är varken täckt av is eller eld, utan rinner fram förrädiskt fridfullt. Vattnet är klart om än något mörkt och ni kan se hur något verkar glittra på botten. Fiskar kanske, eller något värre?

Floden är inte särskilt djup; en närmare undersökning visar att det bara är en dryg meter till

botten. Men botten är fylld av en oändlig uppsättning rakbladsvassa eggar av alla de slag – svärd, dolkar, knivar, yxblad, spjutspetsar och mycket mer. Alltsammans täcker varje tum av flodens botten och rör sig sakta med flodens ström och ger i från sig ett märkligt, metalliskt undervattensljud. Att försöka vada eller på något annat sätt komma i kontakt med botten ger upphov till multipla skärsår. Varje kroppsdel som kommer i kontakt med eggarna (dvs. benen om man går och resten av kroppen om man fallit omkull) träffas varje SR av 1T6 eggar som ger 1T10 i skada vardera. Rustningar skyddar som vanligt. Om man simmar kan man hålla sig nära ytan och på så sätt undvika faran. Rollpersoner som inte är simkunniga får lösa situationen på annat sätt. Floden är tolv meter bred och det finns gott om fästen för t.ex. rep på båda sidor.

Tar man sig över floden väntar ytterligare en tunnel som slingrar sig fram genom berget några hundratal meter och slutligen leder fram till porten till dödsrikets nästa krets.

KERBEROS

Tunneln slutar i en grotta så stor att ni nästan börjar undra om ni inte befinner er uppe på marken igen. I alla fall är taket så högt uppe att det inte syns och grottan sträcker sig långt åt sidorna. Ni ser inga direkta ljuskällor, men ett skumt sken ligger ändå över hela salen så att ni ser ända bort till andra sidan. Det är två saker som dominerar: en väldig portöppning som leder till ett kolsvart inre, och en fruktansvärd best som är kedjad bredvid öppningen. Monstret ser ut som en enorm hund med tre huvuden, alla fradgande och morrande, de blänkande huggtänderna blottade. På det här avståndet är det omöjligt att avgöra exakt hur stor han är, men en vuxen man skulle säkert inte nå upp till manken. Ni ser andra saker också. Ni är inte ensamma i den väldiga grottan. Från andra öppningar och längs upptrampade stigar i golvets stendamm vandrar tysta gestalter fram. De flesta ser ut att vara svepta i vita, grå eller svarta klädnader som täcker deras anleten. De går en och en, aldrig i grupp och alla är på väg mot den bevakade ingången. När någon närmar sig sniffar något av bestens huvud mot honom och släpper sedan in honom i mörkret.

Ingången till dödsrikets nästa krets bevakas av den mytologiska Kerberos, den trehövdade vakthunden. För att komma vidare måste rollpersonerna ta sig förbi den här skräckinjagande väktaren. Gestalterna som vandrar fram mot öppningen är naturligtvis själar på väg till dödsriket. Försöker rollpersonerna på något sätt kontakta dem visar de sig vara fullständigt tysta och omöjliga att kommunicera med. Det går att fysiskt hejda dem, men deras blickar är döda och de reagerar inte på någonting.

Kerberos kommer inte frivilligt släppa igenom rollpersonerna eftersom han känner att de inte är döda. För att komma förbi honom kan man naturligtvis gå till anfall och försöka döda honom, men det bör inte bli någon lätt match. Om sällskapet anammar en mer försiktig strategi och exempelvis försöker spana lite närmare, kan de se att Kerberos då och då vänder sig om och morrar inåt öppningen. Kommer man tillräckligt nära kan man ana bleka gestalter som försöker ta sig ut, men som hålls tillbaka av väktaren.

Skulle rollpersonerna intressera sig närmare för gestalterna bakom Kerberos, kan de märka att en av dem är bekant. Här finns två alternativ; antingen kan det vara kapten Marik från *Albatrossen*, som dog på Kristallhavet, eller så kan det vara en rollperson som dödats tidigare i *Eldgryning*. Det är upp till spelledaren att välja. Själen av Marik/rollpersonen försöker kontakta sällskapet – givet att de håller sig utom räckhåll för Kerberos kedja – och erbjuda sin hjälp. Genom att distrahera väktaren med ett flyktförsök kan rollpersonerna få chansen att smita förbi honom och ta sig in genom öppningen. Även om Marik/rollpersonen upptar Kerberos hela uppmärksamhet bör det ändå inte bli lätt att ta sig förbi. Låt gärna spelarna få nytta av färdigheter som Smyga och Gömma sig för att klara sig oskadda. Tar de sig förbi kommer Marik/rollpersonen inte ha tid till några längre samtal, utan förblekna snabbt och försvinna. Inga av de döda som släppts igenom syns heller på andra sidan.

SJÄLARNAS HAV

Efter ytterligare en grottgång (många tunnlar blir det...) förs rollpersonerna till nästa del av dödsrikets yttre kretsar – Själarnas hav. De som samlas här är skuggorna av många döda, men egentligen inte själarna själva. Det är till synes en väldig grottsal, där mängder av bleka, halvt genomskinliga skepnader planlöst driver omkring. När rollpersonerna börjar gå igenom salen, kommer andarna närma sig dem. Under kampanjen *Eldgryning* har rollpersonerna med stor sannolikhet dödat andra människor i strid – oftast säkert helt berättigat, men ändock. Kanske tempelvakter i katakomberna under Domkatedralen, greve Hermans legosoldater i Brosala, riddare och soldater i Paratroka, pirater på Kristallhavet eller fedayeen i öknen. Det är andarna av dessa personer de nu ser. Alla ser ut som de gjorde i livet, med de skador de tillfogades och dödades av. En efter en tränger sig skuggestalterna fram. Alla upprepar en liknande fras, enligt följande:

”Jag var Osak Hemmerson. Jag hade fru och fyra barn. Varför dödade du mig?”

Namnet (som det blir upp till spelledarens fantasi att komma på) och vilken familj den döde hade (t.ex. tre bröder, föräldrar, fru och barn osv.) varierar för respektive ande, men annars är frasen identisk. Gestalterna kommer inte svara på tilltal eller försök att kommunicera, utan tränger sig obehagligt nära inpå rollpersonerna och stirrar dem anklagande i ögonen. Spelarna ska helst få en känsla av att bli inträngda och omringade.

Skulle man få för sig att anfalla andarna eller fysiskt försöka värja sig mot dem svarar de med en skräckattack på samma sätt som ett vanligt spöke. Försök gärna få spelarna aningen desperata och provocera dem till försvara sig med vapen. Om man däremot håller sig lugn och fortsätter gå genom grottsalen klarar man sig oskadd, men är hela tiden trängd och anklagad av de hämndgiriga andarna.

Det finns inga synliga utgångar från Själarnas hav, men efter en stund kan sällskapet se ett ljussken, som av en lykta, längre bort. Skenet verkar vara den enda punkten att orientera sig efter, men är i själva verket en fälla. Det lyser egentligen en bit bortanför ett abrupt stup, som kommer vara mycket svårt att upptäcka om man är omgiven av anklagande andar. Den i sällskapet som går först (tänk på marschordningen) måste lyckas med en SMI-slag för att inte falla tvärt nedför branten om inte fällan avslöjas med ett lyckat Upptäcka fara. Personer bakom honom kan också få chansen att rädda honom med lämpliga åtgärder. Faller man nedför stupen väntar en säker död. En annan möjlighet att undkomma fällan är att rollpersonerna varnas. Återigen finns här två möjligheter; anden av antingen kung Valor av Nordmark eller någon rollperson som dött tidigare i *Eldgryning* (fast helst inte samma som hjälpte dem förbi Kerberos) uppenbarar sig ovanför stupet och varnar dem i sista sekunden. Istället pekar Valor/rollpersonen ut den rätta vägen, en mörk tunnel längre bort i grottan, och bleknar sedan bort och försvinner.

”ERA ÖGON KAN BEDRA ER”

Tunneln som följer efter Själarnas hav är så trång och låg att rollpersonerna ganska snart måste krypa fram. Det verkar också bli gradvis mörkare. Trots att sällskapet säkert har någon form av belysning tränger sig svärtan på från alla håll och snart ser man ingenting längre. Allt mörknar.

Äntligen. Det är ljust igen. Ni inser att ni klarat det. Inte bara dödsriket – allt annat också. Rafastos, Hoppets Förvägrare, Förtvivlans Furste. Ni har besegrat dem. Ni har vunnit. Detaljerna kring slutstriden är lite diffusa, men det spelar ingen roll. Ni vann och nu är ni hemma. Folk trängs runt er, upphetsade och glada. Hurrarop ekar över de gröna kullarna där ni står. Byn Nyåkra, ert hem, breder idylliskt ut sig i dalgången nedanför. Drottning Farla skrider fram mot er med ett strålande leende.
”Gratulerar!”, säger hon, ”och välkomna hem. Ni är sanna hjältar.”
Riddar Walfrid kommer fram och ställer sig vid drottningens sida. Han skakar entusiastiskt era händer.
”Jag tvivlade aldrig på er”, säger han glatt, ”Ni är välförtjänta av vila nu, efter allt ni gjort för Nordmark.”
Fler samlas runt er. Man dunkar er i ryggen, trycker skummande ölsejdlar i era händer, stämmer upp spontana hyllningsvisor. Ni är hemma. Ni har vunnit. Ni kan vila.

Men rollpersonerna är naturligtvis inte alls hemma. Alltsammans är en illusion som ska få dem att ge upp och inte fortsätta längre in i dödsriket. Förmodligen inser spelarna att det inte står rätt till, men det är inte bara att vakna från drömmen. Försöker man prata med människorna i illusionen, t.ex. drottning Farla eller riddar Walfrid, och utröna hur man hamnat där eller ifrågasätta något, kommer de bli förbryllade och verkar tro att rollpersonerna blivit tokiga. De är ju hemma nu och allt är bra, så vad spelar det för roll hur de kommit dit? Alla personerna i fantasin vill bara gratulera rollpersonerna och vill att de ska vila sig och glömma. För att vakna upp ur illusionen måste man slå ett lyckat [INT+PSY]/2-slag. Det räcker med att en rollperson vaknar upp, så att han kan skaka liv i de övriga. Låt dock inte sällskapet komma till sans för fort. Helst ska de fruktlöst försöka resonera och irra runt i drömvärlden ett tag först.

Men det dröjer inte längre förrän rollpersonerna slocknar på nytt.

Igen mörknar allting, men ni vaknar strax till av ljudet från fågelsång och porlande vatten. När ni öppnar ögonen verkar ni befinna er i ett närmast paradisliknande landskap. Ni ligger utsträckta på en grön äng, som sluttar ner mot en glittrande damm. Solen skiner från en fullständigt klarblå himmel. Träd i full blom omger ängen och på avstånd hör ni klingande skratt. Mellan trädstammarna skymtar ni vitklädda unga kvinnor som springer omkring och ropar till varandra med glada röster. Fjärilar dansar omkring i luften och tävlar med småfåglarna om att fylla luften med färg.
Knappt har ni hunnit ta in allt det vackra förrän en röst hörs från överallt och ingenstans:
”Så, ni lät er inte luras. Klokt. Jag förstod att det inte skulle gå så lätt. Men nu ger jag er ett val. Ni

kan stanna här. För alltid. Det kan bli på riktigt – ingen dröm. Gå inte längre. Sök inte mer. Låt världen klara sig utan er. Allt ni behöver göra är att säga ja. Inget mer."

Rösten är en manifestation av dödsriket självt och rollpersonerna erbjuds nu att stanna i paradiset för evigt om de ger upp sin kamp. De kan utforska landskapet om de vill, men det finns inget av särskilt intresse. De unga kvinnorna är märkligt undflyende och drar sig hela tiden bort om man försöker kommunicera med dem. Skulle de anta erbjudandet att stanna (inte särskilt troligt, men ändå) är äventyret och deras liv slut och de stannar här i all evighet. Om de istället avböjer (vilket är mer sannolikt) förändras paradistillvaron. Rösten ryter av ilska. Mörka moln drar in och himlen mörknar. En stormvind blåser upp och sliter i träden, vågor väller in från dammen och blixtar och åska slår ut från skyn. Snabbt blir allting svart och rollpersonerna vaknar åter igen upp i den trånga tunneln där de befann sig innan.

BESÖK FRÅN ANDRA SIDAN

Efter ungefär en halvtimmes kravlande kommer rollpersonerna ut ur tunneln. Den mynnar ut i en stor grotta med väggar av svart basaltsten. Överallt, i väggarna, i golvet och i taket, leder mörka gångar vidare. Sammanlagt är utgångarna säkert över tvåhundra. I övrigt är salen tom, förutom det kusliga vinandet av vinddrag från de många tunnlarna. Rollpersonerna får gärna utforska de olika gångarna – de kommer ändå inte hitta några ledtrådar till vilken som är rätt väg.

Innan de väljer någon tunnel helt chansartat kommer dock hjälp att anlända. En av öppningarna i taket lyser upp och ut från den dyker en märklig syn upp:

Hela grottan badar i det bleka skenet från tunneln uppe i taket. Ljuset blir starkare och snart ser ni vad det är. Från gången svävar majestätiskt en väldig svan ned. Gapande av förvåning ser ni hur den enorma fågeln, som verkar vara halvt genomskinlig men ändå svagt lysande, cirklar runt i grottan och sakta sänker sig ned för att landa. Svanen är inte ensam. När den tagit mark och fällt ihop de mäktiga vingarna ser ni att en hopkrupen gestalt sitter på dess rygg. En närmare titt avslöjar att ni känner igen honom – det är ingen annan än Djupa Sten, vargmannaschamanen som är en av prins Sveins följeslagare. Hans kropp är lika diffus och genomskinlig som svanens och ger ifrån sig ett svagt ljussken. De andra gångerna ni sett honom har han sett skröplig ut och stött sig på en knotig käpp, men nu kliver han spänstigt av svanen med rak rygg och raska steg. Uppenbarligen är hans astralkropp inte förhindrad av hans fysiska lekamens svagheter.

Om spelarna tvivlar på Djupa Stens identitet kan Ceric intyga att det verkligen är den gamle schamanen och inte någon illusion. Djupa Sten kommer först säga att han inte har mycket tid på sig och sedan i korta drag berätta vad som hände hjältarna efter Malarens attack i Abruzzo (se ovan). Därefter berättar han hur A'ken och prins Sveins sällskap med gemensamma krafter slog tillbaka anfallet mot mausoleet tillräckligt länge för att man skulle hinna utrymma genom den hemliga gången och omgruppera sig på en annan plats i staden. Därefter gick Djupa Sten i trance och skickade sin astralkropp för att se om han kunde hjälpa rollpersonerna i dödsriket.

Förutom bakgrundshistorien ger Djupa Sten också konkret hjälp på två sätt:

- På sin färd genom dödsriket stötte han på Oraklets ande som gav honom sista delen av profetian: *"För det tredje: elementen är varandras motsatser. Som luften håller nere jorden, bekämpas elden med vatten."* Det här är en ledtråd till hur Förtvivlans Furstes plan ska hejdas; se *Rafastos fängelse* nedan.

- Han kan peka ut den rätta utgången från grottan. Djupa Sten vet inte exakt hur man kommer till Rafastos fängelse, men han vet vilken tunnel de ska ta och varnar samtidigt sällskapet för att stiga för djupt ner i dödsriket.

Mycket mer nyttig information kan inte vargmannen ge och han önskar därefter rollpersonerna lycka till och kliver upp på svanens rygg och flyger bort.

DÖDSSKUGGANS DAL

Om rollpersonerna följer den tunnel Djupa Sten pekade ut kommer snart ut i nästa del av Dödsriket. Väljer de någon annan väg går de snart vilse och kommer vara räddningslöst förlorade. Den rätta tunneln leder ut till Dödsskuggans dal – ett synnerligen obehagligt område.

Tunneln mynnar ut i ett vidsträckt område som ser ut att vara utomhus. Ovanför er är en hotfull himmel där mörka moln rullar fram. Ni står vid början av en väg som verkar leda genom en flack dal mellan bergskedjor med vassa toppar på alla sidor. En snål vind viner över dalen och letar sig innanför era kläder med osviklig precision. Blandat med vindens vinande hörs också svagt en ändlös kör av klagande, gråt och skrik. Det är ingen tvekan om varifrån ljudet kommer – vägen genom

dalen är kantad av plågade människor. Korsfästa, steglade, hängda, spetsade på pålar. Alla tänkbara tortyrmetoder är representerade. De flesta ser ut att vara döda, men förvånansvärt många verkar vara vid liv och skriker av smärta.

Vägen genom den steniga dalen är enda sättet att ta sig till andra sidan och det innebär att man måste gå i ungefär en timmes tid förbi liken och tortyroffren. Skulle man försöka kontakta eller hjälpa dem visar det sig vara lönlöst. Människorna här är egentligen döda och torteras som straff i livet efter detta. De svarar inte på tilltal och verkar inte ens märka att rollpersonerna är här. Ingen läkekonst eller magi fungerar heller på dem. Varje rollperson måste lyckas med ett normalt FYS-slag när man går genom Dödsskuggan dal för att inte drabbas av illamående och kräkningar av den obehagliga upplevelsen. Effekten sitter i 1T4 timmar och ger –3 på CL för alla färdigheter.

”I SOM HÄR INTRÄDEN, LÅTEN HOPPET FARA”

På andra sidan dalen slutar vägen vid en mörk portöppning i bergssidan. Öppningen leder till ytterligare en tunnel som efter bara några meter mynnar ut i det fria igen.

Ni verkar vara utomhus igen. Himlen är mörkröd och molnfylld. En väg leder rakt framåt, uppenbarligen det enda alternativet eftersom den på båda sidor kantas av massiva väggar av flammande eld. Vägen verkar dock inte vara så lång. Ni skymtar slutet en bit bort där en dörr sitter innefattad i bergssidan. Bredvid dörren, som är kanske 500 meter bort, anar ni en reslig svartklädd gestalt som tycks stå på vakt.

Om inte rollpersonerna kastar sig in i murarna av eld är det bara att traska vägen fram. När de närmar sig porten ser de att den svartklädda gestalten, som tycks vara över två meter hög, är klädd i en lång kappa med huvan uppfälld så att den skuggar ansiktet. I ena handen håller han ett timglas och vid bergsväggen står en illavarslande lie lutad. Döden själv – eller åtminstone en av hans personifikationer – vaktar porten.

När ni kommer närmare lyfter gestalten händerna och kastar tillbaka huvan. Men i samma ögonblick verkar han krympa och blir inte mer än fyra fot hög. Och istället för den grinande dödskalle ni halvt om halvt väntat er, visar det sig vara en pojke i tioårsåldern med rufsigt, rågblont hår och allvarlig uppsyn som döljer sig i den svarta klädnaden.

”Jag är Döden”, säger pojken med sin barnsliga men ändå ödesmättade röst, ”Passerar ni min port finns det ingen återvändo.”

Döden har helt rätt. Porten leder in till dödsrikets innersta kretsar och går man in där finns det ingen väg tillbaka. Om rollpersonerna frågar om porten svarar Döden sanningsenligt att den leder till dödsrikets kärna, men han lägger också till att *”jag hejdar ingen som går in villigt, men är ni verkligen säkra på att det är hit ni ska?”*. Döden svarar inte på några andra frågor, t.ex. om hur man kommer till Rafastos fängelse. Allt sånt avfärdas bara med *”Jag är Döden. Jag inga svar eller råd, jag ger bara vila.”*

Går rollpersonerna in genom porten har de gått för långt och deras liv (och äventyret) är slut. Lösningen är istället att komma på kopplingen mellan väggarna av eld som kantar vägen och Rafastos (som ju är en eldgud). Om rollpersonerna vågar ignorera den uppenbara dödsfaran kan de kliva rakt in i elden och på så sätt passera genom dimensionerna till Rafastos fängelse under berget i Glödöknen. Men det räcker inte med att komma på det. För att våga måste man trycka ner alla instinkter som säger att det är livsfarligt att gå genom en massiv mur av eld, vilket representeras av ett lyckat INT-slag. Det räcker med att en i sällskapet klarar slaget. Om de övriga ser att man kan gå genom elden oskadd klarar de också av det.

RAFASTOS FÄNGELSE

Med sin genväg genom dödsriket har nu rollpersonerna kommit till Rafastos fängelse, långt under marken i Glödöknen, under det pyramidformade berg gudarna slängde ner från himlen för att hålla den galne eldguden instängd. Rollpersonerna såg som hastigast en del av händelseförloppet i Oraklets vision. Men när Rafastos spärrades in i jorden efter Kaoskrigens slut passade även gudarna på att slänga ner en del annat, både föremål och varelser, som var för farliga för att vara kvar ute i världen. Det var skapelser som slogs både för Rafastos och de andra gudarna. Mycket förstördes när berget trycktes på plats, men en del blev kvar i de underjordiska labyrinter som omgärdade själva fängelset. Det är i utkanten i en av dessa labyrinter som rollpersonerna nu dyker upp och det innebär att det kommer finnas en del tillfällen för sällskapet att förstärka sina arsenaler, men också att uråldriga faror fortfarande lurar i djupet. Ceric känner till en del om historien bakom detta, åtminstone att det finns rester av artefakter och varelser från Kaoskrigen i och omkring fängelset.

Flammornas värme känns faktiskt inte alls när ni kliver genom dem. Men ljuset bländar er och ni blir tvungna att blunda och famla er fram. Efter en kort stund känns det som om det blir trögare att röra sig framåt. Det är som att gå i sirap eller riktigt seg lervälling. När ni öppnar ögonen är det alldeles svart. Flammorna är borta och ni ser ingenting. Det blir allt svårare att röra sig. Omgivningen trycker på från alla håll. Snart står ni helt stilla, oförmögna att röra er. Med en sista kraft-ansträngning sliter ni er lösa från vad det än är som omger er. Det känns som om ni varit inpackade i torr lera och precis lyckats bryta er loss. Ni är fria igen. Mörkret råder fortfarande, men av den unkna luften att döma befinner ni er under jord.

Dimensionsfärden har tryckt rollpersonerna rakt genom grottväggen och de befinner sig nu i mörkret i övre ändan av rum 1.

1. Grottsal
Överblick: Ni står en ena ändan av en grottsal. Väggar och golv ser ut att vara grovt uthuggna och det är ganska lågt i tak, inte mer än tre-fyra meter. Med någorlunda jämna mellanrum står pelare, även de i grovt tillyxad sten, som verkar hjälpa till att hålla uppe taket. Det är svårt att avgöra hur lång grottan är, men att döma av ekot är den knappast oändlig. Längs båda långsidorna ser ni öppningar som verkar leda in till mindre sidogrottor.
Varelser: Inga.
SL: I grottans bortre del, mellan det sista paret pelare strax före utgången och utom synhåll från rollpersonernas utgångsposition, ligger skelettet av en märklig varelse utsträckt. Det verkar ha en i grunden mänsklig fysionomi, men är över fyra meter lång och har fyra armar. Fingrarna slutar i skarpa klor och huvudets kraftiga käkar är kantade av huggtänder. Från skallen sticker också ett par krökta horn ut. Det här är kvarlevorna av *Afasiel*, ett mäktigt monster som stred på Rafastos sida i Kaoskrigen. Som mycket annat slängdes han ner här tillsammans med sin skapare och dog så småningom av svält. Både klorna (totalt tjugo stycken) och tänderna (sexton tillräckligt långa) är extremt hårda och kan användas som pilspetsar, med +1 i skada.

2. Vapenkammare
Överblick: En ojämn, nästan rund, öppning leder in till en sidogrotta, kanske fem gånger fem meter i diameter. Det finns inga andra ingångar och utrymmet känns som en cell. På ett fyrkantigt, ojämnt stenblock ligger en krona, vackert utarbetad med en ren, enkel design. Den tycks bestå av en enkel cirkel i metall med tätt sittande miniatyrsvärd hela vägen runt. På marken bredvid stenblocket, lutad mot väggen, står en stridsyxa i glänsande svart metall. Det finns inget annat i rummet.
Varelser: Inga.
SL: Kronan på stenblocket är *Bataljkronan*, en artefakt från Elysium. Den är tillverkad av mithril, vilket bara det gör den i den närmaste ovärderlig. Sätter man på sig kronan – som kan bäras direkt på huvudet eller utanpå vilken hjälm som helst – ökar CL för Taktik med +13. Kronan drar 1 kraftpoäng per timme. Yxan är Törst (se faktaruta). Båda föremålen slängdes i all hast in i rummet samtidigt som Rafastos fängslades.

Yxan Törst
Elysiums alver tillverkade under Kaoskrigen en stridsyxa i svart galvorn, kallad Törst. Till synes är det ett ”vanligt” magiskt vapen med FÖRTROLLA VAPEN E3, PERMANENS och NEXUS. Dessutom ger metallen +1 i skada och +2 i BV. Men yxan är mer komplex än så. Varje gång Törst används för att döda en varelse suger den åt sig ett poäng i PSY från offret. Den försöker därefter ta kontroll över sin bärare med ett lyckat slag för PSY mot PSY på motståndstabellen. Om försöket misslyckas märker bäraren ingenting. Om det lyckas, är det Törsts vilja som fortsättningsvis styr bäraren. Törst har bara ett syfte – att döda. Bäraren kommer därför gradvis att förvandlas till en enkelspårig mordmaskin. Till att börja med kommer bäraren bara att gå i sömnen under natten och döda någon eller några slumpvis valda personer. Men inom ungefär en vecka har han blivit helt övertagen och är därmed (om det rör sig om en rollperson) helt bortom spelarens kontroll. Bäraren kommer inte bry sig om sömn, hunger eller smärta, bara att döda så många som möjligt. Yxans kontroll kommer bara brytas om bäraren dör eller Törst förstörs. Törst har för närvarande 5 i PSY. Under Kaoskrigen skickades frivilliga med Törst och liknande vapen djupt in i orchkontrollerat territorium. Ganska snart dödades de och orcher tog deras vapen som krigsbyte. Det dröjde inte länge förrän de förvandlades till galna yxmördare och genomförde blodiga massakrer på sina egna trupper – ett relativt kostnadseffektivt sätt att föra krig.

3. Destrucators fängelse
Överblick: Rummet är inte särskilt stort, kanske fyra-fem meter brett och omkring sex meter djupt. Det domineras fullständigt av vad som verkar vara en staty placerad på golvet i dess mitt. Statyn tycks föreställa något slags monster eller demon, vagt människoliknande åtminstone så till vida att det har två armar, två ben och ett huvud. Odjuret sitter på huk, vilar hakan mot knäna och omfamnar benen med armarna. Statyn ser ut att vara kraftig och muskulös. Huvudet är krönt av ett par horn och

munnen är förvriden i ett hånleende, medan blicken tycks vara förlorad i fjärran. I golvet, placerade i en cirkel runt statyn, är röda ädelstenar innefattade. Juvelerna ger i från sig ett svagt sken som inte tycks vara reflektioner av ert eget ljus.
Varelser: Statyn är inte alls en staty, utan *Destrucator*, ett monster som stred för Rafastos under Kaoskrigen och som fängslats här. Han är i högsta grad levande, men årtusenden av damm och avlagringar har fått honom att se ut som om han är gjord av sten. Ädelstenarna är en magisk boja som förlamar honom fullständigt. Så länge han är fängslad här kan hans kropp inte skadas, så skulle någon hugga in på honom är det som att försöka skada sten. Men bara för att Destrucator är fängslad är han inte medvetslös. Hans viktigaste krafter är mentala och han kommer försöka använda KONTROLLERA PERSON på den av rollpersonerna han bedömer har lägst PSY. Lyckas det förmår han personen att diskret återvända till grottan när resten av sällskapet går vidare. I grottan beordras personen att hacka sönder minst en av ädelstenarna som håller honom fängslad. När han väl är fri tänker Destrucator sig en raffinerad hämnd på allt levande, med början hos rollpersonerna.
SL: Ädelstenarna som håller Destrucator fängslad är tolv till antalet. De är innefattade i grottans stengolv, men inte omöjliga att hugga bort. Räkna med att de har 75 KP innan en ädelsten går sönder eller lossnar. Det räcker med att en av dem tas bort för att cirkeln ska brytas och den magiska bojan sluta verka. Säljer man juvelerna är de värda ca 150 gm styck.

4. Vapenkammare
Överblick: Grottan är ganska liten, ungefär fem gånger fem meter i diameter. Det mest iögonfallande är ett skelett iklädd en glänsande helrustning som ligger utsträckt på marken precis innanför öppningen. Trots att den döde uppenbarligen har legat här i tusentals år verkar rustningsplåtarna inte har minsta fläck. En skeletthand griper krampaktigt runt ena bärremmen till en ryggsäck i svart läder, medan den andra handen pekar mot grottans inre. Där, på en röd sidenkudde ovanpå ett klippblock, ligger en chakram, en kastring med rakbladsvassa kanter och guldfärgade inläggningar. Lutad mot väggen bredvid den står en rund sköld, som ser ut att vara gjord av hamrat guld. Intrikata mönster föreställande flammande eldslågor är inristade i skölden, som inte heller den ser ut att ha minsta fläck eller repa.
Varelser: Inga.
SL: Helrustningen tillhörde en alvriddare från Elysium som råkade bli kvar här nere när Rafastos fängslades. Den kan bäras av någon med STO 9-11 och är i perfekt skick. Plåtarna är prydda med delikata mönster och bilder, så konstfärdiga att inte ens de skickligaste dvärgsmeder skulle kunna efterlikna dem. Hjälmen, som täcker hjässa, nacke och sidor, med ett visir som skyddar näsan och nedre delen av ansiktet, har ett par stiliserade bakåtsvepta vingar som prydnad. Rustningen skyddar ett poäng mer än normalt och väger 2 BEP mindre. Metallen ger ifrån sig ett silverfärgat sken när svartfolk är i närheten (omkring en halv till en kilometer). Det enda som är defekt är några av remmarna, som försvagats under tiden här nere. Varje gång bäraren träffas är det 5% risk att en rem går av så att rustningsdelen faller av. Vet man om det går det dock att ersätta de svaga delarna.

Ryggsäcken är *Rövarens Ränsel*, en orchisk artefakt från Kaoskrigen. Det är en liten ryggsäck gjord av svart drakskinn som är förtrollad med ÅTERVÄNDO E4, PERMANENS och NEXUS. Allt som läggs i ryggsäcken transporteras till den plats där en liten blyplatta med svartiska inskriptioner (som för närvarande ligger i själva ryggsäcken) är placerad. Den maximala räckvidden är 10 000 kilometer.

På sidenkudden ligger *Det Heliga Ljusets Chakram*, ett vapen som användes av alverna under Kaoskrigen. Kastringen är magisk och innehåller en speciell variant av FÖRTROLLA VAPEN som ökar CL med +10. Den ger 1T6+2 i skada. Varje gång den kastas aktiveras dessutom en LJUS E1, som får chakramen att stråla med ett intensivt vitt ljus. Båda besvärjelserna har PERMANENS och NEXUS. Dessutom kan en skicklig kastare få vapnet att studsa mellan olika mål och även återvända till handen. För att fånga den måste kastaren lyckas med ett nytt slag med –2 på CL. Om han dessutom vill att den ska studsa mellan flera mål krävs ett lyckat slag för vart och ett av dem med –1 på CL för varje (ackumulerat). Skulle något slag misslyckas innan chakramen återvänder till kastaren anses den antingen fastna i det senaste målet eller falla ner på marken.

Lutad mot väggen står skölden *Inferno*. Den är tillverkad av en legering vars hemlighet numera är förlorad, men vars struktur påminner om guld i färgen. Skölden väger 2 BEP och absorberar 14 skadepoäng. Den tillverkades i Elysium för att stå emot den eldmagi som var vanligt förekommande bland Rafastos horder under Kaoskrigen. Med Inferno kan bäraren försöka parera magi som på något sätt använder eld. Lyckas slaget studsar besvärjelsen tillbaka på den som kastade den. Förmågan gäller bara magi som är fysiska manifestationer, t.ex. ELD eller alla elementarvarelsers anfall.

Om rollpersonerna inte fick svärdet Frostbite i äventyret Själaslukare kommer det vapnet sitta i skidan hos skelettet. Se Själaslukare för detaljer kring vapnet.

5. Mordänglarnas kammare
Överblick: I ett ganska trångt och begränsat utrymme, inte mer än några meter i diameter står tre till synes uråldriga lerkrus uppställda på ett lågt klippblock. Krusen, ganska runda till formen som smalnar av till en hals, är stängda med blyförseglingar. På själva förseglingen är en primitiv bild av en fjäder inristad. Det verkar inte finnas något mer i grottan.
Varelser: I vart och ett av krusen är en *Mordängel* instängd. Mordänglarna var ett av gudarnas främsta vapen i striden mot svartfolken, men de var i det närmaste omöjliga att kontrollera, så när kriget var vunnet kunde man inte låta dem vara kvar ute världen. Istället inneslöts de i lerkrus som förseglades magiskt. Om man bryter förseglingen eller slår sönder ett krus, släpps den instängda mordängeln lös. Till att börja med är den liten som ett foster, men den växer nästan omedelbart upp till sin normala storlek. Mordänglarna ser ut som människor, med vackra anletsdrag och en muskulös kropp som verkar vara som skulpterad i marmor. På ryggen har de ett par vita vingar som ger dem flygförmåga. Se *Spelledarpersoner och monster* för vidare beskrivning. De första stridsronderna kommer en frisläppt mordängel att vara desorienterad, men ganska snart kommer han ge sig ut i grottorna på jakt efter svartfolk. Om han inte hittar några (vilket är ganska troligt) ger han sig istället på allt annat levande, med början hos rollpersonerna. Det är upp till spelledaren hur länge en mordängel flaxar omkring i grottorna innan han vänder sig mot sällskapet, men de ska helst känna sig rejält jagade ganska omgående.
SL: Med ett lyckat slag för Dolda ting kan man hitta skärvor efter ett fjärde krus bakom några stenar. Ytterligare en mordängel var instängd här, men kruset gick sönder när de fängslades och varelsen irrade runt i grottorna tills den så småningom dog.

6. Gravkammare
Överblick: I ett fyrkantigt, inte allt för stort grottutrymme ligger en skelett utslängt på marken. De långa aplika armarna och de kraftiga käken med vassa huggtänder tyder på att det är en orch. Händerna greppar skaftet till en tung slägga, som verkar vara i förvånansvärt gott skick. På huvudet har den döde orchen en hjälm som också den verkar vara relativt oberörd av tidens tand. I övrigt är liket klätt i de fullständigt sönderrostade resterna av en ringbrynja, som ser att kunna falla ihop bara man petar på den.
Varelser: Inga.
SL: Vapnet den döde orchen håller i är *Dödgrävarens Slägga*. Det är egentligen för otympligt för att användas som vapen, men innehåller JORDSTÖT E1, PERMANENS och NEXUS, som utlöses om man slår släggan i marken. Alla inom 40 meters radie drabbas av skalvet (inklusive den som har släggan) och måste lyckas med ett svårt SMI-slag för att inte falla omkull. Under jorden – i synnerhet i trånga utrymmen – är det risk för att ras utlöses. Normalt är risken 10%, men i trånga utrymmen eller under speciella omständigheter kan chansen öka.
Hjälmen är en antik orchhjälm från Kaoskrigen som kan inbringa en smärre förmögenhet hos en samlare (ca 500 gm). Om man vill använda den fungerar den som en normal öppen hjälm.

7. Skattkammare
Överblick: Öppningen leder in till ett grottrum ca fem gånger fem meter stort, utan andra in- eller utgångar. Förutom några stenar och små klippblock ligger diverse föremål utspridda härinne. I ett hörn står en kort stång lutad, med vad som verkar vara ett baner i rött tyg fäst på övre delen. På en flat sten ligger en samling pergamentrullar, var och en hopbunden med ett blått sidensnöre. Några tygstycken, som kanske är klädesplagg av något slag, ligger slängda mitt på golvet. Slutligen, vid ena väggen, står fyra flaskor i glittrande kristall, förslutna med kork.
Varelser: Inga.
SL: I det här rummet hamnade diverse föremål som slängdes in mer eller mindre på måfå, egentligen utan att utgöra något särskilt hot mot världen. Även gudarna kan vara slarviga ibland. På flaggstången hänger ett baner som var ett elysiskt ryttarkompanis fälttecken. Det föreställer en stegrande vit häst mot röd bakgrund, med gyllene åskviggar ovanför. Kring fanans kanter är alviska skrivtecken vackert broderade i guldtråd. För den som kan läsa alviska med FV minst B4 framgår det att texten är namnen på vunna slag där kompaniet deltog. Fanan är inte magisk, men som antikvitet är den närmast ovärderlig.

Pergamentrullarna är en komplett avskrift av kung Gyriels elysiska profetior (se Själaslukare). Dess värde går inte att mäta i pengar och avskriften är fullständigt unik. Med Läsa/skriva alviska minst B4 kan man åtminstone förstå titeln, som är skriven längst upp på en av rullarna. Men resten är skrivet på uråldrig högalviska som ingen av rollpersonerna kan ha någon chans att förstå. Munkarna i Lysare skulle dock gladeligen offra sina högra händer för att komma över skrifterna.

Klädesplaggen är alviska soldatmantlar från Elysium, tre stycken till antalet, i uppseende-väckande klarröd färg. Inte heller de är magiska, men de skyddar mot kyla och väta lika effektivt som den tjockaste päls. Sveper man in sig i den neutraliseras alla normala effekter av låga temperaturer eller regn.

Var och en av flaskorna innehåller en dos helande dryck med HELA E3.

8. Lerarméns sal
Överblick: Korridoren leder in till en större grottsal. Ni står i ena änden av en avsats som löper längs grottans ena vägg och tycks mynna ut i en annan öppning på motsatta sidan. Från avsatsen, som kanske är en meter bred, är det omkring sex-åtta meter ner till marken. Trappor, med steg som är förvånansvärt jämna och släta, leder ner längs med avsatsen från båda sidor av salen. På golvet i själva grottan – som är så stor att ni inte kan se dess bortre ända – står en till synes ändlös armé av statyer uppställd. Åtminstone antar ni att det är statyer, eftersom de ser ut att vara gjorda av sten och är helt orörliga. Längst fram, vid foten av ena trappan, står en piedestal vars detaljer ni inte kan urskilja här uppifrån.
Varelser: Armén består av totalt fyratusen krigare gjorda av animerad lera. Lerkrigarna stred på Rafastos sida under Kaoskrigen och var nästan helt oförstörbara. De kontrollerades av en magisk artefakt som gick förlorad i krigets slut. Istället lades en besvärjelse över lerarmén som fryste dem men inte dödade dem. Besvärjelsen är låst i keramiksigillet på piedestalen (se nedan). Krossas sigillet släpps lerkrigarna lösa och anfaller allt inom synhåll.
SL: Går man ner för trappan kan man undersöka piedestalen närmare. Den är ungefär en meter hög och på dess topp är en platta av keramik innefattad. Plattan, som har ett enkel pentagrammönster målat på sig, utgör sigill för den besvärjelse som håller lerarmén fryst. Om man krossar keramikplattan, vilket inte kräver någon större ansträngning, slutar besvärjelsen att verka. Runt plattan löper en skrift som någon med minst B4 i Läsa/skriva alviska kan tyda: *”Ve den som bryter sigillet. Ty den levande stenen skall åter vandra och hopplösheten hemsöka landet.”*

9. Utkiksplats
Överblick: Korridoren vidgas en aning och kan med lite god vilja sägas utgöra en grotta. Den egentligen helt tom, men längs väggen på er vänstra sida ser ni att ljus verkar sippra in från små sprickor och håligheter. I övrigt finns här inget, annat än grottgången som fortsätter på andra sidan.
Varelser: Inga.
SL: Väggen vetter mot tronsalen (rum 13) och har vittrat sönder en aning så att man kika ut genom små hål och sprickor. Stenen är dock inte så försvagad att man kan slå sönder den, inte ens med Dödgrävarens Slägga. Inte heller är håligheterna så pass stora att man kan skjuta pilar eller liknande genom dem. Om rollpersonerna tittar genom någon av hålen, ser de följande scen utspela sig:

Genom de små håligheterna kikar ni ut mot en stor grottsal. Ni verkar befinna er en bra bit upp på ena väggen, för det är åtminstone tio meter ner till golvet på andra sidan. En stor del av grottan tas upp av en trappstegsformad upphöjning, kanske fem meter hög. Längst upp på upphöjningen, ovanpå ett ramverk av trä står en tron placerad. I tronen, djupt nedsjunken, sitter en person ni känner igen från Oraklets vision: Förtvivlans Furste själv, Rafastos tredje son och den som tycks ligga bakom så mycket av det som drabbat er. Hans ansikte är sminkat hälften svart, hälften vitt och utanpå sitt halvlånga, askfärgade hår sitter en krona av matt, mörk metall. Hans ena hand håller en spira och den andra är hårt knuten i raseri.
”Krossaren!” ryter Förtvivlans Furste ilsket, ”Kom hit!”
Från ett av grottans mörka hörn kliver en man fram med darrande steg, uppenbarligen skräckslagen. Han ser vagt bekant ut, åtminstone är han klädd på samma sätt som Svarta Blommors medlemmar i Jazdor. Vida svarta byxor, svart jacka, svart turban och ett svart tygstycke uppdraget över ansiktet. Hopkrupen närmar han sig tronen.
”Du misslyckades.” väser Förtvivlans Furste.
”Herre,” kväker Krossaren fram, ”Förlåt mig, jag...”
”Tig!”, ryter gudasonen, ”Du fick ett enkelt uppdrag. Du skulle hindra passage hit genom Flodlandet. Jag gav dig stora krafter för att genomföra det, men du misslyckades. Jag vet att de Utvalda fanns i Sun-Sni, och nu har de på något sätt kommit ner hit.”
Krossaren faller ner på knä framför upphöjningen och håller bedjande upp sina knäppta händer.
”Jag ber dig herre, ge mig bara en chans till.”
Förtvivlans Furste stirrar föraktfullt på honom.
”Jag är Rafastos son. Jag förlåter ingen.”
”Men herre,” piper Krossaren med desperat röst, ”jag har med mig en gåva från markytan.”
Han vänder sig mot det mörka hörnet och vinkar ivrigt.
”Se vad vi fångade. Han smög runt i Sun-Snis ruiner.”
Två järngolem slamrar fram ur dunklet och mellan sig håller de en vilt sprattlande man. Ännu en bekant. Hoppets Förvägrare, Rafastos andre son, som ni besegrade men inte dödade i slaget vid Gravviken. Förtvivlans Furstes ansikte spricker upp i ett skadeglatt leende.
”Nej men ser man på. Käre bror.”
”Släpp loss mig!” fräser den andre gudasonen, ”Det är mitt öde att befria far och härska vid hans sida.”
”Såja, bli inte så upprörd nu” svarar hans bror hånfullt och reser sig från tronen, ”Du hade visst ett litet missöde uppe i norr? Mötte visst de Utvalda, hm?”
Med en fruktansvärd kraftansträngning och ett vrål av raseri sliter sig Hoppets Förvägrare lös från järngolems grepp. Han slår bakåt med båda händerna och gapande av förvåning ser ni hur de två urstarka varelserna som inte ens tio man kunnat besegra flyger iväg som trasor och slår i

grottväggen med ett brak. Hoppets Förvägrare rusar upp för trapporna mot tronen och måttar ett väldigt slag mot sin bror. Förtvivlans Furste når honom knappt upp till bröstkorgen och är på sin höjd hälften så bred, men han hejdar slaget till synes utan någon ansträngning alls. I nästa ögonblick sträcker han fram sin andra hand och sliter av Hoppets Förvägrares huvud med ett ljud som om man rev av ett stycke papper. Den huvudlösa kroppen vajar fram och tillbaka och faller sedan ihop. Fortfarande hånleende slänger Förtvivlans Furste ner sin brors huvud, som studsar ner för trappan och slutligen stannar vid den knäböjande Krossaren.
"Så mycket för hans öde" flinar gudasonen.
Sedan blir han allvarlig.
"Det ödet är mitt. Eldgryningen nalkas. Min far ska befrias och bränna världen och jag kommer att dansa i askan."
Plötsligt känner ni hur hela berget börjar skaka. Det verkar vara ännu ett jordskalv, det första ni känt sedan ni kom ner hit. Förtvivlans Furste tittar upp.
"Det är snart dags", mumlar han och kliver ner för trappan. Utan att bevärdiga Krossaren med en blick stegar han ut genom en öppning till höger från er sett, varifrån ett rött sken anas. Krossaren reser sig upp på darrande ben, kastar en skrämd blick på Hoppets Förvägrares huvud och skyndar sedan efter sin herre.

Förtvivlans Furste har alltså lyckats ta sig ner under berget med hjälp av avancerad teleportationsmagi och han är på god väg att befria sin far. Med sina gudomliga krafter har han anat att rollpersonerna närmar sig, men han känner inte till några detaljer. Nu när hans bror är röjd ur vägen är också de Utvalda det sista hindret. Något mer ser inte rollpersonerna från sina kikhål, och det finns heller ingen chans att påverka skeendet härifrån. Det är bara att gå vidare.

10. Nedgång till labyrinten
Överblick: Gången leder ut till ett litet grottrum, inte mer än fem gånger fem meter stort. Det verkar inte finnas någon utgång, annat än ett schakt som löper uppifrån och ned vid grottans bortre ände. Problemet är bara att schaktet är tilltäppt med stenar. Uppåt är det fullständigt tilltäppt, medan det finns en liten springa nedåt, alldeles för liten för att någon ska kunna ta sig igenom.
Varelser: Se SL nedan.
SL: Om man kikar ner längs springan kan man se botten på grottan under (dvs. gången i 11), men det är omöjligt att klämma sig ner, eftersom den bara är någon decimeter bred. För att ta sig vidare måste man försöka dra bort några av de fastkilade stenarna. Det uppenbara sättet är att arbeta med ren råstyrka, men andra alternativ kanske kan vara tänkbara. För att dra loss den första stenen räcker det att en person lyckas med ett normal STY-slag. Så snart en sten tagits bort, utlöses ett ras där mängder av sten längre upp i schaktet faller ner. Dessutom faller något mer ner. Inspärrad bland stenarna i schaktet är Kroken-Kraken, ett odjur från Kaoskrigen. När stenarna faller ner till labyrinten nedanför ser rollpersonerna som hastigast hur en enorm, ledad kropp med mängder av ben och klor följer med raset. Efter att raset är över och schaktet rensat nedåt kan de – om de skyndar sig – se hur Kroken-Kraken ligger bland de utspridda stenarna på golvet i grottan nedanför. Ett kort ögonblick verkar monstret vara desorienterat, men strax viftar det runt med sina långa känselspröt och slingrar sig därefter väsande och snyftande bort i en gång. Se *Spelledarpersoner och monster* för ytterligare beskrivning av Kroken-Kraken.

Efter raset är schaktet rensat nedåt, medan det fortfarande inte går att ta sig vidare uppåt. Det är femton meter ner till botten av grottan under, så det krävs förmodligen avancerad klättring eller någon form av rep för att ta sig ned. Möjligen kan spelarna vara tveksamma när de vet att det går ett enormt monster löst därnere, men det är enda vägen som finns.

11. Kroken-Krakens labyrint
Överblick: Ni står bland de nedrasade stenarna mitt i en grottgång som löper bort i mörkret åt båda hållen. Såväl väggar som golv och tak har en ännu mer grovhuggen karaktär än grottorna ovanför er och en aning fukt tycks ligga i luften. Gången är hygglig bred, kanske fem-sex meter och lika hög. Det syns inga direkta spår av varelsen som ramlade ner tillsammans med stenarna, men långt borta i gången hör ni ett svagt snyftande läte och klickandet av mängder av snabba, kloförsedda ben.
Varelser: Kroken-Kraken hemsöker labyrinten och är hungrig efter sex tusen års dvala. Han kommer springa runt i labyrinten på måfå (dvs. spelledaren bestämmer när och var han dyker upp) och får han syn på rollpersonerna kommer han försöka äta deras hjärnor. Det är inte meningen att rollpersonerna ska strida mot Kroken-Kraken – monstret är alldeles för mäktigt för dem. Istället ska det användas för att sätta fart på sällskapet och få dem att känna sig jagade. Så länge de befinner sig i labyrinten ska de inte få en lugn stund, utan ständigt försöka hitta en väg ut. Monstrets läte kan användas för skrämseltaktik och för att få dem att förstå att han är nära.
SL: Förutom Kroken-Kraken finns det inget av intresse i labyrinten. Det enda som gäller för rollpersonerna är att hitta vägen ut. Alla gångarna ser likadana ut och har samma dimensioner.

12. Uppgång från labyrinten
Överblick: Gången slutar i en återvändsgränd, men det finns en skillnad här gentemot alla andra delar

av labyrinten. I taket finns ett hål, som – enligt vad ni kan skymta – verkar leda upp till en grotta en nivå högre upp. Hålet är tillräckligt stort för att klättra igenom, men taket är fortfarande närmare sex meter upp.
Varelser: Om rollpersonerna inte är tillräckligt snabba med att försöka ta sig upp kan det vara läge för Kroken-Kraken att spåra upp dem och jaga efter den sista i sällskapet som tar sig igenom hålet.
SL: Det är upp till spelarna initiativförmåga att finna en lösning till höjdproblemet. Med ett svårt slag för Klättra kan man kravla sig uppför grottväggen och nå hålet. Det är också möjligt att slänga upp en änterhake och få fäste i hålets kant. Andra lösningar är så klart också tänkbara.

13. Ingång till tronsalen
Överblick: Hålet från labyrinten leder upp till ett litet grottrum som inte har någon synlig utgång. Det är ganska litet, inte större än gångarna nedanför, men är rätt högt i tak. Det enda anmärkningsvärda tycks vara några sprickor längs ena väggen som släpper igenom smala strimmor ljus.
Varelser: Inga.
SL: Om pressar näsan mot väggen kan man nätt och jämnt kika genom sprickorna och se in i tronsalen (14), fast från motsatta vinkeln än vid utkiksplatsen (9). Det något begränsade synfältet avslöjar Krossaren, som oroligt vankar fram och tillbaka över golvet. Förtvivlans Furste verkar inte vara kvar, inte heller några järngolem eller resterna av Hoppets Förvägrare.

Även om det inte finns någon öppning in till tronsalen är det lätt att inse att den spruckna stenen är väldigt tunn och porös. Det räcker med en rejäl spark för att den ska falla ihop i rök och damm och låta rollpersonerna göra en dramatisk entré.

Innan sällskapet företar sig något kommer dock Ceric att hejda dem:
”Vänta ett ögonblick. Jag har en sista uppgift kvar. Något som den lilla flickans röst sa till mig i en dröm.”
Han harklar sig en aning generat och håller sen upp sin hand över er.
”Jag ger er gudarnas välsignelse. Platsen är här. Stunden är nu. Ni är de Utvalda.”
I samma stund som han uttalat orden känner ni hur en våg av kraft strömmar genom era kroppar. Ni uppfylls av styrka och känner hur varje sinne är på helspänn. Aldrig har ni känt er starkare. När ni ser på varandra märker ni hur ett svagt strålsken omger var och en av er.

Gudarnas välsignelse är Väntarens sista uppgift i kampen mot Rafastos söner. Förutom strålglansen har välsignelsen flera effekter:

- Är någon skadad läks 5 KP omedelbart (fungerar bara när välsignelsen uttalas).
- CL på alla färdigheter och besvärjelser ökar med +3.
- För alla vapen och stridsfärdigheter ökar skadan med +1.
- Besvärjelser kostar ett kraftpoäng mindre.

Effekterna vara så länge rollpersonerna befinner sig under marken.

14. Tronsalen
Överblick: Ni känner igen rummet sedan tidigare, när ni kikade ner genom håligheterna på motsatta väggen. Det är en relativt stor grotta, med en takhöjd på över tjugo meter och säkert trettio gånger trettio meter i diameter. Närmare halva salen upptas av den trappstegsformade avsats där Förtvivlans Furstes tron är placerad. Den är tom nu, men ni ser blodfläckarna efter Hoppets Förvägrare längs hela trappan och på golvet nedanför. Till vänster finns en öppning i grottväggen från vilket ett orange-rött sken anas.
Varelser: Krossaren klarade sig med nöd och näppe undan Förtvivlans Furstes vrede och håller nu vakt i tronsalen. När rollpersonerna kommer in försvarar han sig, men han kommer snabbt retirera in i fängelsehålan (15). Om inte rollpersonerna förföljer honom återvänder han inom 5 SR med Förtvivlans Furste och hans livvakter.
SL: Tronen och ramverket den står på transporterades ner från markytan av en ren nyck från Förtvivlans Furstes sida. Gudasonen är mer eller mindre galen, så en tron mitt i grottan var inget konstigt för honom. Han har inga andra föremål eller värdesaker i salen.

15. Rafastos fängelsehåla
Överblick: Från tronsalen kommer ni in i en rent gigantisk grottsal. Det är svårt att avgöra storleken, men den är säkert över hundra meter lång och nästan lika bred. Längst upp till det koniska taket är det förmodligen över fyrtio meter. Hela grottan delas i två av en lavaflod som rinner tvärs över det annars förvånansvärt släta och kala golvet. Den bubblande, kokande floden flödar in från en spricka i grottväggen och har sitt utlopp i en liknande öppning på motsatta väggen. Lavafloden, som är över femton meter bred, lyser upp grottan med ett disigt, rött sken. Men det är synen på andra sidan lavan som får er att förstummas. Ni befinner er i en guds närvaro. Utsträckt på golvet ligger en tjugo meter lång jätte, med en kropp som av glödande kol och insvept i flammor. Han är fastnaglad till urberget vid handleder, anklar och hals med förseglingar av en märklig matt metallisk substans. Rafastos – för ni inser omedelbart att det är honom

ni beskådar – vrider sig och sliter i sina bojor och ni känner hur marken skakar. Men guden är inte den enda jättevarelsen. Bakom honom, utslagna och till synes medvetslösa, ligger andra jättar, minst lika stora, med kroppar av is och snö. Det är titanerna, frostjättarna ni såg i Oraklets vision. De skulle egentligen tvinga ner Rafastos och hålla honom på plats, men ni förstår nu varför de håller på att slumra in. Framför var och en står en grupp varelser som liknar de magoger ni tidigare stött på i Abruzzo, Jazdor och Sun-Sni – människoliknande eldelementarer med kroppar av flammande eld. De här skiljer sig dock åt. Alla är klädda i svarta kåpor med uppdragna huvor – kåpor som trots flammorna inte verkar fatta eld. Varelserna skjuter oupphörligen eldklot mot titanerna – en ändlös kanonad, som visserligen inte verkar skada frostjättarna men som söver dem och förpassar dem allt djupare ner i dvala. Även kring Rafastos står dessa elementarer. Vid var en av de fem förseglingarna har fyra stycken bildat en cirkel och verkar genomföra någon slags ritual. De mumlar en monoton besvärjelse och med jämna mellanrum slår ett dånande eldklot upp från lavafloden, flyger i en fräsande bana genom grottan och slår i en av gudens bojor. Ni har visserligen nyss kommit in i grottan, men det är tydligt att bojorna är på väg att brista. Rafastos håller på att befrias.
Varelser: Förutom Rafastos, titanerna och ärkemagogerna (magogerna i svarta kåpor) befinner sig Förtvivlans Furste i grottan och beskådar försöken att lösa hans far från bojorna. Tillsammans med honom finns också hans livvakt. Det är här upp till spelledaren att bestämma storleken på den så att den utgör en balanserad motståndare till rollpersonerna. Minst två järngolem bör ingå (kanske fler) och så många magoger eller ärkemagoger som befinns lämpligt. Har Krossaren flytt från tronsalen och inte hunnit tillbaka befinner han sig förstås också här och kommer att strida på Förtvivlans Furstes sida.
SL: Det går inte att ta sig över lavafloden såvida man inte kan flyga, och även då är det besvärligt pga. den uppåtstigande hettan. Skulle man trots allt ta sig över har man inget att hämta. Ingen människa klarar av att befinna sig i en guds omedelbara närhet, utan skulle förvandlas till ett förkolnat lik på några sekunder. Förseglingarna som håller fast Rafastos är av rent, outspätt firmament, den substans med vilken världen en gång skapades, och som är det starkaste material som existerar. Ärkemagogerna har dock bombarderat bojorna ett bra tag och eftersom inte titanerna kan hålla fast Rafastos bidrar hans slitande och ryckande till att försvaga dem.

Det är nu slutstriden utkämpas. Den ska vara den dramatiska höjdpunkten på hela *Eldgryning*, så nu kan både spelarna och deras motståndare satsa allt. Ärkemagogerna på andra sidan kommer inte blanda sig i striden, men alla andra går omedelbart till anfall mot rollpersonerna. Striden bör rimligtvis bli mycket svår att utkämpa, men rollpersonerna borde vid det här laget ha skaffat sig så mycket erfarenhet och mäktiga vapen att de ändå ska han en chans.

Men det räcker inte med att besegra Förtvivlans Furste. Ärkemagogerna är redan frammanade och kommer inom kort spränga Rafastos bojor. Rollpersonerna måste erinra sig Oraklets sista profetia: *”För det tredje: elementen är varandras motsatser. Som luften håller nere jorden, bekämpas elden med vatten.”*. Nyckeln är alltså vatten, men var hittar man vatten härnere? Svaret är: i en underjordisk flod. Jordskalven som Rafastos orsakat genom sitt ryckande i bojorna har öppnat sprickor i urberget och en underjordisk flod som ursprungligen löpte långt härifrån skiljs numera från grottan av bara en tunn vägg. Spelarna måste alltså inse att de behöver vatten – helst en flod – och sedan också hitta den och leda in den till grottan. Genom att uttryckligen leta efter vatten och lyckas med Dolda ting kan man på en grottvägg ana hur elden reflekteras i en hinna av fukt – fukt som måste komma någonstans ifrån.

Nu har sällskapet två (eller möjligen tre) problem:

- Fukthinnan befinner sig åtta meter upp från golvet, så man måste ta sig upp på väggen på något sätt. Använder man inte magi krävs ett svårt slag för Klättra pga. den nästan lodräta grottväggen. Som vanligt gäller förstås att uppfinningsrikedom bör belönas.

- För att komma åt floden måste man slå sig igenom väggen. Det krävs rejäla tag, helst med verktyg, men andra vapen går också bra. Använder man t.ex. Dödgrävarens Slägga räcker det med ett slag. Tänk dock på att det inte finns mycket att hålla fast sig vid uppe på väggen och om en JORDSTÖT utlöses kommer man garanterat trilla ner. Man måste dock inte klättra upp. Med lämpliga kastvapen eller besvärjelser kan man slå upp ett hål i väggen på avstånd. Pilbågar eller armborst räcker inte till, eftersom de inte orsakar ett tillräckligt stort skadeområde. Eggvapen som kastyxor eller Det Heliga Ljusets Chakram är tänkbara alternativ. Räkna med att väggen har 30 KP innan den brister.

- Förtvivlans Furste tänker inte stillatigande låta rollpersonerna förstöra hans planer, så mest spännande och dramatiskt blir det förstås om man måste försöka komma åt floden samtidigt som man utkämpar slutstriden mot honom. Försöker spelarna ta en sak i taget kan spelledaren lämpligen låta dem förstå att det är mycket bråttom att uppfylla Oraklets profetia

och att de inte har tid att i lugn och ro först besegra gudasonen. Dessutom kan vattnet hjälpa till att förstöra eventuella eld-elementarer som man måste strida mot.

Lyckas man slå upp ett hål i väggen bryter den underjordiska floden igenom och vattnet sprutar in med enorm kraft. Hela floden strömmar in i grottan och vattnet sköljer över alla därinne, inklusive ärkemagoger och titaner. Floden har radikalt skilda effekter på dem. Ärkemagogerna tål inte dessa mängder vatten och kommer sköljas bort och fräsande förintas. Titanerna kyls däremot ner av det isandet vattnet och vaknar till. Rollpersonerna kan ana hur de långsamt kommer till liv, reser sig och återgår till sin eviga syssla att hålla fast den rasande Rafastos. Hans flyktförsök är till ända. När floden når lavan uppstår förstås också en våldsam reaktion. Ånga fyller hela grottan och kokande vatten bubblar runt kaotiskt. Det är svårt att se något och det forsande vattnet gör det inte lätt att stå på benen. Har inte rollpersonerna besegrat Förtvivlans Furste än bör de få några SR på sig för en sista strid innan vattnet fyller hela grottan.

FRÅN JORDENS MEDELPUNKT

Nu återstår bara att ta sig härifrån. Grottan är på väg att fyllas av kokande vatten och lava, vilket är minst sagt dödligt för rollpersonerna. Ganska snart är det så mycket vatten att man inte bottnar, men från Tronsalen kommer räddningen: den träplattform på vilken tronen stod har sköljts loss och kommer flytande som en flotte, lagom stor för sällskapet att kravla sig upp på.

Den våldsamma reaktionen när vatten möter lava har haft fler effekter. Med explosionsartad kraft bryts nya sprickor upp i berget för att släppa ut trycket från floden. Vattnet sprutar upp längs underjordiska gångar på väg mot ytan och rollpersonernas flotte befinner sig längst fram. De sista de hör innan flotten sköljs upp genom en spricka i taket är Rafastos vrål: *”Jag kommer tillbaka!"*

Den virvlande blandningen av kokande vatten och lava pressar upp flotten genom underjorden med rasande fart. Rollpersonerna har ingen kontroll över händelseförloppet och kan bara hålla fast sig. Spelledaren kan beskriva färden upp som han vill, men spelarna bör få ett intryck av våldsam hastighet och en labyrint av irrande gångar. Till slut verkar de tryckas upp genom en spricka i havsbotten och inneslutna i en luftbubbla far de med full fart mot ytan tillsammans med utbrottet av kokhett vatten och stelnande lava.

Med ett våldsamt plask bryter ni er upp genom vattenytan. En väldig våg slår ut omkring er och skvimpar runt er improviserade flotte, men omtumlade och fullständigt utmattade inser ni att ni mot alla odds fortfarande lever. Flämtande ser ni er om. Ni flyter omkring på havsytan nära en grönskande kustlinje. Himlen är klarblå och solen lyser. Måsar seglar fram och skriker hest. Strax intill er ligger ett litet skepp för ankar och guppar våldsamt efter vågen ert lilla utbrott orsakade. Ett ansikte dyker upp vid relingen. Han verkar bekant. Det känns som evigheter sedan, men var egentligen inte mer än ett år sedan sist: Marcus Cardelius, den hyperiske köpmannen ni slog följe med till Lysare. Omedelbart därefter dyker ännu ett ansikte upp bredvid honom, så likt Marcus att det skulle kunna vara hans tvilling. Vid närmare eftertanke är det förmodligen också det. Ni drar er till minnes att han hade en bror, Aurelius Cardelius, som han drev sitt handelshus tillsammans med.
”Vid gudarna,” mumlar Marcus, ”den lilla flickan hade rätt. Det är verkligen ni.”
En tamp slängs ner från skeppet och först nu vågar ni tro att ni verkligen är i säkerhet och på väg hem.

Rollpersonerna har genom sin vulkanutbrotts-liknande färd genom underjorden kommit upp till ytan i Simelien, inte långt från Castalos. Marcus Cardelius och hans bror var på väg till Altina i Hyperien när en liten flicka uppenbarade sig för dem mitt ute på havet. Hon omgavs av ett strålsken och verkade sväva över marken. Flickan, som naturligtvis var Oraklets budbärare, bad Marcus att sätta kurs mot Simelien, där han skulle hjälpa några gamla bekanta. Oförmögen att säga nej gjorde köpmannen som hon sa och var på plats i lagom tid för att bevittna hur rollpersonerna dök upp ur havsdjupet efter deras uppgörelse med Förtvivlans Furste.

Rollpersonerna kan klättra ombord på bröderna Cardelius skepp, men Ceric följer inte med. Han stannar kvar sist på flotten och när de övriga är ombord ser rollpersonerna hur vattnet strax intill börjar bubbla. Från djupet dyker ett spann hippokampos upp med en båt formad som ett snäckskal på släp. Ceric säger att han återvänder till Calliope, där han hör hemma. Han tar farväl till rollpersonerna och går ombord på båten, som snabbt dras iväg av de flitiga havshästarna. Väntarens uppgift är slutförd.

EPILOG: NORDMARKS HJÄLTAR

"And all the things that seemed once to be
So important to me
Seem so trivial now that I can see"
- The Cranberries, Shattered

Ombord på köpmännens skepp kan rollpersonerna få hjälp med t.ex. Första Hjälpen, Läkekonst eller någon av de många läkeörter som bröderna gör grova pengar på att frakta. Dessutom kan de få fylla på sina matförråd om det behövs. Marcus berättar också att Oraklets budbärare hade ett meddelande till dem. De måste skynda sig hem, för Nordmark är fortfarande i fara. Detta är deras sista uppgift som de Utvalda. Marcus erbjuder sig att föra dem med skeppet till Brosala, varifrån de kan ta sig vidare landvägen till Nordmark. Om spelarna inte har något bättre förslag, lättar skeppet genast ankar och stävar iväg över Innerhavet.

Resan är tämligen händelselös och rollpersonerna kan exempelvis läka eventuella skador eller ägna sig åt träning. Efter tre veckor siktar man tornen vid Brosala slott vid horisonten. I hamnen väntar ytterligare en gammal bekant – riddar Brandon. Kungafamiljen är bortrest, men Brandon bjuder in rollpersonerna till slottet för mat och logi för natten. Dessutom ger han dem hästar (stridstränade) för den fortsatta resan mot Nordmark. Han har ingen egentlig information om vad som har hänt där, annat än rykten (se nedan). Förutom hästar ger han rollpersonerna all proviant och annan färdutrustning de kan tänkas behöva, dock inga vapen eller rustningar.

I Brosala, både i slottet och i staden, kan rollpersonerna höra en del rykten om vad som händer i Nordmark:

- Svartfolken har anfallit nordmarkarnas tältläger och dödat alla där (falskt)
- Kejsaren i Kentrin har fördrivit svartfolken från sitt land (sant)
- Hoppets Förvägrare har återvänt och härskar nu i Nordmark (falskt)
- En orchgeneral har utropat sig till kung av Nordmark och förbereder sig nu för att krossa det sista motståndet (sant)
- En fjärde son till Rafastos har stigit fram och tänker nu leda svartfolken i ett erövringståg över hela Mid (falskt)
- Dvärgarna har tröttnat på att hjälpa nordmarkarna och tänker köra bort dem från Vitmolnsmassivens sluttningar (sant)

KORSTÅG

Den närmaste vägen till Nordmark är rida tvärs över Brodal, runda Antoniasjön och sedan ta sig norrut rakt mot Vitmolnsmassiven – i stort sett samma väg man tog i *Själaslukare*. Givet att rollpersoner tar denna väg kommer även den här delen av resan vara tämligen händelselös, såvida inte spelledaren vill lägga in några slumpvisa möten eller händelser.

Efter två veckor, när man närmar sig Brodals gräns mot Ramoria, kommer rollpersonerna när det mörknar att stöta på en lägerplats, där ett större sällskap kamperar för natten. De välkomnas av en munk, som tycks vara lägrets ledare. Munken, en abbot i Gizelorden vid namn fader Thermaenius, berättar att han och hans följeslagare är på väg till Nordmark och om rollpersonerna avslöjar att de också är på väg dit lyser han upp.

"Ah, så lägligt", säger abboten, "Vi har nämligen goda nyheter. Berättelser om vad som hänt uppe i ert fjärran land har nått ärkemagnaten i Krakoria. Den helige fadern noterade med tillfredsställelse er kungs framgångsrika omvändelse av urbefolkningen till den sanna religionen och det var med stor sorg han mottog underrättelsen om hans död. Som erkännande av hans livsverk och kamp mot ondskans svartfolk har ärkemagnaten låtit helgonförklara honom. I fortsättningen ska er kung vara känd som Sankt Valor, Nordmarks skyddshelgon. Jag har skickats till hans änkedrottning för att meddela henne om kanoniseringen."
Fader Thermaenius vänder sig om och vinkar till sig en person i lägrets utkant.
"Men den helige fadern ville göra mer för att hjälpa Nordmark i dess svåra situation", fortsätter han sedan. Ni ser nu att personen som närmar sig är en högrest kvinna med vackra men bistra anletsdrag och ett ilsket rött, burrigt hår som hjälpligt hålls på plats i en hästsvans. Hon är klädd i ringbrynja ovanpå vilken hon bär en snövit vapenrock med ett svart svärd på bröstet – edsordens tecken. Över ryggen hänger en mantel,

även den bländande vit med samma svarta svärdstecken över ena axeln.
”Kapten Serafim här leder ett kompani riddare ur edsorden”, förklarar abboten. ”De har ärkemagnatens heliga uppdrag att hjälpa ert folk att befria Nordmark från de hädiska svartfolken som han har hört härjar i ert land.”

Fader Thermaenius föreslår att de gör sällskap den sista biten till Nordmark. Kyrkans delegation består av abboten och fyra andra munkar, kapten Serafim och tjugo edsriddare, samt ett dussintal tjänare och väpnare. Alla är hästburna och kan ta sig fram lika fort som rollpersonerna, så de kommer inte sakta ner dem. Vill rollpersonerna ändå resa ensamma blir fader Thermaenius såklart besviken, men försöker inte tvinga sig på dem. Spelarna bör dock få klart för sig att edsriddarna utgör det främsta tunga kavalleriet i hela Mid och kommer vara en ovärderlig tillgång om man ska strida mot svartfolk, så de gör förmodligen klokt i att hålla sig väl med dem.

HEMMA

Den sista biten genom Ramoria längs med Antoniasjön fram till Nordmarks tältläger på Vitmolnsmassivens sluttningar, varifrån rollpersonerna gav sig av för snart ett år sedan, tar ungefär en och en halv vecka. Efter sin långa tids frånvaro och många irrfärder och äventyr, kan de så rida in bland sina landsmän. Lägret präglas av apati och uppgivenhet, men livas ändå upp när rollpersonerna (och förhoppningsvis även delegationen från kyrkan) rider in. Rollpersonerna utgör förmodligen en exotisk syn, ärrade och väderbitna med vapen, rustningar och kläder från kalifatet eller kanske t.o.m. (beroende på hur mycket de tog med sig från Rafastos fängelse) från det forna Elysium. Deras väg in mot drottningens tält – för det är antagligen dit de är på väg – kantas av nyfikna som pekar och viskar.

Rollpersonerna tas emot av drottning Farla, riddar Walfrid och de andra i den närmaste kretsen. Det blir ett hjärtligt återseende, men det är tydligt att de är bekymrade. Rollpersonerna kommer utfrågas om deras äventyr och bravader och kan berätta så mycket de vill. Därefter förtäljer riddar Walfrid vad som hänt i Nordmark sedan de lämnade landet.

”Vi hörde så småningom nyheten om att Hoppets Förvägrare besegrats av er och att större delen av hans armé gått under. Eftersom det bara fanns ockupationstrupper kvar i Nordmark började vi förbereda oss för att slå tillbaka och befria landet. Tyvärr hann kejsaren i Kentrin före. Av vad vi kunnat pussla ihop av olika rapporter förstod vi att han gick till motoffensiv och lyckades driva ut svartfolken som belägrade Migdol. De jagades iväg västerut, över bergen, vilket ledde dem rakt in i Nordmark. Plötsligt var de alldeles för många för att vi skulle ha en chans att vinna och vad värre var – de hade en stark ledare. Hoppets Förvägrare var den som enade dem från början och vi hade hoppats att utan honom skulle deras stora allians bryta ihop. Men tydligen hade en av hans generaler, en orch vid namn Boleg, överlevt slaget i Gravviken och tagit sig tillbaka till Nordmark. Att lyckas hålla samman en så stor skara svartfolk kräver en mycket stark ledare, så den här Boleg måste vara rätt exceptionell. Han vill karva ut ett eget kungadöme åt sig själv i Nordmark och vi här i vårt tältläger är hans sista hinder. Boleg verkar ivrig att avsluta kriget och vi fick nyligen rapporter om att en snabb förtrupp är på väg hitåt. Dvärgarna inne i Vitmolnsmassiven har dessutom tröttnat på att ha oss här. Vi har ingen kung längre. Folk vill inte slåss. De flesta har gett upp. Alla pratar om att bryta upp och fly. Att ni kommit hem igen kan vara precis vad som behövs för att vända saker och ting.”

SAMMANDRABBNING

Riddar Walfrid har rätt. Boleg var en av Hoppets Förvägrares främsta generaler och han har nu återvänt och tagit kommandot över de kvarvarande svartfolken i Nordmark. Fortfarande är det en ansenligt styrka, i synnerhet som de förstärkts med de som flydde från Kentrin. Hans mål är att bilda ett eget svartfolksrike med sig själv som kung. Boleg har bråttom att krossa det sista motståndet och han har därför skickat en styrka av de snabbaste enheterna i sin armé för att göra processen kort med människorna. Rollpersonerna har anlänt mitt i ett krig och kommit i precis rätt tid för att fälla avgörandet.

Återstoden av Nordmarks armé är demoraliserad och apatisk. Ankomsten av rollpersonerna och dessutom en rejäl förstärkning i form av ett helt kompani edsriddare gör dock underverk för moralen. Riddar Walfrid berättar att Bolegs förtrupp är på ingående och att det nu är dags att rusta till slag. Hur slaget ska spelas är upp till spelledaren. Här utgås från Gigants fältslagsregler, men vill man använda t.ex. figurslag eller andra varianter går det givetvis bra.

Fältherre för den nordmarkska sidan blir den med högst FV i Taktik. Om någon av rollpersonerna har Bataljkronan från Rafastos fängelse är förmodligen han lämpligast. Annars har Walfrid FV 10 och kapten Serafim FV 11. Terrängen är fält, eftersom slaget utkämpas vid Vitmolnsmassivens fot strax nordväst om tältlägret.

Svartfolkens trupp utgörs av 280 svartalfsryttare (7 maniplar) och 800 orcher (20 maniplar). De leds av en orchofficer med Taktik 8. Svartalfsryttarna består till hälften av typ A och till hälften av typ B. Av orcherna är 600 typ A och 200 typ C (bågskyttar). Slaget utkämpas visserligen dagtid, men himlen är mulen så svartfolken får inga negativa modifikationer. Alla trupper är odisciplinerade.

De enheter ur Nordmarks armé som hunnit mönstra inför slaget består av 200 man tungt infanteri (5 maniplar), 40 man lätt kavalleri (1 manipel), 120 bågskyttar (3 maniplar lätt infanteri) och 600 man milis (15 maniplar lätt infanteri). Dessutom tillkommer edsordens 20 man tungt kavalleri (räknas som 1 manipel). Alla enheter utom milisen är disciplinerade. Tänk på eventuella hjälte-modifikationer från rollpersonerna.

Det finns en sak som omedelbart kan avgöra slaget till Nordmarks fördel. Om rollpersonerna tog med sig något krus med mordänglar från Rafastos fängelse och dessutom lyckats lista ut vad de är, kan dessa användas i slaget. Mordänglarna var några av de mest fruktade varelserna under Kaoskrigen och trots att sextusen år har gått lever minnet av dem kvar i svartfolkens myter. Om man öppnar eller slår sönder ett krus och släpper ut en mordängel, kommer denna genast hitta svartfolks-armén och gå till anfall. Kollektiv panik utbryter då bland orcher och svartalfer och de flyr i oordning och sprids för vinden. Har en mordängel väl släppts lös kommer den fortsätta härja. Efter slaget kommer den (eller de) jaga svartfolk och vara en ständig plåga i norden.

Skulle Nordmarks sida förlora slaget fortsätter svartfolken in i tältlägret och anställer en massaker på invånarna. Spelledaren får själv avgöra om äventyret ska vara slut eller om rollpersonerna ska få en chans att fortsätta. Vinner man slaget retirerar eller flyr svartfolken och Nordmarks folk har fått åtminstone en stunds andrum, även om kriget är långt ifrån vunnet än.

DIPLOMATI

Efter det (förhoppningsvis) vunna slaget kan man se tydliga tecken på att nordmarkarna fattar nytt mod och ser en ljusning. Riddar Walfrid samlar på nytt till krigsråd och har fler nyheter att delge.

”Jag har fått spaningsrapporter som tyder på att general Boleg inte nöjer sig med att bara erövra Nordmark. Tydligen har han gjort räder mot dvärgiska gruvkolonier i Vitmolnsmassivens yttre delar och dessutom skövlat skog i Bolorien på jakt efter ved och virke. Både dvärgarna och alverna är därför på krigsstigen mot honom. Det här kan vi utnyttja. Om vi förhandlar fram en allians med båda folken kan vi samla en tillräckligt stor styrka för att krossa svartfolken en gång för alla. Era hjältedåd har gjort er respekterade i alla läger. Ni är de perfekta ambassadörerna för oss.”

Drottningen och riddar Walfrid vill alltså att rollpersonerna ska agera diplomater och formera en allians med dvärgarna i Vitmolnsmassiven och alverna i Bolorien. Om de accepterar uppdraget skickas omedelbart budbärare iväg för att ordna ett möte med representanter för respektive nation. Rollpersonerna kan möta alverna och dvärgarna i vilken ordning de vill, men bara en delegation i taget.

Alverna

Mötet med alverna sker i utkanten av Boloriens skogar. Delegationen består av fyra högt uppsatta alver. Resultatet av förhandlingarna utläses genom ett slag med 1T20 på tabellen nedan. Använd följande modifikationer:

- Addera rollpersonernas bästa KAR-grupp
- För varje rollperson som är älvfolk, +2
- För varje rollperson som är älvfolk och även kommer från Bolorien, ytterligare +1
- För varje rollperson som är dvärg, -1
- För varje rollperson som är svartfolk, -10
- Om någon rollperson bär vapen, kläder eller utrustning från Elysium, +2
- Om rollpersonerna redan har förhandlat fram en allians med dvärgarna, -2

1T20	Förhandlingsresultat
1-3	*Negativa*. Alverna ser inga fördelar med en allians med Nordmark och vägrar låta några trupper delta på deras sida.
4-8	*Tveksamma*. Alverna vill inte göra några militära åtaganden, men skickar med ett par spanare.
9-16	*Välvilliga*. Alverna går med på att alliera sig med Nordmark och skickar 300 man.
17-19	*Översvallande*. Alverna allierar sig gärna med Nordmark och skickar 400 man.
20+	*Fanatiska*. Alverna snubblar nästan i sin iver att få slåss mot svartfolken och skickar omedelbart 600 man.

Rollspela gärna förhandlingarna så att spelarna tror att de har en chans att påverka resultatet genom sin argumentation.

Dvärgarna

Mötet med dvärgarna sker inte långt ifrån tältlägret, nära en av portarna i till deras underjordiska kungadöme. Fyra högt uppsatta dvärgar utgör delegation. Resultatet av förhandlingarna utläses genom ett slag med 1T20 på tabellen nedan. Använd följande modifikationer:

- Addera rollpersonernas bästa KAR-grupp
- För varje rollperson som är dvärg, +2
- För varje rollperson som är dvärg och dessutom kommer från Vitmolnsmassiven, ytterligare +1
- För varje rollperson som är älvfolk, -1
- För varje rollperson som är svartfolk, -10
- Om rollpersonerna redan har förhandlat fram en allians med alverna, -2

1T20	Förhandlingsresultat
1-3	*Negativa*. Dvärgarna ser inga fördelar med en allians med Nordmark och vägrar låta några trupper delta på deras sida.
4-8	*Tveksamma*. Dvärgarna vill inte göra några militära åtaganden, men skickar med ett par vägvisare.
9-16	*Välvilliga*. Dvärgarna går med på att alliera sig med Nordmark och skickar 200 man.
17-19	*Översvallande*. Dvärgarna allierar sig gärna med Nordmark och skickar 300 man.
20+	*Fanatiska*. Dvärgarna snubblar nästan i sin iver att få slåss mot svartfolken och skickar omedelbart 400 man.

Rollspela gärna förhandlingarna så att spelarna tror att de har en chans att påverka resultatet genom sin argumentation.

RAFASTOS ÖGA

Det kommer dröja något innan de eventuella förstärkningarna som rollpersonerna förhandlat fram anländer och man behöver dessutom tid för att återhämta sig från slaget och mönstra ytterligare trupper. Under tiden har riddar Walfrid ett nytt uppdrag åt våra hjältar:

”Illresarna är det mest fasansfulla elementet i Bolegs armé, men det vet ni ju redan. Illresarna är fruktansvärda krigare, men de är också skrockfulla och deras lojalitet är extremt svår att vinna. Boleg har i sin ägo en helig relik, ett svart kristallklot kallat Rafastos Öga*. Det tillverkades av Hoppets Förvägrare för att bevisa att han verkligen var Rafastos son. Så länge Boleg har klotet följer illresarna honom. Rapporter från våra galoriska spanare tyder på att Rafastos Öga finns i ett härläger i västra Nordmark, tillsammans med större delen av illresarna. Boleg själv verkar befinna sig i östra delen av landet för att samla ihop de utspridda ockupationstrupperna. Om ni kan ta er in i lägret och förstöra kristallklotet kommer illresarna överge general Boleg och försvaga hans armé avsevärt.”*

Lägret ligger utanför den ödelagda staden Salem, ungefär fem dagars ritt bort. Om rollpersonerna behöver lite förstärkning är kapten Serafim ivrig att få hugga in på svartfolken. Under färden mot svartfolkens läger finns det viss risk för att man stöter på patruller. Första dagen är risken 35%, därefter ökar risken med 5 procentenheter varje dag, dvs. femte dagen är risken 55%. Patrullerna består av [rollpersonernas antal]+1 orcher typ A och 1T6 svartalfer. Rollpersonerna kan upptäcka patrullerna först med lämplig färdighet. Om de färdas i normal eller snabb takt krävs det ett lyckat slag för Upptäcka fara. Smyger de fram kan man med Dolda ting, Lyssna eller Spåra upptäcka patrullerna ännu tidigare.

När man närmar sig härlägret är det tydligt att grupper av svartfolk är på väg från alla håll för att ansluta sig, förmodligen ockupationstrupper som samlar sig inför ett avgörande anfall mot människorna. På avstånd syns det att det verkar vara ett ganska kaotiskt och oordnat läger. Närmast rollpersonerna syns en mindre samling tält och skjul uppslagna innanför en låg stockpalissad. Bortom den är huvuddelen av armén grupperad, nästan alla under bar himmel, samlade kring lägereldar i en enda röra.

1. Väg till lägret

Överblick: En väg, som inte är mer än en upptrampad stig genom gräset, leder bort mot lägret. Den svänger tvärt framför porten till den palissadomgärdade lilla samlingen tält och skjul, fortsätter runt den och mynnar sedan ut i den väldiga ansamlingen svartfolk som slagit sig ner mitt ute i det fria. Också hitom palissaden finns det enstaka grupper svartfolk samlade kring lägereldar, även om de inte är så många. Till höger om vägen växer en samling träd med täta buskage runt omkring. I övrigt verkar den mesta skogen i närheten vara nedhuggen och använd till ved och virke.

Varelser: Vid sidan om vägen finns tre ansamlingar svartfolk (de utmärkta eldstäderna på kartan). Kring varje eld har [rollpersonernas antal]+2 orcher och 2T4 svartalfer slagit läger. Nattetid är de vakna och äter, dricker, grälar, latar sig eller tränar. Under dagen ligger de insvepta i sina lortiga filtar och trasor med bara en svartalf på vakt per eld. Att ta sig fram längs vägen obemärkt är nästan omöjligt såväl dag- som nattetid. Däremot tittar ingen särskilt noga på rollpersonerna om de är förklädda till svartfolk. Orcherna och svartalferna är inte utposterade vakter, utan har bara slagit läger här.
SL: Undersöker man undervegetationen närmare (lyckat slag för Dolda ting) finner man en bäck, nästan helt dold av överhängande buskar och gräs, som rinner tätt intill palissaden. Det finns nätt och jämt tillräckligt med utrymme för att man kan krypa i bäckfåran och hålla sig dold under växtligheten ända fram till lägret (se kartan). Man blir dock rejält blöt och måste även lyckas med Smyga för att inte dra till sig uppmärksamheten från svartfolken.

2. Port
Överblick: En liten avstickare från vägen leder direkt fram till en port i den låga palissaden. Det är en enkel konstruktion av sammanfogade stockar som öppnas inåt. Porten är lika hög som resten av inhägnaden, knappt två meter. Stockarna i både porten och palissaden är spetsade och vassa. På ungefär varannan stock i porten och den närmaste delarna av palissaden är människokranier fästa, vita och rengnagda av asfåglar och insekter.
Varelser: Utanför porten, som normalt alltid är stängd, vaktar dygnet runt två orcher typ A. Skulle bråk uppstå slår de larm med höga rop och förstärkningar från barackerna (4, 5 och 6) kan anlända inom 4-8 SR beroende när på dygnet det är. Att ta sig förbi vakterna utan bråk är inte lätt. De är visserligen inga genier, men för att kunna passera som svartfolk krävs ett lyckat slag för Förklädnad. Dessutom behövs minst FV B3 i Tala svartiska.
SL: Försöker man bryta upp porten med våld, räkna med 70 KP/m^2 och att bullret lockar åt sig mängder med svartfolk. Att klättra över porten eller palissaden är däremot inte så svårt, med tanke på att den bara är två meter hög. Där bäcken passerar är stockarna dessutom aningen ruttna och ganska lätta att bryta upp.

3. Innergård
Överblick: Området innanför palissaden består av ett stycke öppen mark med brunt, nedtrampat gräs, fyllt av skräp och avfall. Ett par eldstäder, bestående av några stenar lagda i en ring, verkar utgöra både matlagningsplats och belysning. Mittemot porten står ett större, runt tält med ett litet förtält. Till höger är två rejäla baracker resta och till vänster ytterligare en barack och ett mindre tält. Från toppen av det stora tälten vajar en fana i svart med en röd eldslåga. Stanken är besvärande och verkar komma överallt ifrån.
Varelser: Nattetid är de flesta av lägrets invånare vakna och befinner sig på innergården. De är samlade kring eldstäderna eller sysselsatta med andra aktiviteter på det öppna området.
SL: Barackerna har inga fönster eller andra öppningar att kika in genom, men dagtid när invånarna sover kan deras snarkningar urskiljas med lyckade slag för Lyssna.

4. Orcherbarack
Överblick: Inne i baracken ligger en tung stank i det mörka, rökiga utrymmet. Byggnaden verkar vara uppförd av grova, ohyvlade stockar som lite halvhjärtat fogats ihop. Det finns inga fönster, bara en röklucka längst upp i spåntaket. Möbler saknas också. Inredningen består av en eldstad i rummets mitt och buntar av sovfällar och smutsiga filtar längs väggarna.
Varelser: I baracken bor 10 orcher typ A, alla medlemmar av elitförbandet Blodsvargarna. De har +2 i FV för alla färdigheter. Dagtid sover de i baracken och under natten befinner de sig mestadels ute på innergården.
SL: Dörren är enda vägen in till baracken om man inte kan klämma sig igenom rökluckan, vilket kräver STO<5. Orcherna har alla värdeföremål på sig, så det finns bara lortiga filtar och klädtrasor i rummet. Ett lyckat slag för Dolda ting avslöjar ett krus med alkoholstark orcherdrank under en fäll.

5. Orcherbarack
Överblick: Baracken upptas av ett enda rum, som verkar fungera som sovsal. En stockbrasa är upplagd i rummets mitt och röken leds ut genom en lucka i taket. Längs väggarna ligger sovfällar och högar med filtar och trasor. Det finns inga andra möbler. Hela rummet är mörkt och rökigt och stinker kraftigt av orchers otvättade kroppar.
Varelser: I baracken bor 10 orcher typ B, alla medlemmar av elitförbandet De Skrikande Örnarna. De har +2 i FV på alla färdigheter. Dagtid sover de i baracken och under natten befinner de sig mestadels ute på innergården.
SL: Liksom i barack 4 är dörren och rökluckan enda vägen in. För att ta sig igenom rökluckan måste man klättra upp på taket och ha STO<5. Det finns inga värdesaker i byggnaden, men med ett lyckat slag för Dolda ting finner man en flaska med tre doser gift styrka 7 som orcherna ibland använder till sina skäktor.

6. Illresebarrack
Överblick: I den största baracken har takhöjden ökats rejält jämfört med de övriga. Annars verkar den vara likadan – inga fönster, tillverkad av grova stockar och med en dörr som enda ingång. Rökluckan i taket släpper ut oset från en stockeld i rummets mitt. Det finns inga möbler, bara tjocka

sovfällar, högar med filtar och bylten staplade längs väggarna. Stanken ligger tung i luften och röken sticker i ögonen.
Varelser: I baracken bor sex illresar. Två åt gången befinner sig alltid i stabstältet (9), men de övriga är inne i baracken under dagen och ute på gården på natten.
SL: Det finns inget värdefullt bland byltena, annat än illresarnas personliga tillhörigheter. Alla värdesaker bär de på sig. Ett lyckat slag för Dolda ting avslöjar ett rengnagt människokranium och lårben bland skräpet på golvet. Rökluckan – som är den enda vägen in förutom dörren – kan bara passeras av någon med STO<5.

7. Förrådstält
Överblick: En enkel flik i den flottiga tältduken leder in till innandömet, som verkar vara något slags förråd. Flera tunnor och lådor är staplade på varandra och högar med bråte och utrustning ligger slängd på golvet i en enda röra. Såväl vapen som redskap, repstumpar, filtar och rustningar skymtar fram.
Varelser: Inga.
SL: Bland sakerna i förrådet finns bl.a. åtta kroksablar, fyrtio skäktor, två dolkar, tio extra armborststrängar, fem öppna hjälmar, tre ringbrynjeharnesk, trettio meter rep, tre hackor, en spade, fyra vedyxor, en oljelampa, sju facklor, två tunnor blaskigt öl och femton dagsransoner torkat kött (av okänt ursprung).

8. Förtält
Överblick: Förtältet är ett litet utrymme som fungerar som hall och ingång till det större tältet. De två tunga tältflikar som fungerar som dörr tar upp hela ena väggen. Inredningen utgörs av ett par facklor fästade i höga rangliga järnställningar. Ytterligare en uppsättning flikar hänger för öppningen som leder in till det stora tältet.
Varelser: Inga.
SL: Tältduken är ganska tjock, men inte värre än att den är lätt att skära upp med något vasst föremål. Det går inte att se genom den, men den dämpar inte ljud särskilt bra (vilket gäller både för rollpersonerna och illresarna i stabstältet!).

9. Stabstält
Överblick: Det runda tältets innanmäte utgörs av ett enda rum. Tältpinnar håller upp taket och bildar en slags tanig pelargång. Glödfat förser utrymmet med både ljus och värme, även om belysningen är något skum. Det finns inte mycket möbler; ett enkelt tillyxat, rätt rangligt bord, en pall vid bordet och en säng som inte ser ut att ha varit använd på ett tag. Det som helt dominerar rummet är istället en piedestal vid bortre väggen. På den kanske fyra fot höga ställningen av grå marmor ligger ett svart klot av kristall, ungefär två handsbredder i diameter. Trots att det ser ut att vara becksvart verkar det ändå ge ifrån sig ett glödande skimmer och ni märker att det är svårt att släppa det med blicken.
Varelser: Två illresar står alltid på vakt inne i tältet. De är normalt sett ganska uppmärksamma, men har blicken riktad mot öppningen och inte mot andra delar av tältduken. Skulle de slå larm kan övriga svartfolk från barackerna anlända inom 4-8 SR, beroende på tid på dygnet.
SL: Stabstältet var Bolegs bostad när han befann sig i lägret, men han har inte lämnat något värdefullt efter sig. Det vill säga, inget utom Rafastos Öga. Klotet i svart kristall är mycket riktigt artefakten som Hoppets Förvägrare skapade för att bevisa att han var eldgudens son. Tittar man djupt in i klotet tycks en röd låga brinna inne det. Men har man väl lagt blicken på Rafastos Öga är det svårt att släppa det. Ett normalt PSY-slag krävs för att inte bara fortsätta stirra in i det. Trancen kan brytas om man t.ex. blir anfallen eller någon skakar liv i en rejält, men de närmaste 3 SR får man –2 på CL för alla färdigheter.
Att slå sönder Rafastos Öga är inte särskilt svårt. Det räcker med att dänga till det med något hårt föremål eller bara slänga det i marken. När det krossas slår en chockvåg ut åt alla håll och alla inom 3 kilometers radie hör och känner verkan. För personer inom 100 meters radie måste ett lyckat SMI-slag slås för att man inte ska slås omkull. Har man krossat klotet inne lägret kommer samtliga svartfolk larmas, men det uppstår också en kaotisk stämning, så det bör inte vara allt för svårt att smita iväg.

10. Svartfolkslägret
Bortanför tälten breder sig huvuddelen av arméns läger ut. Att börja snoka omkring i det är inte att rekommendera, eftersom över två tusen orcher, svartalfer och resar uppehåller sig här. Dessutom finns inget av egentligt intresse i deras läger.

När Rafastos Öga förstörs, oavsett om det sker inne i lägret eller utanför, kommer illresarna genast känna av det. Om rollpersonerna befinner sig så att de kan se lägret, kan de observera hur illresarna snabbt börjar packa ihop och dra bort norrut. Även en del andra svartfolk överger armén, men inte i lika stor omfattning.

ESKORT

[Det här avsnittet kan endast inträffa om rollpersonerna förhandlat fram en allians med dvärgarna.]
På vägen tillbaka från svartfolkens läger hinner rollpersonerna upp en tämligen utmattad dvärg, som ligger halvt utslagen vid vägkanten. Om det framgår att sällskapet kommer från Nordmark, presenterar sig dvärgen som Rip. Han berättar att han och hans två bröder Kip och Pip är alkemister

och på väg från en isolerad koloni längre norrut till nordmarkarnas läger för att delta i den dvärgiska expeditionsstyrkan. De har med sig en last av stor vikt för krigsansträngningen, men dessvärre har deras vagn fastnat på vägen och Rip skickades i förväg för att hämta hjälp. Han har nu sprungit hela dagen, men som dvärg är han inte gjord för långa distanser. Rip ber rollpersonerna om hjälp att föra vagnslasten i säkerhet till den allierade armén.

Ut från gömstället

Om rollpersonerna går med på hans begäran, leder Rip dem tillbaka i nordvästlig riktning. Några timmars ritt (givet att man har hästar) leder till en väg genom kuperad terräng och en grotta, halvt dold av buskar. Inne i grottan befinner sig Rips bröder, Kip och Pip, tillsammans med en fyrhjulig vagn och två mulor. Ett av vagnens hjul är förstörda och de båda dvärgarna har slitit hårt för att laga det igen. Om någon av rollpersonerna kan bidra med lämplig färdighet kommer arbetet ta hälften så lång tid, annars dröjer det till tidigt nästa morgon innan ekipaget är lagat igen. Dock krävs det rollpersonernas samlade styrka för att få ut vagnen på vägen igen.

Lasten är dold under skynken, men kikar man in under dem kan man se hårt fastsurrade tunnor. Dvärgarna vill inte berätta exakt vad lasten består av, men de betonar att den är viktig för kriget och att den är extremt stötkänslig. Oförsiktigt hanterande kan resultera i en stor explosion. Vad den i själva verket består av är en alkemisk blandning, två sorters vätska kallad *sprängbrygd* som förvaras i skilda tunnor. När de två vätskorna blandas uppstår en explosiv reaktion. Skulle hela vagnen explodera dör omedelbart alla som befinner sig inom tio meters radie. Ytterligare tio meter bort drabbas alla av 3T6 i skada. Vätskorna ska användas i det kommande kriget mot svartfolken, men är en dvärgisk hemlighet som de tre bröderna ytterst ogärna avslöjar.

Korsa vatten

Vägen genom terrängen – egentligen inte mer än en viltstig – korsar efter ett tag en vilt strömmande fors. Ingen av dvärgarna tror att vagnen kan ta sig över utan att skadas och det finns ingen annan väg över inom rimligt avstånd. Det är upp till rollpersonerna att hjälpa vagnen över. Hur det löser problemet är helt upp till dem. Forsen är ungefär tio meter bred och nästan två meter djup i mittfåran. Kör man bara ut vagnen riskerar den att spolas bort eller sprängas. Exempelvis kan man spänna upp rep över forsen som stöd, konstruera någon slags flotte eller annat. Uppfinningsrikedom ska som vanligt belönas.

Överfall

Fortfarande färdas man i ganska kuperad terräng, vilken är idealisk för en kringströvande patrull vättar från Bolegs armé. Vättarna genomför ett bakhåll när skymningen börjar falla och försöker erövra vagnslasten. Svartfolken är [rollpersonernas antal]x2 och leds dessutom av en officer med +3 i FV på alla färdigheter. Lyckas de ta sig upp på vagnsflaket kommer de börja riva i lasten och därmed riskera en explosion. Antingen måste man rensa undan alla vättar eller köra ifrån dem. Risken för stötar ökar naturligtvis om vagnens hastighet ökar.

Efter ytterligare några dagars färd anländer man till slut till nordmarkarnas läger vid Vitmolns-massivens sluttningar, där förberedelserna för en slutuppgörelse med general Boleg är i full gång.

DET ANDRA SLAGET VID NYÅKRA

I Nordmarks läger sjuder det av aktivitet. Nordmarkare, edsriddare och – om man lyckats förhandla fram allianser – nyanlända alviska och dvärgiska trupper. Har rollpersonerna framgångsrikt eskorterat alkemistbrödernas last, avslöjar de också hur den ska användas. Armborstskäktor utrustas – i stället för vanliga spetsar – med två små lerkärl fästade bredvid varandra längst fram. De två olika vätskorna från den dvärgiska sprängbrygden hälls i de två kärlen. När skäktan skjuts iväg och träffar något krossas kärlen, vätskorna blandas och en explosion uppstår. Helt enkelt en primitiv form av granatgevär. Som tack för eskorten får rollpersonerna (om någon av dem använder armborst) fyra skäktor med sprängbrygd. En sprängskäkta ger 3T6 i skada på träffområdet. Dessutom skadas alla i närheten. Skadan minskas med –2 för varje meter från explosionen man befinner sig.

Under tiden som rollpersonerna varit borta har herr Walfrid tillsammans med de allierade arbetat fram en plan. Villkoret för att detta ska kunna inträffa är att man fått åtminstone vägvisare eller spanare från alverna eller dvärgarna.

”Vi har fått en chans att avgöra det här kriget en gång för alla. Vi har lyckats pussla ihop en ganska bra bild av vad som händer inne i Nordmark. General Boleg håller på att samla ihop sina spridda trupper för ett slutgiltigt anfall mot oss. Väster om Grambergen samlas trupper i lägret utanför Salem – ja, ni såg det ju själva. I östra Nordmark håller Boleg själv på att dra ihop förbanden. Hans plan tycks vara att sedan koncentrera hela sin armé och marschera mot oss. Att gå mot Salem är inte mycket lönt – om de förväntar sig ett anfall, förväntar de sig att vi

kommer dit och de kommer vara väl förberedda. Vi kan inte heller gå över bergen genom Fuldapasset utan att passera farligt nära staden. Men våra alviska och dvärgiska allierade känner till en hemlig passage över bergen, som gör att vi kan nå Nordmarks östra delar utan fiendens vetskap. Med lite tur får vi chansen att anfalla Boleg innan han hunnit sammanföra sina två arméhalvor. Vi kommer ha överraskningsmomentet på vår sida, svartfolken har inget nämnvärt numerärt övertag och viktigast av allt – vi får en chans att döda Boleg själv. Utan honom kommer hans armé att upplösas."

Om inte rollpersonerna har något att invända, avmarscherar den allierade armén enligt plan. Sedan drottningen fick beskedet om Valors helgonförklaring har hon vävt ett nytt stridsbaner med kungens avbild. *"Sankt Valor!"* blir i fortsättningen arméns stridsrop. Med de dvärgiska och/eller alviska vägvisarnas hjälp tar man sig på en hemlig stig över Grambergen söder om Fuldapasset och slipper på sätt passera Salem. Efter några dagars marsch rapporterar framskjutna spaningsförband att Bolegs östra armé har siktats. Man räknar med att stöta samman med dem vid Nyåkra, rollpersonernas gamla hemby.

Åter igen blir det personen med högst FV i Taktik som får leda den allierade sidan. Om någon rollperson har Bataljkronan blir denne förmodligen mest lämplig. Nordmark har nu mobiliserat alla resurser de kan skrapa ihop, så den allierade sidan består av 240 man tungt infanteri (6 maniplar), 40 man lätt kavalleri (1 manipel), 200 bågskyttar (5 maniplar) och 1200 man lätt infanteri (30 maniplar – blandat galoriska krigare och bondeuppbåd). Dessutom tillkommer edsordens ca 20 man tungt kavalleri (räknas som 1 manipel) och de alviska och dvärgiska trupper som man eventuellt lyckats förhandla fram (40 man utgör 1 manipel). Om dvärgarna är utrustade med sprängbrygd ökas truppvärdet för hälften av deras krigare med +1. Alver som strider mot svartfolk får sitt truppvärde ökat med 50%. Alla enheter utom milisen är disciplinerade. Tänk på eventuella hjältemodifikationer från rollpersonerna.

General Bolegs armé består av 2000 orcher (50 maniplar), 800 svartalfer (20 maniplar), 200 svartalfsryttare (5 maniplar) och 80 vättar (2 maniplar). Om rollpersonerna inte lyckats förstöra Rafastos Öga tillkommer ytterligare 240 orcher (6 maniplar) och 80 illresar (2 maniplar, truppvärde 4/3/4/4/1). Boleg själv är fältherre, med Taktik 15. Alla trupper är odisciplinerade.

Striden tar alltså plats i Nyåkra, där allting började i äventyret *Själaslukare*. Byn består numera bara av ruiner, eftersom ockupationsmakten har förstör eller bränt nästan alla hus. Terrängen räknas som fält. Vädret är mulet, så svartfolken får inga negativa modifikationer. Sätter man in mordänglar för första gången blir resultatet omedelbar seger för Nordmark, men har mordänglar redan använts vid första slaget och ytterligare någon sätts in nu, räknas denna som en vanlig enhet med truppvärde 8/2/8/2/4.

Slaget spelas på vanligt sätt (jag har utgått från Gigants fältslagsregler), men rollpersonerna bör få en chans att möta Boleg i slagets slutskede. Om orchgeneralen skulle dödas ger svartfolken omedelbart upp striden och flyr. Förlorar de allierades sida, är äventyret förmodligen slut, eftersom Nordmark inte kommer kunna sätta upp någon ny armé igen.

Vinner rollpersonernas sida, skymtar de efter slaget ett kort ögonblick älvan Fingol Brisglidare som fladdrar ovanför Oraklets budbärare, den lilla flickan, fortfarande omgiven av en svag strålglans. De båda tittar rakt mot rollpersonerna och nickar erkännande. Nästan direkt försvinner de igen i vimlet på slagfältet, och skulle man undersöka platsen hittar man bara en ensam blomma på marken. En likadan blomma som flickan lämnade efter sig i början av äventyret *Spår av ondskan*.

AVSLUTNING

Om slaget vinns och Bolegs dödas har rollpersonerna vunnit äventyret och hela kampanjen *Eldgryning*. De är tillbaka där allting en gång började. Vad händer sedan? Rollpersonerna har blivit hjältar och för sina insatser i krigen kommer rollpersonerna förmodligen bli belönade, men Nordmark var ett fattigt land redan innan och drottningen kan knappast skrapa ihop några förmögenheter. Kanske blir de adlade, men med tanke på att Nordmark grundades av personer som flydde från överheter är man nog inte särskilt intresserade av att skapa någon ny härskarklass. I vilket fall återstår mycket återuppbyggnadsarbete för Nordmark och rollpersonerna kan säkert få uppleva fler äventyr i framtiden.

Slut.

SPELLEDARPERSONER OCH MONSTER

FÖRTVIVLANS FURSTE OCH HANS ANHANG

Förtvivlans Furste

Den tredje och siste av Rafastos söner är också den farligaste. Han föddes i Hyperien för sexton år sedan, men lämnade sin hemstad – efter att ha bränt den till grunden – när hans gudomliga krafter vaknade till liv. Liksom sina bröder Själaslukare och Hoppets Förvägrare ärvde Förtvivlans Furste en av Rafastos gudomliga egenskaper; i hans fall makten över elden. Men kontrollen över eldens elementarkraft var det som en gång i urtiden drev Rafastos till vansinne och samma öde drabbade hans son. Förtvivlans Furste har allvarliga psykiska problem, något som bland annat tagit sig uttryck i hans märkliga val av utseende. Han sminkar ansiktet i svart och vitt, som någon slags dödens hovnarr, och bär kläder i matchande nyanser.

Till skillnad från sina bröder ödslade inte Förtvivlans Furste tid på att samla några arméer. Istället drog han omedelbart söderut, men efter att ha aktiverat den slumrande sekten Svarta Blommor, drev han helt irrationellt omkring i Glödöknen en lång tid – ytterligare ett tecken på att allt inte stod rätt till i huvudet. Under den tiden förintade han bland annat general Hasdrubals Krigshundar med sina elementarvarelser.

Förtvivlans Furste är inte särskilt imponerande fysiskt sett. Han är ganska kort och klent byggd. Hans svart-vita ansikte ramas in av askgrått, halvlångt hår och hans blick är brinnande av fanatism och vansinne. Han bär alltid kronan *Goliath* på huvudet, ett magiskt föremål han tillverkat själv, och dessutom spiran *Usurpator*, som låter honom ge psykisk kraft till sina underlydande. I strid använder han allra helst eldmagi, men drar sig inte för att tillgripa fysiskt våld om han behöver. Tack vare sin magiska krona är han också extremt rörlig. Han tar bara halv skada av vanliga vapen och eldmagi, men annan magi eller magiska vapen skadar honom fullt ut. Besvärjelser eller magiska vapen som använder köld eller vatten (t.ex. svärdet Frostbite) orsakar dubbel skada.

STY	10	SMI	12	KAR	9
STO	8	INT	17	KP	10
FYS	11	PSY	*	SB	0

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Stridsklubba 15, Slagsmål 16, Elementarmagi 25, ELD S18, FRAMMANA SALAMANDER S17, FRAMMANA MAGOG S17, FRAMMANA FENIX S18, FRAMMANA ÄRKEMAGOG S15, ELDSVÄRD** S16, ELDKVAST*** S14, ELDVÄG S17, SKINGRA S15, ANTIMAGI S14.

Utrustning: Kronan Goliath, en krona av ondstål med SKYDD E6, ÖKA E12 (ökar bärarens STY med 12), SPRÅNG E3, BALANS E1 och PERMANENS (eftersom Goliath inte har NEXUS drar den 22 kraftpoäng per SR), spiran Usurpator, en spira av ondstål med vars hjälp bäraren tillfälligt kan ge valfritt antal PSY till någon annan från sig själv (i närstrid kan spiran användas som stridsklubba).

* Förtvivlans Furste har ett i speltekniskt avseende oändligt antal PSY. Han kan aldrig förhäxas, däremot påverkas han av rent fysiska besvärjelser.

** ELDSVÄRD är en besvärjelse Förtvivlans Furste själv har skapat. Ett svärdsblad av eld uppenbarar sig från den förhäxades hand. Det har vapenlängd 1 och ger 1T3 i skada per effektgrad. Man kan inte parera med svärdet, men för träff på något brännbart material (inklusive kläder) är det 20% risk att det fattar eld. Varaktigheten är Sx1 SR.

*** ELDKVAST är en annan besvärjelse Förtvivlans Furste skapat. En konformad eldkvast med S/4 meters längd och S/6 meters diameter i basen slår från munnen. Skadan för de som träffas är 1T3 per effektgrad. Besvärjelsen är Kvick.

Malaren

När Förtvivlans Furste återuppväckte den slumrande sekten Svarta Blommor i Jazdor fann han två dugliga magiker bland medlemmarna och gjorde dem till sina löjtnanter. Den ena går under täcknamnet Malaren. Liksom sina sektbröder är han en fanatisk Rafastosdyrkare och är redo att gå i döden för sin gud. Malaren är till läggningen skrytsam, överlägsen och ganska stöddig. Han har en förmåga att överskatta sina egna förmågor och underskatta sina motståndare, vilket kan få ödesdigra konsekvenser. Under sitt uppdrag i Abruzzo har han via Usurpator fått kraft från Förtvivlans Furste, men i fortsättningen har han normal PSY. Malaren är klädd som övriga sektmedlemmar i vida svarta byxor, svart jacka, svart turban och ett svart tygstycke uppdraget över ansiktet så att bara ögonen syns. Han har en svart blomma tatuerad på högra axeln, som tecken på sin hängivenhet till sekten.

STY	14	SMI	10	KAR	13
STO	12	INT	15	KP	10
FYS	8	PSY	17	SB	0

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Stadskännedom Jazdor 13, Elementarmagi 17, FRAMMANA SALAMANDER S16, FRAMMANA MAGOG S14, FRAMMANA FENIX S15, ELD S14, KNÄCKA S12, ELDVÄG S10, FÖRBANNA VAPEN S12, SKINGRA S10.
Utrustning: 45 gm.

Krossaren

Den andre löjtnanten från Svarta Blommor kallas Krossaren. Han är en lika fanatisk Rafastosdyrkare som Malaren, men är helt annorlunda till sättet. Krossaren är visserligen en kompetent magiker, men han är nervöst lagd, ivrigt att vara till lags, en utpräglad stövelslickare och ögontjänare. Liksom sina sektbröder är Krossaren helt klädd i svart och maskerad. Han bär också sektens tatuering av en svart blomma på ena axeln.

STY	11	SMI	12	KAR	9
STO	10	INT	13	KP	10
FYS	9	PSY	18	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Överlevnad öken 15, Elementarmagi 18, FRAMMANA SALAMANDER S16, FRAMMANA MAGOG S14, FRAMMANA FENIX S15, ELD S14, KNÄCKA S12, ELDVÄG S10, STENVÄGG S12, ÖPPNA S10.
Utrustning: 23 gm.

Magog

Liksom den mer kända salamandern är magogen en fysisk manifestation av eldens elementarkraft i vår dimension. Magogerna är inte intelligenta, utan måste styras av magikerns fulla uppmärksamhet. De har formen av en människa vars kropp verkar vara helt gjord av eld och flammor. Magoger strider genom att med sin egen kropp svepa in offret i flammor. Det krävs ett lyckat SMI-slag för att träffa och ger 1T6 i skada per effektgrad. Rustningar skyddar som vanligt. I övrigt har magoger samma egenskaper som salamandrar. De skadas fullt ut av vanliga vapen och tar dubbel skada av magi och magiska vapen som använder kyla eller vatten.

STY	11	SMI	11	KAR	0
STO	11	INT	0	KP	11
FYS	0	PSY	11	SB	0

Förflyttning: L10

Ärkemagog

Till skillnad från vanliga magoger är ärkemagogerna intelligenta varelser, av samma slag som eldhästar, skuggbestar eller frostvargar. De påminner om magoger till utseendet, men bär en svart kåpa med huva, som aldrig fattar eld. Dessutom kan ärkemagogerna använda magi på samma sätt som en vanlig trollkarl. Ärkemagogerna som Förtvivlans Furste har frammanat står inte under hans direkta kontroll, men deras mål – att utöka utbredningen av eldens elementarkraft – sammanfaller med hans. I övrigt har ärkemagogerna samma styrkor och svagheter som magoger.

STY	13	SMI	10	KAR	0
STO	11	INT	14	KP	11
FYS	0	PSY	17	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Elementarmagi 18, ELD S16, STENVÄGG S14, KNÄCKA S10, FÖRBANNA VAPEN S12, ELDKLOT* S12

* ELDKLOT är en besvärjelse som är unik för ärkemagogerna. Den skjuter ut ett eldklot från användaren som ger 1T3 i skada per effektgrad. Räckvidden är Sx10 rutor.

Fenix

Ytterligare en intelligent elementarvarelse är fenixen. Fenix har formen av en fågel med lång hals och vida stjärtfjädrar, och kroppen helt insvept i flammor. Den har flygförmåga, men har i övrigt samma egenskaper och svagheter som salamandrar. Liksom magoger tar de dubbel skada av magi och magiska vapen som använder kyla eller vatten. Fenix strider genom att svepa in motståndaren i flammor, vilket kräver ett lyckat SMI-slag och ger 1T6 i skada per effektgrad.

STY	7	SMI	15	KAR	0
STO	5	INT	11	KP	5
FYS	0	PSY	11	SB	0

Förflyttning: F14

Salamander

Förutom de speciella elementarvarelserna använder Förtvivlans Furste och hans hantlangare också vanliga salamandrar. För deras egenskaper, se grundreglerna.

STY	0	SMI	11	KAR	0
STO	8	INT	0	KP	11
FYS	0	PSY	12	SB	0

Förflyttning: L10

Järngolem

De allra mäktigaste varelserna i Förtvivlans Furstes tjänst är hans järngolem. De är en särskild sorts golem, skapade på vanligt sätt men innan lerkroppen ges liv kläs den in i tjocka rustningsplåtar som blir en del av den levande varelsen. Metallen gör en järngolem i det närmaste osårbar. Inte ens en perfekt träff tar sig förbi skyddet. De enda alternativen – om man inte använder extremt grovt våld – är magi eller att på något sätt utmanövrera dem. Inte ens en järngolem kan t.ex. överleva en lavaflod... För övriga egenskaper, se regelboken.

STY	35	SMI	9	KAR	0
STO	21	INT	3	KP	21
FYS	21	PSY	32	SB	1T10

Förflyttning: L12
Intressanta färdigheter: Slagsmål 16, Slagsvärd 15, Klättra 12.
Naturligt skydd: 14 poängs metallhud.
Utrustning: Slagsvärd.

PÅ KRISTALLHAVET

Kapten Marik

Befälhavaren på exilkoriska underrättelsetjänstens skepp *Albatrossen* är inte bara en erfaren sjökrigare, han är också en förslagen spion. Marik har varit under Sveins befäl länge och är en av hans mest pålitliga medarbetare. *Albatrossen* far runt Innerhavet och Kristallhavet under täckmantel som handelsfartyg, men ägnar sig i själva verket åt att samla upplysningar åt det koriska exilhovet. Marik är skicklig på att få fram information under förhandlingar och köpslående, så att ingen misstänker vad hans egentliga syfte är. Faktiskt ser han mer ut som en köpman än som en militär. Hans midjemått är ansenligt och hans runda ansikte, inramat av rött hår och skägg, har inte en sjökaptens väderbitna läderartade hud. Många har dock gjort misstaget att döma honom efter hans utseende. Han kan vara både brutal och hänsynslös i strid och trots sitt kroppsomfång rör han sig med en kobras smidighet om det behövs. Underlydande respekterar honom som en skicklig befälhavare, men han tvekar inte att ta i med hårdhandskarna för att upprätthålla disciplinen ombord.

STY	16	SMI	13	KAR	12
STO	12	INT	15	KP	14
FYS	16	PSY	9	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Bredsvärd 16, Sköld 15, Slagsmål 13, Sjökunnighet 16, Navigera 14, Simma B3, Klättra 16, Bluff 17, Köpslå 14, Övertala 12, Muta 15, Tala mah-tashombiska B4.
Utrustning: Bredsvärd, medelstor sköld, ringbrynja på överkroppen, nitläderbenskenor, ringbrynjehuva och öppen hjälm på huvudet, 20 gm.

Exilkorisk besättningsman

Albatrossen bemannas av femton erfarna marinsoldater från den exilkoriska flottan. Normalt är de förklädda till vanliga sjömän, men deras vapen och rustningar finns alltid gömda i närheten. Den koriska flottan (både exilflottan och revolutionsregimens) anses vara den bästa i Mid. Detta beror till stor del på sjömännens hängivenhet och skicklighet. Bara gråalverna anses vara bättre seglare. Liksom de flesta korer är marinsoldaterna av medellängd, ganska mörka och mycket äventyrslystna och djärva. De är vältränade och ser det som en stor ynnest att få ingå i *Albatrossens* besättning.

STY	13	SMI	13	KAR	10
STO	12	INT	11	KP	12
FYS	12	PSY	10	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Bredsvärd 13, Sköld 12, Armborst 12, Dolk 8, Slagsmål 10, Sjökunnighet 13, Simma B3, Klättra 12, Hoppa 10, Änterhake 10.
Utrustning: Bredsvärd, medelstor sköld, lätt armborst med 15 skäktor, dolk, ringbrynja på överkroppen, nitläderbenskenor, ringbrynjehuva och öppen hjälm på huvudet, 1T20 sm.

Terracogisk kapare

Besättningsmännen på de terracogiska kaparskeppen är goda sjömän och tämligen effektiva i strid. Dock är de inte några riktiga tränade militärer, utan litar på sitt numerära överläge. Kristallhavets varma klimat och de dagliga arbetet ombord gör att kaparna sällan bär rustningar. De klär sig oftast bara i vida byxor, är barfota och har bar överkropp eller en öppen skjorta. Liksom sina landsmän är de ganska mörka och relativt kortväxta. Kaparna är förtjusta i präliga smycken och bär ofta tjocka guldringar i öronen, dyrbara ringar och halskedjor. Alla kapare bär ett avståndsvapen (lätt armborst eller kastkniv) och ett närstridsvapen (huggare eller handyxa).

STY	12	SMI	14	KAR	10
STO	9	INT	11	KP	11
FYS	13	PSY	10	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Armborst/kastkniv 11, Huggare/handyxa 12, Dolk 8, Slagsmål 10, Sjökunnighet 12, Simma B3, Klättra 12, Hoppa 10, Änterhake 10.
Utrustning: Huggare eller handyxa, lätt armborst med 10 skäktor eller 4 kastknivar, dolk, 1T20 sm, smycken värda 2T20 sm.

Svart piratanka

De svarta ankorna från Manor är de mest fruktade piraterna på världshaven, ökända för sin brutalitet, blodtörst och skoningslöshet. Ankorna ger aldrig upp ett byte de fått korn på och har flera tillfällen följt flyende skepp ända in i fientliga hamnar för att nedbringa dem. Mer än något annat hatar de vita ankor och tar alla chanser att tillfånga dem för tortyr och avrättning.

STY	9	SMI	14	KAR	6
STO	6	INT	11	KP	10
FYS	14	PSY	10	SB	0

Förflyttning: L10 / S12
Intressanta färdigheter: Handyxa 13, Sköld 11, Kortbåge 10, Slagsmål 10, Sjökunnighet 13, Simma B5, Klättra 12, Hoppa 10, Änterhake 10.

Utrustning: Handyxa, liten sköld, kortbåge med 10 pilar, läderrustning, 1T10 sm,.

Sjöorm
De väldiga sjöormarna hemsöker Kristallhavens djup, men vågar sig sällan på så stora byten som segelfartyg. Exemplaret som rollpersonerna har oturen att stifta närmare bekantskap med är dock ett undantag, eftersom den simmat omkring hungrig en längre tid. Sjöormens långa slingrande kropp är täckt av blåsvarta fjäll.

STY	40	SMI	18	KAR	0
STO	40	INT	5	KP	29
FYS	18	PSY	9	SB	3T6

Förflyttning: S30
Intressanta färdigheter: 1 Bett (skada 1T8) 12, 1 Stångning (skada 1T6) 12, Hoppa 16, Lyssna 15.
Naturligt skydd: Fjällpansar 4 poäng.

Jättebläckfisk
Att de sällsynta Kraken, gigantiska åttaarmade bläckfiskar, siktas är ovanligt och än mer sällsynt är att de anfaller skepp. Är de tillräckligt hungriga och djärva kan de dock göra undantag, vilket rollpersonerna får erfara. Bläckfisken kan anfalla upp till åtta offer samtidigt med sina tentakler. Om en attack lyckas och bläckfisken sedan övervinner offrets STY med sin STY på motståndstabellen har den dragit offret mot sin näbb. Nästa SR kan de offret anfallas samtidigt med både tentakler och bett. Bläckfisken kan endast anfalla ett offer per SR med sin näbb. Alltså kan den utföra totalt nio attacker per SR.

STY	120	SMI	17	KAR	0
STO	120	INT	5	KP	80
FYS	40	PSY	11	SB	7T6

Förflyttning: S12
Intressanta färdigheter: 1 Bett (skada 1T6 – halv SB) 14, 8 Tentakler (skada 1T4) 16, Gömma sig* 12.
Naturligt skydd: Skinn 2 poäng.

* Bläckfisken kan avsöndra ett bläckmoln som ger fullständigt mörker inom 120 m^3. Den kan utsöndra ett moln per dygn.

Delfin
Havens lekfulla däggdjur är visserligen smartare än vanliga djur, men de inga intelligenta varelser. Delfinerna som dyker upp för att rädda rollpersonerna gör det på Oraklets uppdrag, men man kan inte kommunicera med dem på något vettigt sätt.

STY	18	SMI	10	KAR	0
STO	22	INT	8	KP	19
FYS	15	PSY	11	SB	1T4

Förflyttning: S20
Intressanta färdigheter: 1 Ramning (skada 1T6) 11, Navigera 19, Spåra 10.
Naturligt skydd: Skinn 2 poäng.

Sjöjungfru
I all världens hav finns det sjöjungfrur, älvfolk med kvinnors överkropp och fiskstjärt istället för ben. De som räddar rollpersonerna från drunkning har vissa kontakter med Oraklet och genomför räddningen som en tjänst åt henne. Sjöjungfrurna kommer inte prata med rollpersonerna eller svara på frågor.

STY	10	SMI	12	KAR	14
STO	9	INT	13	KP	12
FYS	14	PSY	11	SB	0

Förflyttning: S20
Intressanta färdigheter: Simma B5, Navigera 19.
Utrustning: Ingen.

CALLIOPES Ö

Ceric, Väntaren
Flera av prins Sveins följeslagare under Stormkriget var redan innan ryktbara hjältar. Ceric var en av dem. Ursprungligen kommer han från södra Brodal, där han tidigt var med om flera våghalsiga äventyr. Ceric gjorde sig snabbt känd för sina vilda bärsärkagångar i strid. Han var storväxt och stark, men blev om möjligt ännu kraftfullare när han uppfylldes av raseri. Det var genom sitt brutala och blodtörstiga sätt han fick sitt smeknamn ”Slaktaren”. Med sitt ständigt närvarande tvåhandssvärd högg han sig snart ut ett rykte som en de främsta kämparna i Mid. Ceric gjorde mycket gott, men de som var nära honom under längre perioder märkte snart att han tog varje tillfälle att spilla blod och söka strid. Precis som han berättar för rollpersonerna på Calliopes ö njöt han av strid.

Efter Stormkriget och mötet med Calliope förändrades Ceric. Istället för Slaktaren blev han Väntaren, ödesbestämd att vägleda rollpersonerna under deras kamp mot Rafastos. Ceric har nu helt avsvurit sig våld. Han kommer inte att strida under några omständigheter – inte ens för att försvara sig själv. Under skarpa situationer håller han sig i utkanten, beredd att hjälpa till att ta hand om skadade eller döda men griper aldrig in aktivt.

Ceric är tänkt att användas som hjälp och vägvisare för rollpersonerna under deras tid i Kasatien. Han talar det lokala språket och känner till geografi och sedvänjor. Behöver spelarna extra ledtrådar från spelledaren kan Ceric varit ett lämpligt medel att vidarebefordra dem med. Hans tama uggla Minerva kan också komma till användning, t.ex. för att skicka meddelanden eller spana från hög höjd. Ceric behövs under hela äventyret, så spelledaren

bör se till att han inte dödas. Hans utseende beskrivs under avsnittet ”Calliopes ö”.

STY	21	SMI	12	KAR	14
STO	18	INT	12	KP	17
FYS	16	PSY	8	SB	1T4

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Simma B4, Smyga 13, Klättra 12, Första hjälpen 15, Rida 13, Överlevnad öken 15, Tala mah-tashombiska B4, Stadskännedom Jazdor 10.
Utrustning: Vandringsstav, 12 km, ugglan Minerva.

Calliope
Calliope är en najad, en havsnymf, som levt på sin ö i många hundra år. Hon var ensam och förnöjd med tillvaron tills Ceric spolades iland och hon blev hopplöst förälskad. Najaden är mycket mån om att inte förlora Ceric och med sin totala makt över sin ö kommer hon lägga svåra hinder i vägen för rollpersonerna om de motarbetar henne.

Calliope är en mycket vacker kvinna, även för att vara älvfolk. I öns varma klimat behövs inte mycket kläder, vilket bidrar till hennes intagande uppenbarelse. Hennes utseende beskrivs ovan under avsnittet ”Calliopes ö”. Runt halsen hänger smycket *Jorangen*, ett uråldrigt arvegods från Elysium, fullständigt ovärderligt i dagens värld. Enligt legenden var det drottning Aiante, kung Gyriels maka, som bar smycket under stadens sista dagar.

STY	7	SMI	12	KAR	27
STO	9	INT	15	KP	12
FYS	14	PSY	12	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Simma B5, Gömma sig 20, Läkning*, Charmattack**.
Utrustning: Rubinsmycket Jorangen.

* Alla nymfer har en naturlig förmåga att läka sårade genom mystiska sånger och handpåläggning. Förmågan läker 1T6 KP per person och dag.

** Nymfer kan rikta en charmattack per SR mot intelligenta människoliknande varelser av manskön. Om nymfens KAR övervinner mannens INT på motståndstabellen blir mannen omedelbart mycket vänligt inställd till nymfen och kan absolut inte tänka sig att skada henne på något sätt. Om hon begär hans hjälp ställer han upp så gott han kan. Mannen blir dock inte slag under nymfens vilja utan behåller kontrollen över sig själv. Charmattacken har en räckvidd på 10 meter.

Stingrocka

STY	14	SMI	13	KAR	-
STO	12	INT	3	KP	12
FYS	12	PSY	9	SB	0

Förflyttning: S15
Intressanta färdigheter: 1 Svanssting (skada 1T6+gift (styrka 12)) 8, Upptäcka fara 9.
Naturligt skydd: 0.

Hydra
Hydran i grottan har till att börja med fyra huvuden. Huggs ett huvud av (träff med huggvapen mot hals eller huvud) växer två nya ut inom 1T6+1 SR om inte halsstumpen bränts med eld (fackla eller magi).

STY	21	SMI	7	KAR	-
STO	21	INT	5	KP	22
FYS	22	PSY	11	SB	1T6

Förflyttning: L16
Intressanta färdigheter: 1 Bett per huvud (skada 1T8) 11.
Naturligt skydd: 1 poängs skinn.

Hippokampos

STY	31	SMI	14	KAR	-
STO	27	INT	5	KP	21
FYS	15	PSY	11	SB	1T10

Förflyttning: S20, L2
Intressanta färdigheter: 1 Bett (skada 1T4, ingen SB) 10, 1 Svanssnärt (skada 1T4) 12, Simma B5, Upptäcka fara 16.
Naturligt skydd: 1 poängs hud.

JAZDOR

Soldat, Haganah
Haganah är Jazdors kombinerade polis- och försvarsstyrka. Medlemmarna motsvarar stadsvakten i Mids städer. Deras huvuduppgifter är att upprätthålla lag och ordning, utreda brott och vid behov försvara staden mot anfall. Haganahs soldater är som trupper är mest i hela världen – inga elitsoldater eller fanatiker, men någorlunda vältränade och motiverade och tillräckligt välbetalda för att hålla korruptionen på en hanterlig nivå. Soldaterna bär den typiska mah-tashombiska toppiga hjälmen inlindad i en turban. De har uniformer i grönt. Officerare har +2 i FV för alla färdigheter.

STY	13	SMI	13	KAR	9
STO	12	INT	9	KP	12
FYS	12	PSY	11	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Kroksabel 11, Armborst/långspjut 10, Slagsmål 10, Stadskännedom Jazdor 12, Upptäcka fara 10.
Utrustning: Kroksabel, lätt armborst med 10 skäktor eller långspjut (hälften vardera använder resp. beväpning), öppen hjälm, nitläderrustning, 1T20+10 km.

Soldat, emirens garde

För den direkta bevakningen av palatset och skyddet av emirens person finns ett litet specialförband, omfattande högst ett fyrtiotal man. De är betydligt mer välutbildade och motiverade än Haganah och ser sig själva som elitsoldater. Emirens gardister bär uniformer i gult och svart.

STY	13	SMI	13	KAR	9
STO	12	INT	10	KP	13
FYS	14	PSY	11	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Kroksabel 14, Sköld 11, Slagsmål 12, Stadskännedom Jazdor 12, Upptäcka fara 12.
Utrustning: Kroksabel, medelstor sköld, öppen hjälm, ringbrynjeharnesk, nitläder på armar och ben, 1T10+20 sm.

Magiker i emirens tjänst

Användningen av magi i Jazdor är hårt kontrollerad och stadens trollkarlar är emirens lydiga redskap. Nivån på kunskap och forskning är generellt sett lägre än i Mid och utövarna anses av Oändliga Akademin vara ganska harmlösa. De flesta specialiserar sig inom mentalism eller illusionism. Spelledaren får anpassa besvärjelserna om rollpersonerna möter flera magiker.

STY	9	SMI	8	KAR	10
STO	11	INT	15	KP	10
FYS	9	PSY	17	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Mentalism 13, VARSEBLIVNING S10, LYFT S9, SKYDD, S10, SYN S10, OSYNLIGHET S10.
Utrustning: 2T20+50 sm.

Omar Ferrari

Innehavaren av tavernan *Blå papegojan* är en nyckelfigur i Jazdors undre värld. Omar Ferrari är svartabörshandlare, hälare, smugglare och en ständig källa till rykten och information. Från sin taverna, som han sällan lämnar, sköter han sitt affärsimperium. Åt den som är villig att betala kan han skaffa fram det mesta, men priserna är ofta hutlösa. Omar är mycket slug och förslagen. Han har ett osvikligt luktsinne för lönande affärer och kan snabbt växla mellan att vara lismande och skoningslös. Omar är kraftigt byggd, med ett runt ansikte och kal hjässa. Han klär sig oftast elegant i en lång sidenkaftan och en fez på huvudet.

STY	13	SMI	9	KAR	14
STO	16	INT	17	KP	13
FYS	10	PSY	16	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Köpslå 19, Värdesätta (allmän) 18, Under världen 19, Stadskännedom Jazdor 17, Muta 18, Dolk 7.
Utrustning: 145 gm, dolk.

Riko

Den andra huvudspelaren i Jazdors undre värld är Riko, en korer i exil, som driver tavernan och spelhålan *Rikos Koriska Taverna*. Riko har framgångsrik karriär som äventyrare och legosoldat bakom sig, men har nu pensionerat sig från det vilda livet. Den illegala spelverksamheten är hans huvudsaklig inkomstkälla, men han har många kontakter i Mid och tjänar också grova pengar på smuggling. Han har ett väderbitet stiligt ansikte, men visar nästan aldrig känslor utåt. Det är lätt att missta hans kyla och stenansikte för avsaknad av intelligens, men Riko är bakom sin mask snabbtänkt, observant och beräknande. Allra längst in i hans kropp bankar dessutom ett gott hjärta, som kan få honom att begå osjälviska goda gärningar när omgivningen – och han själv – minst anar det.

STY	15	SMI	14	KAR	13
STO	13	INT	16	KP	13
FYS	13	PSY	10	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Köpslå 14, Under världen 13, Stadskännedom Jazdor 15, Slagsmål 17, Dolk 18.
Utrustning: 68 gm, dolk.

Sektmedlem, Svarta Blommor

Den rafastosdyrkande sekten Svarta Blommor är inte särskilt stor, men medlemmarna återfinns på alla platser och nivåer i Jazdor. Under deras återkommande mordförsök på rollpersonerna har de antingen sina vardagskläder och –utrustning, beroende på vilka yrken de har, eller så bär de sektens typiska kläder; vida svart byxor, svart jacka, svart turban och ett svart tygstycke uppdraget över ansiktet så att bara ögonen syns. Deras enda övriga gemensamma kännetecken är en svart blomma tatuerad på ena axeln. Sektmedlemmarna är religiösa fanatiker, villiga att gå i döden för sin gud. De kommer därför inte dra sig för att utföra självmordsanfall eller offra livet på andra sätt. Dessutom bär alla en liten kapsel med gift i munnen. Blir de tillfångatagna biter de sönder kapseln och dör omedelbart. Varje sektmedlem går till anfall under stridsropet ”*Ensha Rafastos!*”, dvs. *”Ära vare Rafastos!”*.

STY	12	SMI	14	KAR	9
STO	11	INT	10	KP	11
FYS	11	PSY	9	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Blåsrör/armborst 13, Kroksabel 12, Dolk 10, Slagsmål 12, Smyga 13, Gömma sig 12, Stadskännedom Jazdor 11.
Utrustning: Blåsrör eller lätt armborst med 10 skäktor, kroksabel, dolk, 3 doser gift (STY 10), 1T20 sm.

Buse/livvakt åt Jaffud

Busarna som Jaffud för med sig till mötet är vanligt gatuslödder, snabba att ta till nävarna men klent utrustade i de övre regionerna. De jobbar åt Jaffud för att han betalar bra, inte för att de är några fanatiker. Går eventuella strider dåligt flyr de snabbt och gärna.

STY	15	SMI	10	KAR	8
STO	13	INT	7	KP	14
FYS	15	PSY	8	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Träklubba 12, Slagsmål 12, Undre världen 6, Stadskännedom Jazdor 11.
Utrustning: Träklubba, knogjärn, 1T10 km.

EL-QUATRAZ

Kungen

Den oomstridde ledaren bland fångarna i El-Quatraz är en man som bara är känd under namnet Kungen. Han har suttit i fängelset i över tjugo år, längre än de flesta, och har med tiden organiserat internerna till ett fungerande samhälle som han styr med järnhand. Vilket brott han ursprungligen dömdes för, eller vad som är hans riktiga namn, är det inte längre någon som vet. Kungen är ganska fet, till stor del pga. av att han är en av de få i El-Quatraz som har tillräckligt med mat för att kunna lägga på hullet. Han har tjock hår som han sveper tillbaka i en flottig våg över huvudet och raggiga polisonger på kinderna. Kungen talar med mörk, djup röst. Rösten är också hans viktigaste vapen, eftersom han nått sin position genom skickligt agiterande och intrigerande, inte rent våld. Samtidigt är han inte främmande för brutala metoder. Han kan vara fullständigt känslokall och mycket grym om det krävs för att han ska nå sina mål.

Sedan länge har Kungen gett upp hoppet om att någonsin komma ut från El-Quatraz. Istället har han gillat läget och satsar allt på att nå den högsta makten i fängelset och göra sig ett så bekvämt liv som möjligt. Han vet att en viktig del är att hålla medfångarna nöjda och arenaspelen är en viktig del i den verksamheten. Kungen har fullt ut anpassat sig till livet i El-Quatraz och skulle förmodligen få svårt att vänja sig vid ett liv ovan jord igen.

STY	12	SMI	8	KAR	17
STO	15	INT	17	KP	11
FYS	7	PSY	11	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Övertala 19, Köpslå 16, Förhöra 15, Taktik 10, Sjunga & spela B4, Områdeskännedom El-Quatraz 18.
Utrustning: Ingen.

Sandurz

Kungens närmaste man är Sandurz, en före detta överste i Mah-Tashombes armé. Efter att ha dömts för en rad brutala mord på prostituerade i Jazdor slängdes han ner i El-Quatraz på livstid. Sandurz är enbent efter en krigsskada och använder ett snidat träben. Han är mån om sitt utseende, så mycket det nu är möjligt i ett grottfängelse. Hans långa hår är oftast välkammat och bakåtsvept och han bär ett vältrimmat bockskägg. Sandurz är makthungrig, girig och hänsynslös. Däremot är han inte tillräckligt politiskt förslagen för att på allvar hota Kungens maktställning.

STY	14	SMI	7	KAR	11
STO	12	INT	14	KP	11
FYS	10	PSY	8	SB	0

Förflyttning: L5
Intressanta färdigheter: Slagsmål 14, Träklubba 15, Förhöra 13, Taktik 12, Områdeskännedom El-Quatraz 15.
Utrustning: Träklubba.

Bankare

De största och mest lojala fångarna får chansen att ingå i Bankarna, Kungens livvakt. Deras uppgifter är både att skydda honom och att upprätthålla någon slags ordning i El-Quatraz. Tankekraft är inte Bankarnas starka sida, inte heller har de talets gåva. Vid diskussioner låter de oftast nävarna prata.

STY	16	SMI	10	KAR	8
STO	13	INT	6	KP	14
FYS	15	PSY	8	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Träklubba 14, Slagsmål 13, Områdeskännedom El-Quatraz 10.
Utrustning: Träklubba.

Faruz

Den underhållning som inte utgörs av Kungens arenaspel arrangeras främst av den driftige Faruz. Hans cabaret är välbesökt och populär och är det enda stället i El-Quatraz där det ibland serveras alkohol. Faruz själv är en lång, mager man med vilt spretande hår och en ständigt påklistrat leende. Han känner de flesta fångar i El-Quatraz, åtminstone till namnet. Om det finns en undre värld i den undre världen är det Faruz som styr och ställer det mesta. Han är en fixare som kan ordna fram det nästan allt som kan vara tillgängligt i grottorna, om priset är det rätta.

STY	9	SMI	9	KAR	14
STO	14	INT	15	KP	11
FYS	7	PSY	10	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Undre världen 15, Köpslå 18, Muta 15.
Utrustning: Ingen.

Ökenrosen

Fedayeen, öknens beduiner, håller sig normalt långt från städerna. Ökenrosen är en av undantagen. Hon är en kvinna i tjugoårsåldern som hittat en lönsam nisch som guide åt karavaner, smugglare och annat löst folk som behöver vägledning genom öknen. Samtidigt har hon inte gett upp sitt traditionella liv. Hon är fortfarande fedayeen och fullständigt lojal mot sin stam. När den heliga spiran stals var hon det naturliga valet för att leta efter den i Jazdor.

Ökenrosen är mörkhyad, med stora mörkblå ögon och en smidigt muskulös kropp. Hon är ytterst målmedveten och fokuserad. Även om hon är ganska privat till sättet respekterar hon kunskap – i synnerhet stridsskicklighet – och kan öppna upp sig lite mer om hon får förtroende för någon. Själv är hon ytterst kompetent, både som krigare och i ökenöverlevnad. Hon har även lärt sig mycket om att klara sig i storstäder och har en förmåga att smälta in i vilken miljö som helst.

STY	13	SMI	16	KAR	16
STO	9	INT	15	KP	11
FYS	13	PSY	11	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Kortsvärd 17, Armborst 16, Långspjut 14, Två vapen (kortsvärd + kortsvärd) 17, Slagsmål 15, Rida 14, Överlevnad öken 18, Orientering 12, Kamouflage 14, Områdeskännedom öknen 15, Stadskännedom Jazdor 10.
Utrustning: [I El-Quatraz:] Ingen. [Utanför El-Quatraz:] Två kortsvärd, dubbelarmborst med femton skäktor, långspjut, läderrustning, kamel, mat och vatten motsvarande tjugo dagsransoner, kieffa, 25 sm.

Gnagare

En liten grupp fångar i El-Quatraz har hemfallit åt kannibalism och kallas för Gnagarna. De håller sig normalt för sig själva och avskys och föraktas av de övriga fångarna. Gnagarna rör sig i flock och anfaller bara om de har numerärt överläge. Får de chansen tillfångatar de gärna nykomlingar och för bort dem deras avlägsna grottor. Gnagarnas toviga hår och bristande hygien gör att de mer liknar vilda djur än människor. De har retarderat till grottmanstadiet och kommunicerar med grymtningar och gälla skrik, men kan i nödfall tala och förstå vanligt språk.

STY	11	SMI	14	KAR	6
STO	10	INT	8	KP	9
FYS	8	PSY	7	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: 1 Bett (skada 1T4) 12, Slagsmål 13, Gömma sig 12, Smyga 10, Områdeskännedom El-Quatraz 8.
Utrustning: Ingen.

Alifahd

Den första motståndaren i arenaspelen är Alifahd, en småtjuv som hade oturen att stjäla från en av Jazdors mäktigaste män och åka fast. Alifahd är egentligen ingen slagskämpe, men ser arenaspelen som enda chansen att få en dräglig tillvaro i El-Quatraz. Han är en normalbyggd man, med långt mörkt hår, skäggstubb och en nervös, irrande blick. Alifahd behärskar inga särskilda tekniker, men strider tappert så gott han kan.

STY	11	SMI	13	KAR	10
STO	10	INT	9	KP	9
FYS	8	PSY	9	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Slagsmål 8, Områdeskännedom El-Quatraz 6.
Utrustning: Ingen.

Jotum

Dvärgen Jotum, den andre motståndaren i arenaspelen, var en framstående medlem av ett brottsyndikat i Mah-Tashombe. Han är dömd till livstids fängelse i El-Quatraz för bl.a. utpressning och kidnappning. Jotum behärskar en särskild typ av dvärgbrottning som är avpassad för hans säregna fysik. Han är kraftig byggd, med långt rött skägg och hår och kroppen täckt av tatueringar.

STY	18	SMI	9	KAR	7
STO	5	INT	11	KP	9
FYS	13	PSY	8	SB	0

Förflyttning: L8
Intressanta färdigheter: Judo* 13, Områdeskännedom El-Quatraz 8.
Utrustning: Ingen.

* Om de alternativa reglerna för stridskonster används behärskar Jotum en teknik som omfattar Lågt kast, Fint, Uppresning, Liggande strid och Låsning.

Ferank

Långt bort från västra Kasatien kommer Ferank, en kampsportexpert och före detta kriminell torped och lönnmördare. Han är dömd för flera mord och var okänd för sin effektivitet och känslokyla. Ferank är senig och stark, men inte svällande muskulös. Hans hjässa är helt kal, han har en framträdande höknäsa och koncentrerad blick.

STY	13	SMI	16	KAR	11
STO	12	INT	12	KP	12
FYS	12	PSY	9	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Karate* 15, Områdeskännedom El-Quatraz 10.
Utrustning: Ingen.

* Om de alternativa reglerna för stridskonster används behärskar Ferank en teknik som omfattar Rundspark, Krosslag, Obeväpnad parering, Fint, och Initiativbonus.

Gargantua

Den regerande mästaren i arenaspelen är minotauren Gargantua. Han var livvakt och torped i ett brottssyndikat i Jazdor innan han fängslades för flera mord och brutala misshandelsfall. Gargantua förlitar sig på sin överlägsna styrka och farliga naturliga vapen. Hans svaghet är att han strider ganska fantasilöst och därmed kan bli överlistad av en snabbtänkt motståndare.

STY	35	SMI	13	KAR	8
STO	23	INT	8	KP	18
FYS	13	PSY	9	SB	1T10

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: 1 Bett (skada 1T6, halv SB) 8, 1 Stångning (skada 1T6) 12, Slagsmål 13.
Utrustning: Ingen.
Naturligt skydd: 3 poängs skinn.

Grusmage

En av de mest kända – vissa skulle säga ökända – inbrottstjuvarna i Mah-Tashombe är dvärgen Grusmage. Med sin yrkesskicklighet kombinerat med förmåga att äta sig igenom berg är det få platser han inte kan ta sig in i. Han har alltid lyckats rymma när han infångats och är nu på god väg att göra det igen. Grusmage är kortväxt, till och med för en dvärg, vilket ofta hjälpt honom att ta sig genom små utrymmen. Han har kortklippt hår och skägg och ett runt ansikte med ett ständigt finurligt leende och plirande ögon.

STY	14	SMI	13	KAR	11
STO	4	INT	14	KP	10
FYS	16	PSY	8	SB	0

Förflyttning: L8
Intressanta färdigheter: Slagsmål 11, Gömma sig 15, Smyga 18, Låsdyrkning 20, Hantera fällor 19, Stjäla föremål 14, Klättra 18, Områdeskännedom El-Quatraz 5.
Utrustning: Ingen.

ÖKNEN OCH FLODLANDET

Djinn

Djinnen anfaller genom att svepa sig runt sitt offer och försöka blåsa omkull honom. För att lyckas måste djinnen övervinna dess STO med sin egen STY. Lyckas försöket kastas offret iväg 2T20-STO rutor och faller omkull. Djinnen kan inte skadas av vanliga vapen. Däremot kan de skadas av magi eller magiska vapen.

STY	30	SMI	40	KAR	-
STO	20	INT	10	KP	25
FYS	0	PSY	12	SB	1T6

Förflyttning: F60
Intressanta färdigheter: Finna dolda ting 19, Smyga 13.
Naturligt skydd: Inget.

Fedayeen

Beduinerna som rollpersonerna stöter på i öknen tillhör en stam som är fientligt inställd till Ökenrosens klan, men i övrigt är de förvånansvärt lika. De tillhör egentligen samma folk och utseende, kläder och seder är samma. Fedayeen är nomader som lever på getskötsel och plundring. De är krigiska och hatar utbölingar och inkräktare, men kan mutas med guld eller andra värdeföremål. Liksom Ökenrosen bär alla *kieffor*, den långa kaftanen med huva och slöja för ansiktet som skyddar mot öknens hårda klimat.

STY	12	SMI	12	KAR	11
STO	11	INT	10	KP	12
FYS	13	PSY	11	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Kroksabel 12, Sköld 10, Kortbåge/långspjut 10, Dolk 8, Rida 12, Överlevnad öken 16, Orientering 10, Köpslå 10.
Utrustning: Kroksabel, liten sköld, dolk, långspjut eller kortbåge med tio pilar (hälften vardera använder resp. beväpning), läderrustning, kieffa, kamel, 1T20+20 gm.

General Hasdrubal

Befälhavaren över Krigshundarna, general Hasdrubal, är den mest dekorerade fältherren i kalifatet och en av de få som på allvar kan konkurrera om titeln ”världen främsta general”. Hasdrubal är i femtioårsåldern och en veteran från många krig. Han är en enormt skicklig befälhavare, uppfinningsrik, fantasifull och okonventionell. De är få slag han förlorat och inte förrän han mötte Förtvivlans Furste upplevde han en fullständig förintelse av sin armé. Hasdrubal kan med tiden blivit något rundlagd, med kal hjässa och djupt sittande ögon. Vänstra ögat saknas efter ett pilskott, så han bär normalt en svart lapp över det. Han talar ofta tyst med en mumlande röst, men kan ryta i rejält om det skull behövas.

STY	14	SMI	10	KAR	14
STO	13	INT	16	KP	12
FYS	11	PSY	13	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Kroksabel 17, Taktik 20, Geografi 17, Övertala 16.
Utrustning: Metallkyrass, kroksabel.

Krigshund

Den hårda kärnan i den mah-tashombiska armén utgörs av Krigshundarna, slavsoldater som från barnsben tränas och indoktrineras till att bli de främsta krigarna i kalifatet. De hålls avskilda från övriga samhället och känner inte till något annat än soldatlivet. Krigshundarna är väldisciplinerade och mycket vältränade. Samtidigt försvagas de av att de inte har någon annan motivering än befälens piskor och kommandon. De saknar känsla för varför de slåss och har därmed också en mycket begränsad initiativförmåga. Utan sina officerare kan de bli handlingsförlamade och nästan apatiska.

Krigshundarna består av alla vapenslag, såväl fotsoldater som kavalleri, bågskyttar och belägringsexperter. Deras symbol är en svart morrande hund mot grön bakgrund. Även deras uniformer har gröna och svarta färger.

STY	14	SMI	14	KAR	9
STO	12	INT	9	KP	13
FYS	14	PSY	7	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Kroksabel 14, Sköld 12, Slagsmål 13, Ilmarsch 14, Upptäcka fara 12.
Utrustning: Kroksabel, medelstor sköld, öppen hjälm, metallkyrass, nitläder på resten av kroppen.

Mumie

STY	33	SMI	5	KAR	1
STO	11	INT	5	KP	22
FYS	0	PSY	4	SB	1T6

Förflyttning: L8
Intressanta färdigheter: Slagsmål 10.
Naturligt skydd: 2 poängs lindor.

Kain

Stormästaren i A'ken är Kain, en ärrad och erfaren krigare. Liksom alla sina ordensbröder är han kattman från bergen. Hans päls är grånad av ålder och morrhåren vita, men hans kropp är fortfarande smidigt muskulös och han rör sig spänstigt och graciöst. Kain är en mycket skicklig krigare, men med åren har han också utvecklat starka mentala krafter och en djup kunskap inom det filosofiska och existentiella tänkandet. Han är tålmodig, lugn och mild till sättet, men kan agera blixtsnabbt om det skulle behövas. Som alla A'ken är Kain klädd i en enkel brun mantel med huva och ett par löst sittande byxor och skjorta under.

STY	12	SMI	19	KAR	14
STO	9	INT	17	KP	12
FYS	14	PSY	19	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Sai* 19, Två vapen (sai + sai) 19, Karate** 20, Taktik 15, Smyga 18, Kamouflage 16, Första hjälpen 17, Läkekonst 15, Kraftsamling: styrka 18, Upptäcka fara 15, Överlevnad öken 18.
Utrustning: Två sai, tre doser Celli (läker 1 KP varannan timme under 1T8+10 timmar).

* Ett gaffelliknande vapen som kan användas både för parering och anfall. Skada 1T6+1, BV 15. Ett perfekt resultat vid parering avväpnar motståndaren och dennes vapen flyger iväg 1T3 rutor.

** Om de alternativa reglerna för stridskonster används behärskar Kain en teknik som omfattar Normal spark, Hoppspark, Bedövningsslag, Obeväpnad parering, Lågt kast, Fallteknik och Initiativbonus.

A'kenkrigare

Även de andra ordensbröderna i A'ken (inklusive Jeremias, Joshua och Ismael) är kattmän från bergen. Pälsarna förekommer i alla slags färgkombinationer, men samtliga A'ken är lika till sättet; skickliga krigare, men samtidigt djupt spirituella och belästa. De är mycket vältränade och har gått i lära hos orden sedan de var små. Tålamod, försiktighet och eftertänksamhet är honnörsord, men de får heller aldrig tveka att ta till våld om det behövs. Alla A'kenkrigare är klädda i ordens bruna mantel med huva och lösa byxor och skjorta undertill.

STY	12	SMI	17	KAR	11
STO	8	INT	13	KP	12
FYS	13	PSY	15	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Ett vapen* 15, Karate** 15, Änterhake/lasso, Smyga 14, Kamouflage 13, Första hjälpen 11, Upptäcka fara 13, Överlevnad öken 16.
Utrustning: Ett vapen*, 10 meter rep med änterhake eller lasso.

* Beväpningen är inte reglerad, utan varje ordensbröder använder det vapen han är mest förtrogen med. Välj från nedanstående tabell:

1T6	Vapen
1	Katana
2	Treudd
3	Nunchaku
4	Två sai
5	Trästav
6	Lajatang

** Om de alternativa reglerna för stridskonster används behärskar A'ken en teknik som omfattar Normal spark, Hoppspark, Bedövningsslag, Obeväpnad parering, Lågt kast, Fallteknik och Initiativbonus.

Daniel
Den osalige anden efter A'kenkrigaren Daniel hemsöker templets ruiner. Han är inte alls ondskefull, men mycket förvirrad, panikslagen och ångerfull. Daniel anser sig svikit sin orden eftersom han dödades nästan omedelbart vid Krossarens första anfall. Spöket har samma utseende som Daniel hade i livet, dvs. en kattman i A'kens mantel med huva, halvt genomskinlig.

STY	0	SMI	34	KAR	-
STO	8	INT	13	KP	0
FYS	0	PSY	30	SB	0

Förflyttning: F10
Intressanta färdigheter: Upptäcka fara 13.
Utrustning: Ingen.

UNDERJORDEN

Kerberos
Väktaren av en av portarna till Dödsriket är den trehövdade hunden Kerberos. Den är enormt stor och skräckinjagande, men samtidigt intelligent och svår att överlista. Skulle Kerberos dräpas kan den återuppväckas av gudarna och oskadd återgå till sitt vaktarbete. När Kerberos lyckas med ett bettanfall ska hans STY försöka övervinna offrets STO+SMI. Lyckas slaget har offrets kastats omkull

STY	60	SMI	20	KAR	-
STO	35	INT	10	KP	35
FYS	35	PSY	20	SB	3T6

Förflyttning: L26
Intressanta färdigheter: 3 Bett (skada 1T8) 16, Finna dolda ting 19, Smyga 13, Spåra 19, Upptäcka fara 19.
Naturligt skydd: 6 poängs skinn.

Destrucator
Mängder av monster och andra varelser stred på båda sidor under Kaoskrigen. En av Rafastos skapelser var Destrucator, också känd som Förstöraren eller Förledaren. Destrucator har visserligen en imponerande fysik, med muskulös, människoliknande kropp, sylvassa horn och långa huggtänder, men hans viktigaste krafter är mentala. Han behärskar en kraftfull variant av KONTROLLERA PERSON som han under kriget använde för att ta över hela fiendearméer och förmå dem att vända sig mot sina egna. Som mest kommenderade han styrkor på många tusen alver och andra varelser som han ledde mot gudarnas trupper. I slutändan krävdes det mycket kraftfull magi för att fånga in honom. Han visade sig också vara i det närmaste oförstörbar, så gudarna passade på att fängsla honom samtidigt som Rafastos. Hans sex tusen år långa förlamning har försvagat Destrucator, men han kan fortfarande utgöra ett farligt hot mot rollpersonerna om han kommer lös.

STY	30	SMI	12	KAR	-
STO	18	INT	17	KP	21
FYS	24	PSY	35	SB	1T6

Förflyttning: L12
Intressanta färdigheter: Slagsmål 19, 1 Bett (skada 1T6) 18, KONTROLLERA PERSON* 19.
Naturligt skydd: 5 poängs hud.

* Destrucators variant av besvärjelsen tillåter honom att kontrollera hur många personer som helst åt gången, bara med en första gradens besvärjelse. Han är dock något ringrostig, så till en början nöjer han sig med en person.

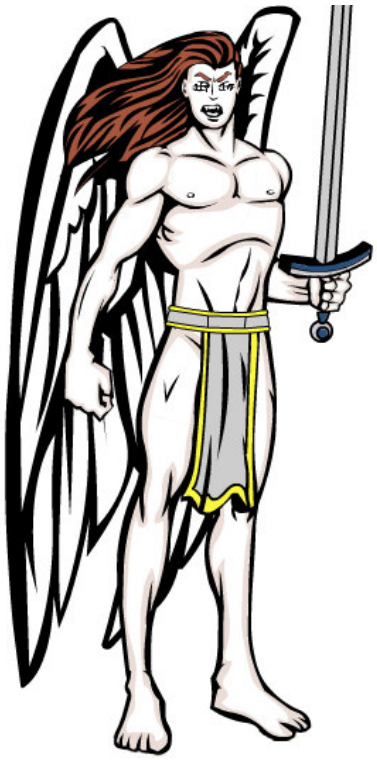
Mordängel
Det främsta vapnet gudarna frambringade mot svartfolken var Mordänglarna. De är människoliknande varelser med muskulösa kroppar som skulpterade i marmor. Anletsdragen är sköna och långt mörkt hår faller från hjässan. De har ett par vita vingar på ryggen och klär sig bara i ett enkelt ländkläde. I ena handen bär Mordänglarna ett svärd vars klinga kan fatta eld på deras kommando och ge ytterligare skada. Deras mun är utrustad med skarpa huggtänder som blänker när de ler. Det som skär rakt emot deras skönhet är dock ögonen – Mordänglarnas ögonlock är hopsydda med grova stygn och de är helt blinda. Övriga sinnen är däremot utmärkta och de kan lätt orientera sig med hörsel och lukt.

Mordänglarna skapades för ett enda syfte: att dräpa svartfolk. De är egentligen inte alls intelligenta, utan är enkelspåriga, målmedvetna dödsmaskiner. Mordänglarna kan inte tala och förstår inga språk. De utstöter ibland blodtörstiga tjut och vrål, men kan inte kommunicera, inte ens med varandra. Efter Kaoskrigen visade sig Mordänglarna vara omöjliga att kontrollera, så de spärrades in tillsammans med Rafastos. Men trots att de försvann levde minnet av dem kvar i svartfolkens kollektiva undermedvetna. Svartfolken kallar dem *Nidar Gash* – "Vita Döden" och fruktar dem mer än något annat. Ännu efter sex tusen år väcker namnet oresonlig skräck och lever kvar i legender och sägner.

STY	24	SMI	16	KAR	-
STO	16	INT	5	KP	19
FYS	22	PSY	20	SB	1T4

Förflyttning: F30/L10
Intressanta färdigheter: 1 Bett (skada 1T6, ingen SB) 19, Slagsvärd 22, Flyga 20, Lukta dolda ting 19, Spåra 19, Lyssna 19, Upptäcka fara 19, Skräck-attack*.
Naturligt skydd: 8 poängs skinn.
Utrustning: Slagsvärd (normal skada 1T10+4, kan fatta eld på Mordängelns kommando och ge ytterligare 2T6 i skada).

* Första gången en svartfolksvarelse ser en Mordängeln måste denne slå ett slag på skräcktabellen med +5. I fortsättningen måste han lyckas med ett normalt INT-slag för att inte slå ett nytt slag på skräcktabellen varje gång han på nytt ser en Mordängel. Även om slaget lyckas kommer han vara nervös och få –2 på CL för alla färdigheter.



Lerkrigare

Armén av animerade lerkrigare som Rafastos frambringade under Kaoskrigen var ett svårt gissel. Krigarna är mycket svåra att förstöra, så det var lättare efter krigets slut att bara frysa dem med en besvärjelse. Bryter man besvärjelsen (se ”Rafastos fängelse” ovan) kommer lerarmén vakna till liv och gå till anfall mot allt levande inom räckhåll. Krigarna rör sig i perfekt unison när de lever och strider samordnat. Artefakten som en gång kontrollerade är förlorad, så det finns inte längre någon som styr dem. Därför agerar de bara enligt sin ”grundinstruktion” – att döda allt levande. Till utseendet ser lerkrigarna ut som statyer av rödbrun lera, föreställande människoliknande soldater i antika uniformer och rustningar. Trots att det finns över fyratusen av dem har alla individuella ansiktsdrag och egenheter.

STY	20	SMI	10	KAR	-
STO	11	INT	1	KP	16
FYS	0	PSY	-	SB	0

Förflyttning: L7
Intressanta färdigheter: Långspjut 13, Kortsvärd 12.
Naturligt skydd: 8 poängs lera.
Utrustning: Långspjut, kortsvärd.

Kroken-Kraken

Ännu ett monster från Kaoskrigen är Kroken-Kraken, en fruktansvärd best som stred på gudarnas sida mot svartfolken. Dess ursprung och betydelsen av dess namn är förlorat i historiens dimmor. Kroken-Kraken är en väldig varelse som påminner om en enorm tusenfoting eller silverfisk. Den har en lång ledad kropp täckt av blänkande pansarskal och mängder av kloförsedda ben. Kroppen slutar i en lång svans med en skarp tagg. Vid huvudet har den ett par yttre käkar, två kraftiga mandibler som kan fånga in ett offer och hålla denne i ett järngrepp, samt en inre mun som skjuts ut från gapet på ett skaft. Kroken-Kraken livnär sig på sina offers hjärnor. Den inre munnen slår hål på skallen och suger i sig innehållet medan de yttre käkarna håller fast den olycklige. Ovanför huvudet sticker två lång känselspröt ut som Kroken-Kraken använder för att orientera sig. Monstret är nästan helt blint, men har utmärkt hörsel, luktsinne och känsel.

Under Kaoskrigen användes Kroken-Kraken för att rensa svartfolkens underjordiska grottsystem. Stötte alvarméerna på ett komplex spärrades alla ingångar utom en. Därefter släpptes Kroken-Kraken in av sina skötare. Efter en eller ett par dagar kom den upp igen och grottorna var garanterat fria från allt levande.

Kroken-Kraken ger ifrån sig ett märkligt snyftande läte, ibland uppblandat med ett väsande. Lyssnar man noga låter ibland ljuden som ett utdraget upprepande av dess namn: *”Kroooooken-Kraaaaaken”*, med en gnällande, gäll röst. Dessutom bidrar klapprande från dess många klor när den rusar fram längs grottgångarna till ett nervpirrande, påträngande ljud.

STY	60	SMI	14	KAR	-
STO	45	INT	5	KP	31
FYS	17	PSY	11	SB	4T6

Förflyttning: L14
Intressanta färdigheter: 1 Svanssnärt (skada 1T6) 10, 1 Bett* (skada 1T6) 18, 2 Klor (skada 1T4) 10, Spåra 18, Klättra 14, Finna dolda ting 16, Grottorientering 19.
Naturligt skydd: 10 poängs skal.

* Lyckas bettanfallet försöker Kroken-Kraken övervinna offrets STY med sin egen STY på motståndstabellen. Lyckas slaget sitter offret fast i mandiblerna. Nästa SR kan Kroken-Kraken göra ett nytt bettanfall. Träffar han och skadan 1T6 (+SB) tränger igenom offrets rustning har den inre munnen slagit hål på skallen och sugit ut hjärnan. Detta bör rimligtvis leda till offrets omedelbara död.

NORDMARK

Fader Thermaenius

Gizelorden har som främsta syfte att missionera och sprida Rev och Ravas lära till hedniska länder, men orden är också ärkemagnatens redskap som budbärare. Fader Thermaenius är abbot i orden och en betrodd springpojke åt den helige fadern. Munken är i sextioårsåldern, med vit hår och toppen av hjässan rakad. Han klär sig som sina ordensbröder i en enkel grå särk utan utsmyckningar eller värdeföremål. Fader Thermaenius är en skicklig förhandlare och politiker och hans ord anses ofta ha ärkemagnatens full styrka bakom sig.

STY	8	SMI	7	KAR	14
STO	11	INT	17	KP	10
FYS	9	PSY	16	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Geografi 16, Teologi 18, Övertala 15, Historia 12, Överklasstil 15.
Utrustning: Gotark i guld, 25 gm.

Kapten Serafim

Edsorden är förmodligen det bästa tunga kavalleriet i Mid och för att nå rangen av kapten krävs avsevärd stridsskicklighet – något som kapten Serafim har mer än nog av. Hon är en av de få kvinnliga edsriddarna, men förmodligen en av de bästa och hon spås en lysande karriär inom orden. Kapten Serafim har som mest utmärkande drag sitt röda, hårburr som tenderar att spreta åt alla håll när det inte hålls på plats av hjälmen. Hon har vackra, men något kantiga anletsdrag och bestämd blick. Till skillnad mot många andra inom orden är hon ingen religiös fanatiker, utan ganska pragmatiskt lagd. Hon hatar svartfolk, men drivs inte av nåt gudfruktigt patos. I strid är det få riddare som kan mäta sig med henne. Serafim använder ganska okonventionella tekniker och älskar att överraska motståndare med nya finter och trick.

STY	14	SMI	16	KAR	15
STO	13	INT	14	KP	12
FYS	11	PSY	9	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Slagsvärd 18, Lans 17, Sköld 15, Rida 18, Taktik 11, Spåra 12, Upptäcka fara 11, Kulturkännedom svartfolk 12, Tala svartiska B2.
Utrustning: Slagsvärd, lans, stor sköld, ringbrynjeharnesk, tunnhjälm, arm- och benskenor av metall, stor stridstränad häst med ringbrynje-rustning.

Edsriddare

Vilken som helst vanlig edsriddare är överlägsen en vanlig, världslig riddare i Mid. Styrkan hos Edsorden ligger i deras ständiga målmedvetna träning, samordning och motivation. De kommer till sin rätt allra bäst när de genomför kavallerichocker i öppen terräng, men behärskar alla andra former av strid till perfektion. Ett visst mått av religiös fanatism finns hos de flesta riddare, som ibland får dem att ta vansinniga chanser och engagera sig i hopplösa strider. Alla edsriddare bär vita mantlar och vapenrockar, med ett upprättstående svart svärd som symbol.

STY	15	SMI	14	KAR	11
STO	13	INT	11	KP	12
FYS	11	PSY	9	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Slagsvärd 16, Lans 14, Sköld 13, Rida 16, Upptäcka fara 11, Kulturkännedom svartfolk 8, Tala svartiska B1.
Utrustning: Slagsvärd, lans, stor sköld, ringbrynjeharnesk, tunnhjälm, arm- och benskenor av metall, stor stridstränad häst med ringbrynjerustning.

Riddar Walfrid

Walfrid är en av de få riktiga riddarna i Nordmark och han var också Valors äldste vän. De båda upplevde mycket tillsammans och Walfrid var den förste att följa Valor på migrationen norrut. Han är en man i sena 40-årsåldern, med gråsprängt hår och skägg. Ett kraftigt ärr tvärs över ansiktet vittnar om de många hårda strider han utkämpat. Walfrid kan uppfattas som sur och butter, men han besitter en torr humor och är alltid trogen sina vänner. Efter Valors död har Walfrid kommit att bli drottningens mest betrodda rådgivare och högste militära befälhavare i Nordmark.

STY	16	SMI	14	KAR	10
STO	13	INT	11	KP	14
FYS	15	PSY	9	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Rida 16, Slagsvärd 17, Sköld 15, Lans 15
Utrustning: Ringbrynja på hela kroppen, romersk hjälm, slagsvärd, lans, stor sköld, stor stridstränad häst.

Reguljär armésoldat, Nordmark

STY	13	SMI	13	KAR	9
STO	12	INT	9	KP	12
FYS	12	PSY	11	SB	0

Intressanta färdigheter: Bredsvärd 10, Sköld 10, Upptäcka fara 9
Utrustning: Ringbrynja på överkroppen, öppen hjälm, bredsvärd, medelstor sköld.

Bågskytt, Nordmark

STY	12	SMI	14	KAR	9
STO	12	INT	9	KP	12
FYS	12	PSY	11	SB	0

Intressanta färdigheter: Kortbåge 10, Kortsvärd 9, Upptäcka fara 9, Finna dolda ting 7
Utrustning: Läderrustning, kortbåge, koger med 20 pilar, kortsvärd.

Kavallerist, Nordmark

STY	13	SMI	13	KAR	9
STO	12	INT	9	KP	12
FYS	12	PSY	11	SB	0

Intressanta färdigheter: Kortspjut 10, Bredsvärd 10, Sköld 10, Rida 10
Utrustning: Ringbrynja på överkroppen, öppen hjälm, kortspjut, bredsvärd, medelstor sköld, liten stridstränad häst.

Milis, Nordmark

De irreguljära styrkorna i den nordmarkska armén utgörs både av galorer (landets ursprungsbefolkning) och uppbådade bönder. De är förmodligen de minst vältränade trupperna i alliansen, men är välmotiverade och desperata.

Galorisk krigare

STY	14	SMI	12	KAR	8
STO	10	INT	10	KP	12
FYS	13	PSY	10	SB	0

Intressanta färdigheter: Kastspjut 10, Stridsyxa 10, Sköld 10, Kamouflage 9
Utrustning: Läderrustning på kroppen, öppen hjälm, kastspjut, stridsyxa, liten sköld.

Bonde

STY	13	SMI	12	KAR	9
STO	11	INT	10	KP	12
FYS	12	PSY	11	SB	0

Intressanta färdigheter: Slagsmål 10, Hacka eller högaffel 10, Upptäcka fara 9
Utrustning: Läderrustning, hacka eller högaffel.

Alvkrigare

Den alviska kontingenten i den allierade armén utgörs av vältränade, välutrustade och väldisciplinerade krigare. Boloriens trupper har sina rötter i Elysiums härar och vissa vapen och rustningar härstammar från så långt tillbaka som Kaoskrigen. Alverna hatar svartfolk över allt annat och slåss med ett iskallt hat.

STY	10	SMI	14	KAR	13
STO	9	INT	14	KP	10
FYS	11	PSY	11	SB	0

Förflyttning: L11
Intressanta färdigheter: Långbåge 17, Bredsvärd 15, Sköld 14, Kamouflage 13, Smyga 11, Upptäcka fara 11, Tala allmänspråk B4.
Utrustning: Långbåge, koger med tjugo pilar, bredsvärd, medelstor sköld, romersk hjälm, förstärkt ringbrynjeharnesk, arm- och benskenor av metall.

Dvärgkrigare

Det dvärgiska försvaret bygger på ett milissystem, men samtliga ingående krigare är väl förtrogna med sina vapen och är bättre än några andra på krigföring i berg och underjord. I många fall kan dvärgarna tolerera svartfolk, men general Boleg tog sig för att plundra deras gruvor och orsaka ett avbräck i affärerna – ett oförlåtligt beteende som bara kan bestraffas med ett hårt militärt tillslag.

STY	15	SMI	11	KAR	11
STO	7	INT	11	KP	10
FYS	13	PSY	12	SB	0

Förflyttning: L8
Intressanta färdigheter: Armborst 13, Stridsyxa 15, Sköld 13, Ilmarsch 13, Upptäcka fara 11.
Utrustning: Tungt armborst, koger med tjugo skäktor, stridsyxa, medelstor sköld, öppen hjälm, ringbrynja på överkroppen, metallbenskenor.

Rip, Kip och Pip

De tre dvärgbröderna är alkemister och har ägnat mycket möda åt att framställa den dvärgiska sprängbrygden. För en utomstående är det närmast omöjligt att skilja de tre bröderna åt. De ser likadana ut och har alla tre samma häftiga temperament. Ända sedan de föddes har de grälat med varandra, men skulle inte stå ut med att vara åtskilda. Rip, Kip och Pip är rödhåriga, rundlagda – även för dvärgar – och deras kläder och ansikten tycks ständigt vara svedda av eld från deras experiment.

STY	13	SMI	8	KAR	10
STO	8	INT	15	KP	10
FYS	12	PSY	14	SB	0

Förflyttning: L8
Intressanta färdigheter: Träklubba 10, Alkemi 15, Köra vagn 11.
Utrustning: Träklubba, läderrustning, 2T20+30 gm.

SVARTFOLK

General Bolegs väldiga härskaror har samlats från de nordligaste delarna av Mid, som dräller av svartfolk. Svartfolken häruppe anses vara mer primitiva och barbariska än sina kusiner i Mörkbergen, Nadar Mentruk och Kazarbergen, men har minst samma stridsvilja och väger upp bristerna med sitt stora antal. Svartfolken dyrkade Hoppets Förvägrare med religiös fanatism, eftersom han trots allt var son till deras skapargud. Boleg har lyckats övertyga armén – bl.a. genom Rafastos Öga – att han är arvtagare till halvguden. Armén marscherar under baner med en gulröd eldsflamma mot svart bakgrund.

Orch typ A
Ryggraden i Hoppets Förvägrares armé utgörs av orcherna. De är det talrikaste svartfolkssläktet och också de mest kompetenta krigarna. Den typiske orchsoldaten är hårdför, väl förtrogen med sina vapen och tapper - så länge antalet är på hans sida. De flesta orcher tenderar att vara aningen odisciplinerade, vilket kan få dem att ge upp för snabbt när saker och ting går emot dem.

STY	15	SMI	11	KAR	6
STO	11	INT	10	KP	12
FYS	12	PSY	9	SB	0

Förflyttning: L11
Intressanta färdigheter: Kroksabel/Stridsyxa 11, Sköld 10, Dolk 9, Slagsmål 8, Upptäcka fara 9.
Utrustning: Kroksabel eller stridsyxa (80% använder sabel, 20% yxa), medelstor sköld, dolk, ringbrynjeharnesk, öppen hjälm, nitläder på armar och ben, 1T20+30 km.

Orch typ B (armborstskytt)
Armborstskyttarna bland orcherna fungerar ofta som garnisonstrupp i befästa läger eller borgar. Dessutom står de för den inledande beskjutningen vid stora slag. Mindre vanligt är att armborstskyttar på egen hand patrullerar eller genomför anfall.

STY	14	SMI	12	KAR	6
STO	11	INT	10	KP	12
FYS	12	PSY	9	SB	0

Förflyttning: L11
Intressanta färdigheter: Tungt armborst 11, Dolk 9, Slagsmål 8, Upptäcka fara 8, Finna dolda ting 9.
Utrustning: Tungt armborst, koger med 10 skäktor, dolk, nitläderrustning på kroppen, öppen hjälm, 1T20+30 km.

Orch typ C (bågskytt)
Orchernas pilbågsskytte kan inte jämföras med alvernas eller damariernas förödande regn av långbågspilar. Deras korta bågar förmår inte tränga igenom tyngre rustningar, så bågskyttarna fungerar antingen som garnisonstrupp eller opererar i nära samverkan med vanligt infanteri.

STY	13	SMI	13	KAR	6
STO	11	INT	10	KP	12
FYS	12	PSY	9	SB	0

Förflyttning: L11
Intressanta färdigheter: Kortbåge 11, Dolk 9, Slagsmål 8, Upptäcka fara 8, Finna dolda ting 9.
Utrustning: Kortbåge, koger med 10 pilar, dolk, läderrustning på hela kroppen, 1T20+30 km.

Orcherhövding
Stamhövdingarna bland orcherna fungerar som Bolegs officerare. De har ofta nått sin position genom hårt och skoningslöst arbete, så de flesta är kompetenta krigare och goda ledare, i alla fall för mindre grupper. Dåliga orcherhövdingar brukar sluta sina dagar med en dolk i ryggen, så de flesta ser till att göra sig om inte omtyckta så åtminstone respekterade och fruktade bland mannarna.

STY	16	SMI	13	KAR	8
STO	12	INT	12	KP	13
FYS	14	PSY	11	SB	0

Förflyttning: L11
Intressanta färdigheter: Kroksabel 13, Sköld 11, Lätt armborst 11, Oxpiska 10, Slagsmål 10, Upptäcka fara 11, Taktik 7.
Utrustning: Kroksabel, medelstor sköld, lätt armborst med 10 skäktor, oxpiska, ringbrynja på överkropp och armar, nitläderbenskenor, romersk hjälm, 1T10+30 sm.

Svartalf
Vanliga svartalfer befinner sig långt ner på rangskalan i svartfolkshären. De återfinns sällan i första stridslinjen, utan de smutsigaste och tråkigaste sysslorna hamnar ofta på deras lott. Vakttjänst och fältarbeten är vanliga uppgifter för dem. De flesta är som svartalfer är mest: fega, lata och föga begåvade.

STY	9	SMI	11	KAR	7
STO	7	INT	8	KP	9
FYS	11	PSY	9	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Kortsvärd 9, Sköld 9, Dolk 7, Slagsmål 7, Upptäcka fara 7.
Utrustning: Kortsvärd, liten sköld, dolk, läderrustning, 1T10+3 km.

Svartalfsryttare
Svartalfer som rider på stora ulvar utgör lätt kavalleri och sätts in som störning eller vid flankanfall. De är också vanliga som spaningspatruller, eftersom de kan snabbt kan täcka stora områden. Ulvryttarna anser sig som elitförband, i alla fall bland svartalferna, och vårdar sina riddjur med stor noggrannhet. För att vara svartalfer är de osedvanligt modiga, men deras stridsiver sjunker betänkligt om de tvingas slåss till fots. Svartalfsryttare typ A är beväpnade med kortbåge, medan typ B använder kortspjut och sköld.

STY	10	SMI	13	KAR	7
STO	6	INT	9	KP	9
FYS	12	PSY	10	SB	0

Förflyttning: L11
Intressanta färdigheter: Rida 10, Upptäcka fara 9, Kortbåge 10 (typ A), Kortspjut 10 (typ B), Sköld 10 (typ B), Dolk 7, Slagsmål 7.
Utrustning: Kortbåge + 10 pilar (typ A), kortspjut (typ B), liten sköld (typ B), dolk, nitläder på överkropp och huvud, läder på armar och ben, stridstränad ulv, 1T10+5 km.

Ulv

Svartalfskavalleriet rider på en särskilt stor och vildsint ulvras som bara återfinns i norden. Från att de är små valpar tränas de för strid och har när de blivit fullvuxna förvandlats till fruktansvärda stridsmaskiner som inte bara kan bära en ryttare utan också slåss på egen hand efter kommando.

STY	18	SMI	16	KAR	-
STO	13	INT	5	KP	14
FYS	15	PSY	10	SB	0

Förflyttning: L16
Intressanta färdigheter: Bett 11 (skada 1T8), Spåra 10.
Naturligt skydd: 2 poängs skinn.

Illrese

Det mest skräckinjagande elementet i general Bolegs armé är illresarna. Det är en mycket sällsynt svartfolksras, som förmodligen bara finns i den yttersta norden. De ser i huvudsak ut som vanliga resar, men är något större och starkare. Dessutom är de betydlig klyftigare än sina kusiner. Inom grymhet och blodtörst har de få övermän. Illresarna förstår sig på att använda avancerade vapen och är ofta mycket skickliga i att hantera dem. De är det mest slagkraftiga elementet i hären och sätts in där motståndet är som störst.

STY	37	SMI	12	KAR	5
STO	25	INT	11	KP	19
FYS	13	PSY	10	SB	2T6

Förflyttning: L12
Intressanta färdigheter: Tvåhandsyxa 13, Arbalest 12, Slagsmål 10, Upptäcka fara 10.

Vätte

Mer än några andra svartfolk är vättarna hemmastadda i och under berg. Grottorna är deras naturliga hem och strid i klippig terräng är deras specialitet. Hoppets Förvägrare har därför satt upp särskilda enheter med vättar just för krigföring bland bergen. Vättar är välorganiserade och flitiga, men de delar också andra - mindre smickrande - drag med sina kusiner svartalferna; däribland feghet, orenlighet och snikenhet.

STY	8	SMI	13	KAR	6
STO	6	INT	10	KP	9
FYS	11	PSY	10	SB	0

Förflyttning: L10
Intressanta färdigheter: Stridsklubba 10, Sköld 9, Dolk 7, Slagsmål 8, Klättra 10, Upptäcka fara 8, Kamouflage 10.
Utrustning: Stridsklubba, liten sköld, dolk, läderrustning, 1T10+20 km.

General Boleg

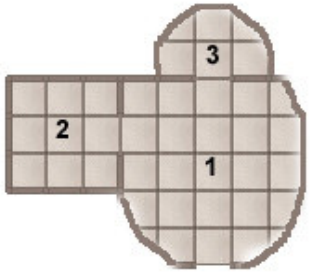
För att på egen hand organisera och leda en hel armé av svartfolk krävs avsevärd organisationsförmåga och hårda nypor. General Boleg är heller inte någon vanlig orch. Han var Hoppets Förvägrares främsta general under kriget, men efter nederlaget i Gravviken återvände han till Nordmark och beslöt sig för att skapa ett eget kungarike. Boleg är mer än lovligt hårdför och viljestark. Det är egenskaper som är nödvändiga för att kontrollera svartfolken, men han har haft god hjälp av artefakten Hoppets Förvägrare lämnade efter sig – Rafastos Öga. Boleg är en storväxt orch, med utomordentliga ledaregenskaper och ett gott sinne för militär taktik. Hans svaghet är en oförmåga att sätta sig in i motståndarens situation. Ofta förväntar han sig att hans fiender ska uppträda på samma sätt som honom själv, vilket kan försätta honom i oväntade situationer.

STY	19	SMI	14	KAR	12
STO	17	INT	17	KP	13
FYS	13	PSY	11	SB	1T4

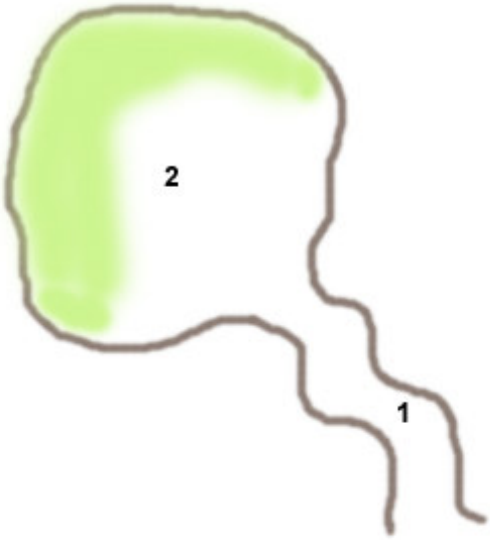
Förflyttning: L11
Intressanta färdigheter: Kroksabel 17, Sköld 15, Slagsmål 10, Upptäcka fara 11, Taktik 15.
Utrustning: Kroksabel, medelstor sköld, ringbrynja på överkropp och armar, metallbenskenor, romersk hjälm, 108 gm.

KARTOR

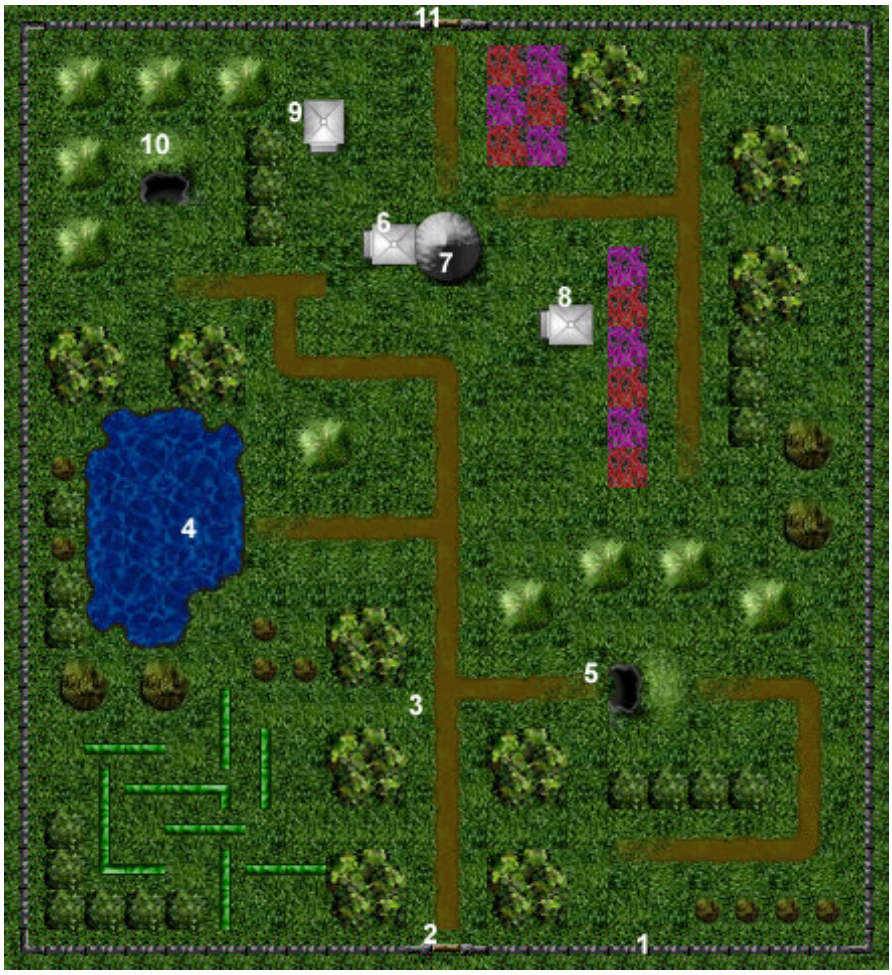
CALLIOPES GROTTA



HYDRANS GROTTA

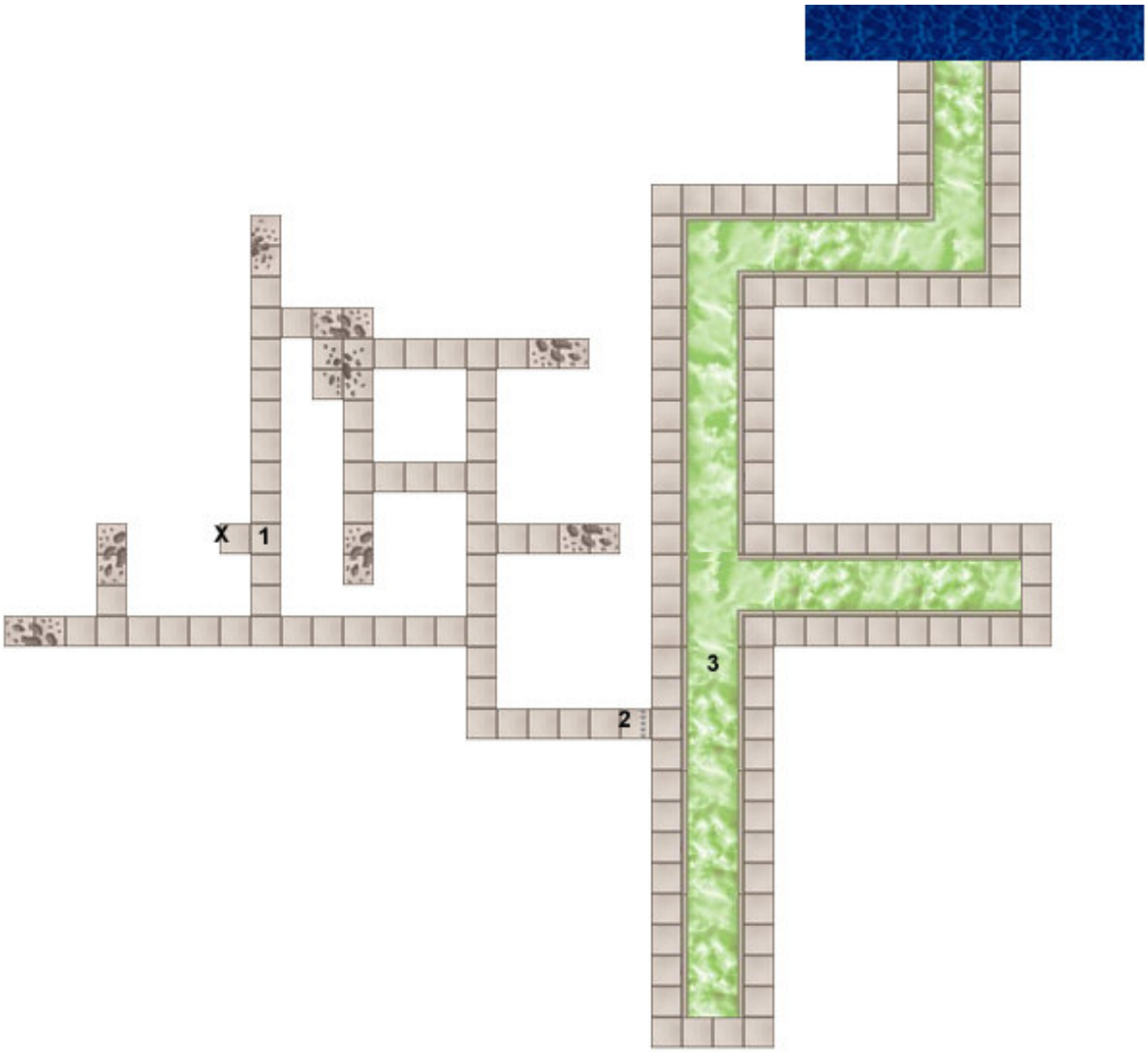


GAMLA PALATSTRÄDGÅRDEN

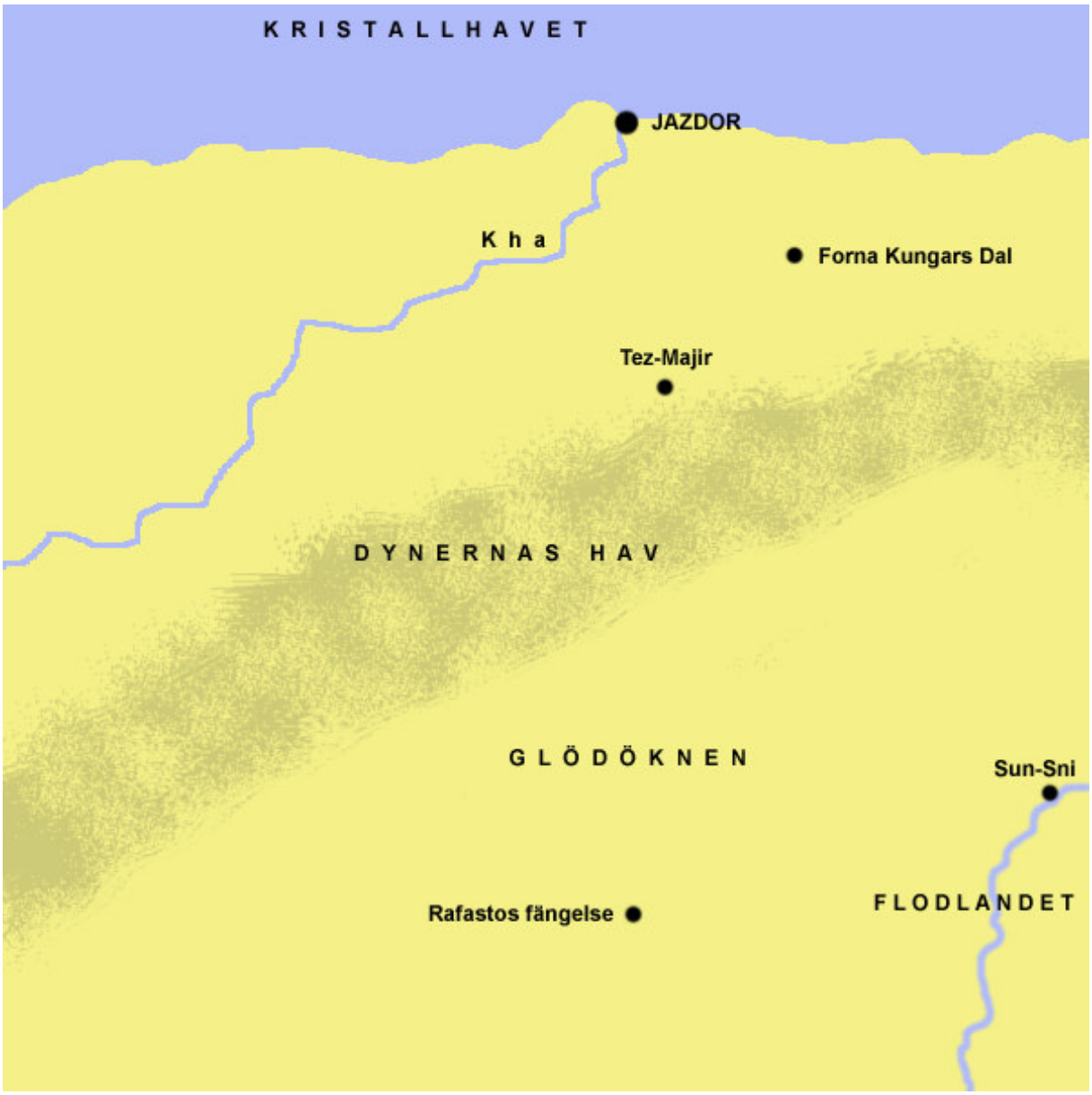


EL-QUATRAZ

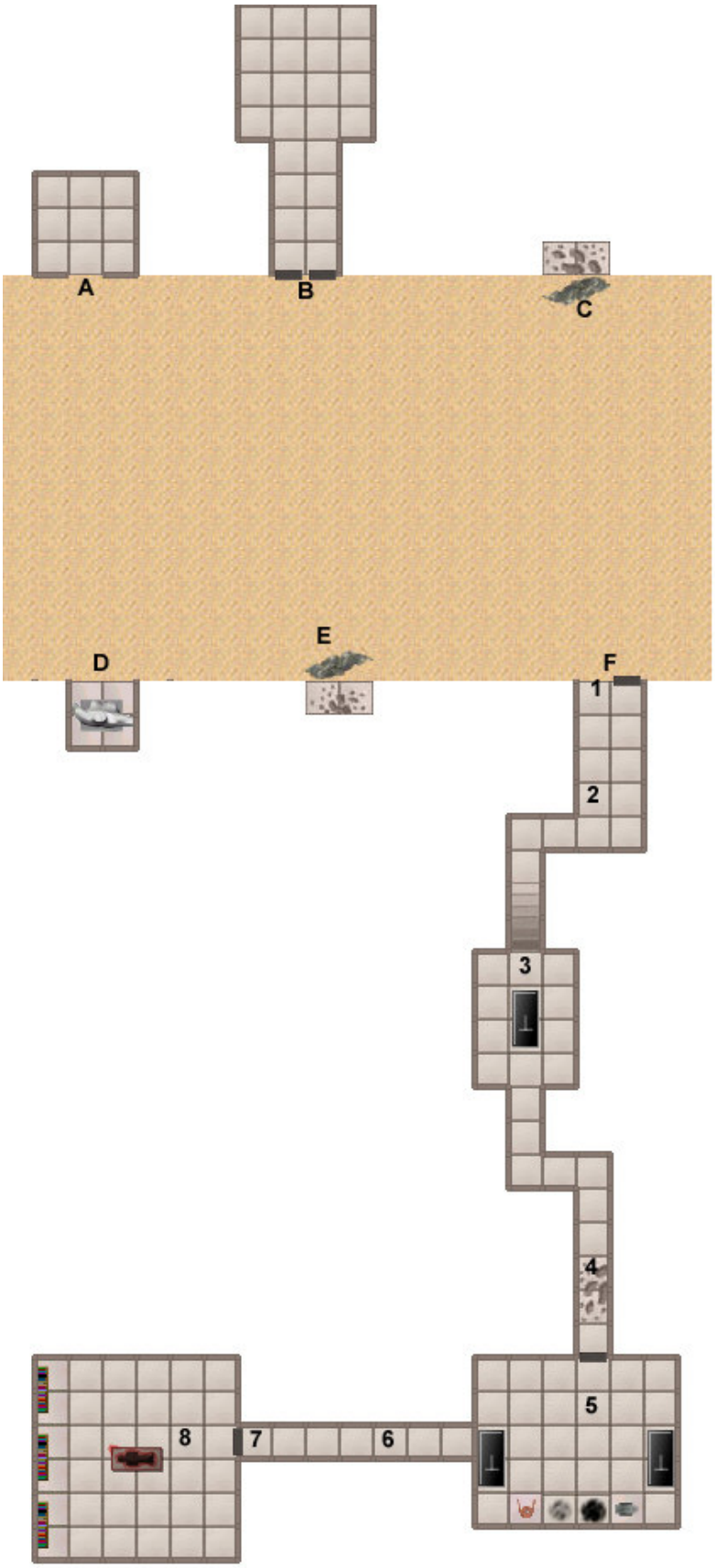
AVLOPPEN OCH KLOAKERNA



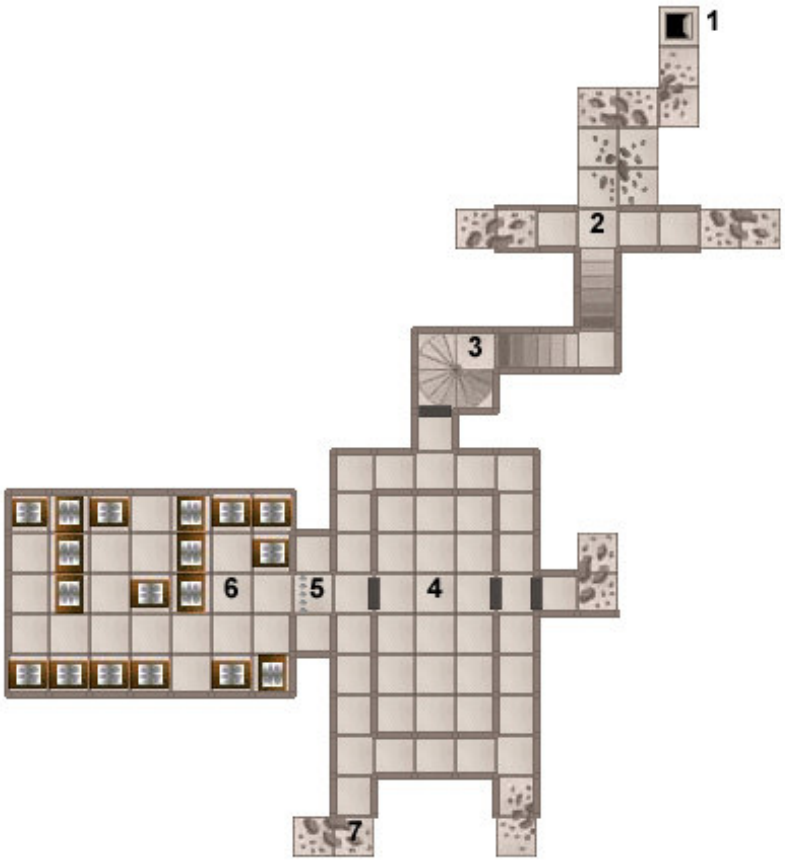
ÖKNEN


KRISTALLHAVET
JAZDOR
Kha
Forna Kungars Dal
Tez-Majir
DYNERNAS HAV
GLÖDÖKNEN
Sun-Sni
Rafastos fängelse
FLODLANDET

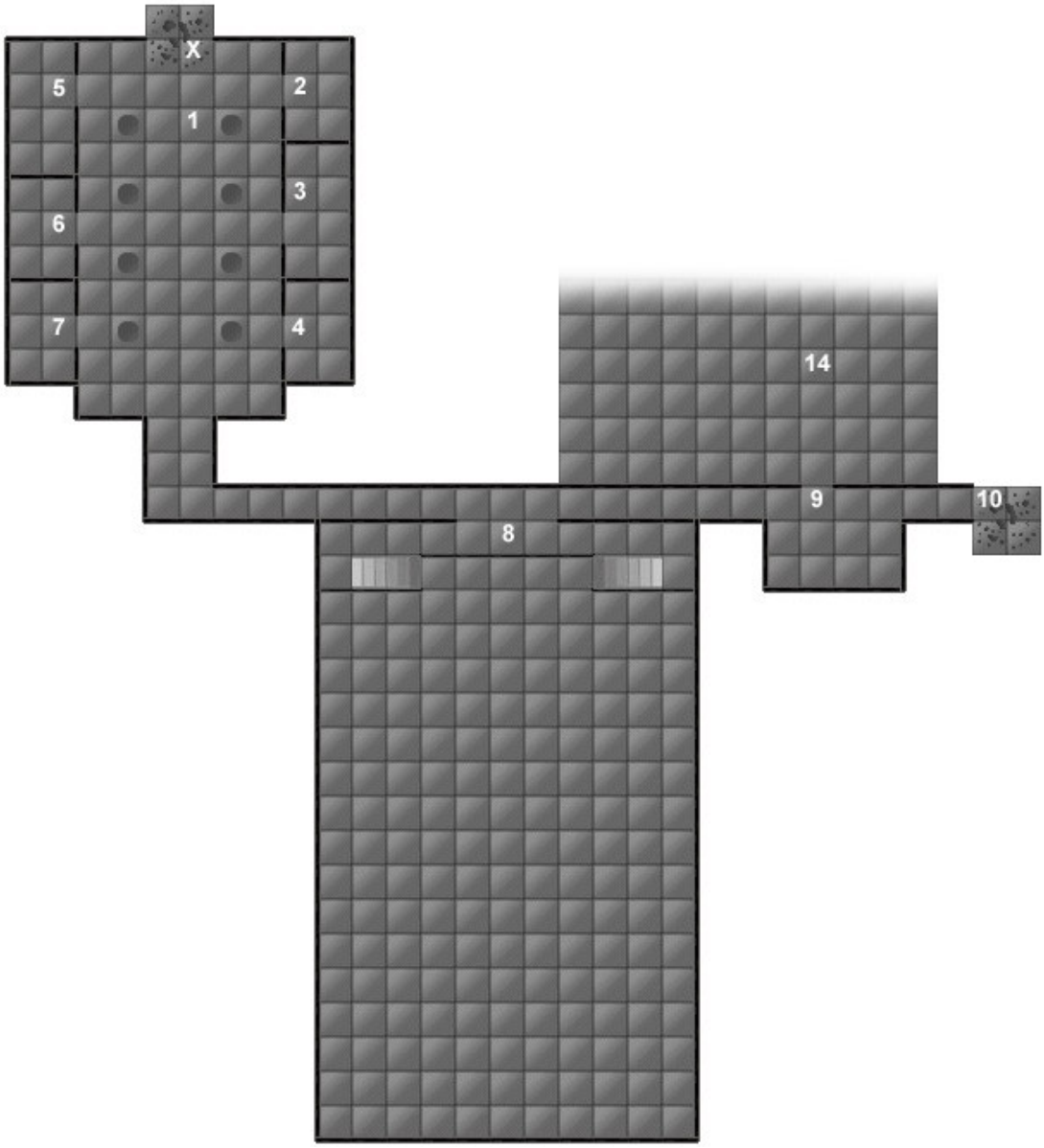
FORNA KUNGARS DAL



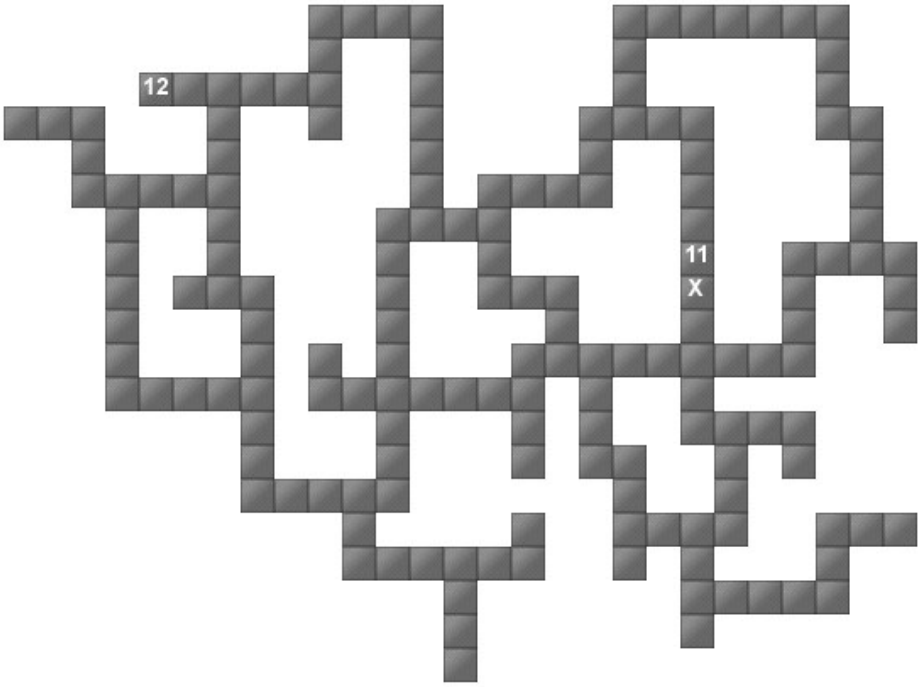
A'KENTEMPLET



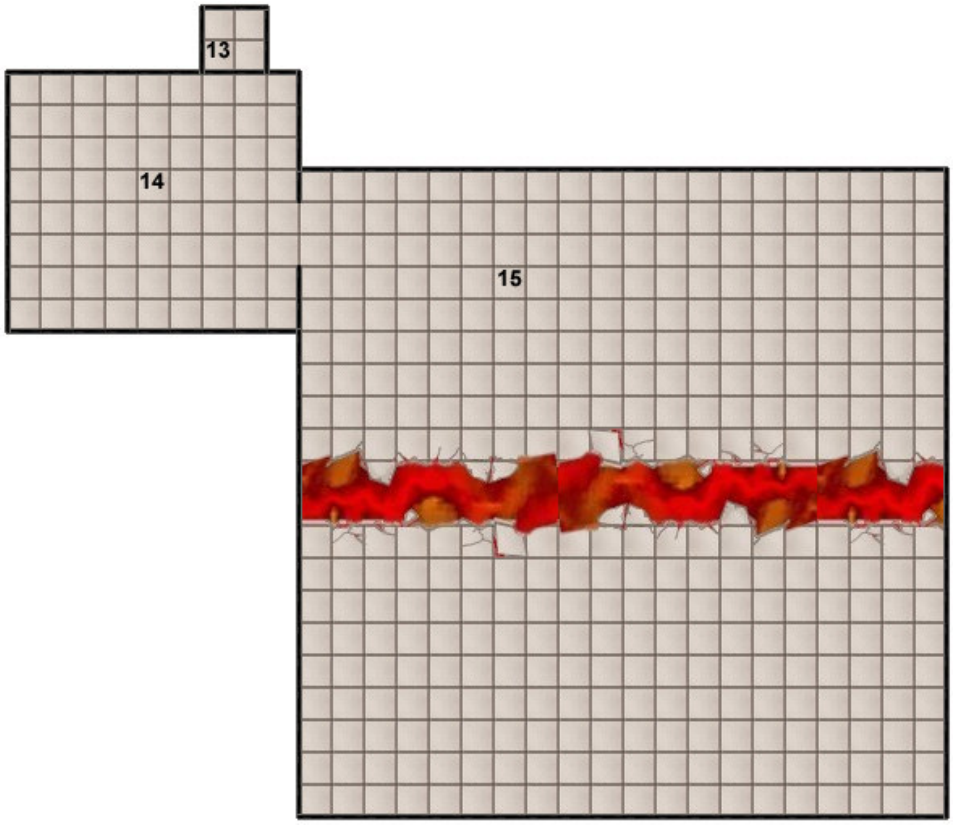
RAFASTOS FÄNGELSE, ÖVRE PLAN



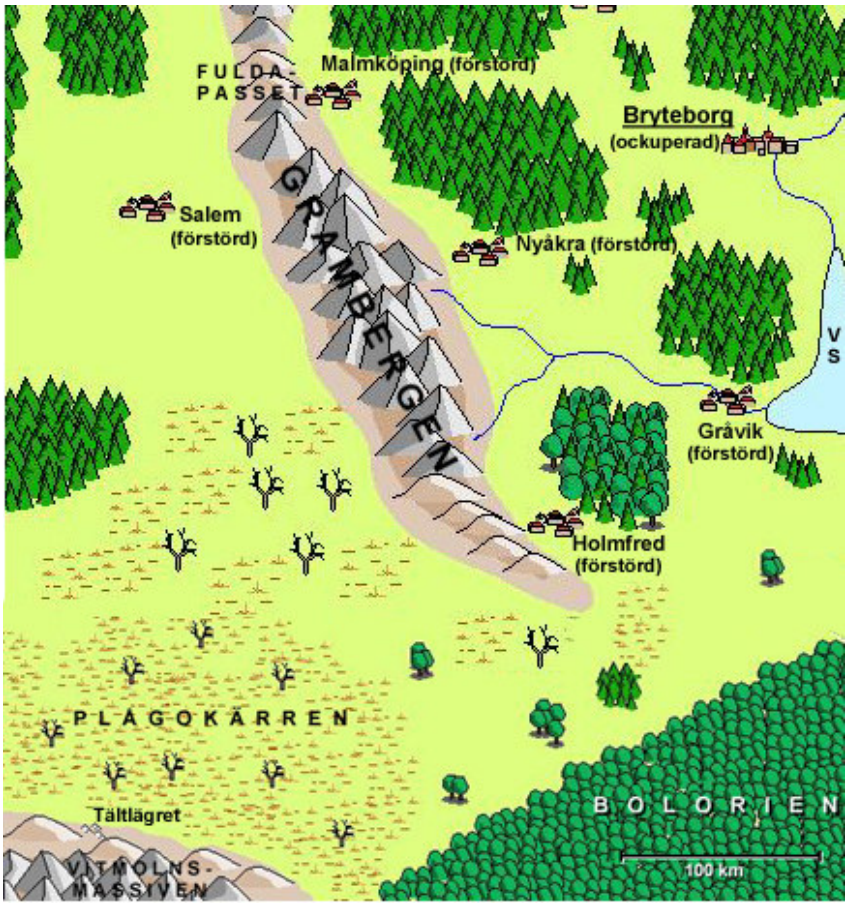
KROKEN-KRAKENS LABYRINT



RAFASTOS FÄNGELSE, NEDRE PLAN



NORDMARK


FULDA-
PASSET
Malmköping (förstörd)
Bryteborg
(ockuperad)
Salem
(förstörd)
GRÅMBERGEN
Nyåkra (förstörd)
V
S
Gråvik
(förstörd)
Holmfred
(förstörd)
PLÅGOKÅRREN
Tältlägret
VITMOLNS-
MASSIVEN
BOLORIEN
100 km

SVARTFOLKSLÄGRET

Den galne eldguden slet i sina bojor. Han rasade mot sina fångvaktare och vred sig i plågorna av titanernas is mot hans flammande kropp. Åter hade han misslyckats. Han var fortfarande fängslad. Men han var inte besegrad. Medan dårarna firade sin ynkliga seger över hans söner var större händelser i rörelse. Själaslukare, Hoppets Förvägrare och Förtvivlans Furste hade vandrat på jorden i sina dödliga kroppar, precis som han själv gjort många år tidigare. Han hade själv satt sönerna till världen. Hans söner hade i sin tur gjort samma sak. I detta nu frambar kvinnor i alla länder nyfödda barn. Barn med Rafastos gudablod rinnande i sina ådror. Tids nog skulle deras krafter växa till sin fulla styrka och då var eldgudens tid kommen. Låt dårarna fira. De hade vunnit slaget, men de skulle förlora kriget.