

SPÅR AV ONDSKAN

Eldgryning, del II

Flåsande efter språngmarschen uppför trappan hejdade sig Otin ett ögonblick för att hämta andan. Han kastade en blick bakom sig. Durgan var honom tätt i hälarna med den medvetlöse Kassian slängd över ena axeln. Den lille tjuven var blek i ansiktet och blödde fortfarande från såret i pannan. Sist kom Aelia som eftertrupp med en pil lagd an mot strängen på sin båge.

"Lägg ner honom här", flämtade Otin, "Aelia! Ta en titt på honom."

Alven nådde avsatsen och böjde sig ner över den sårade Kassian. Hon kände på hans heta panna och rörde försiktigt vid den djupa revan vid tinningen.

"Han kommer klara sig", sa hon slutligen, "Men bara om han får riktig vård under den närmaste timmen."

"Vi måste bara klara av den här lilla detaljen först", muttrade Durgan bistert, "Är du säker på att han gick in här?"

"Han försvann uppför trappan", svarade Otin lika bistert, "Det här är den enda vägen."

Dvärgen vände sig mot dörren, måttade den med blicken och sparkade upp den med ett brak.

"Marwyn!" morrade han rasande.

Den grönläddade mannen inne i kammaren tycktes inte märka vare sig honom eller Durgan. Han var fullt upptaget med att beundra ett förgyllt trästycke i ljuset från ett av fönstren. Ansiktet var förvridet i ett vansinnigt leende. På golvet framför honom låg en död man med en dolk i ryggen.

"Du offrade dem", röt dvärgen, "Alla dina mannar gick i döden som lamm vid slaktbänken. För vad? Det här?!"

"Det var värt det", mumlade den grönläddade frånvarande, "Den är vacker. Så vacker. Äntligen min."

"Värt det?!" Otins röst stockade sig av ilska, "Din djävel!"

Han lyfte sin stridsyxha med båda händerna och kastade sig vrålande framåt.

"Inte så fort, lille man"

En väldig rödskäggig gestalt tornade sig plötsligt upp framför honom och blockerade vägen.

"Vi har fortfarande en räkning att göra upp efter vårt lilla möte på spången", brummade mannen, "Om det är något jag inte tål så är det orent spel."

Han lyfte en tung klubba med båda händerna och förberedde sig för att krossa Otins skalle med ett enda förödande slag.

FÖRORD

Spår av ondskan är den andra delen i trilogin *Eldgryning*, en äventyrsserie till Drakar & Demoner, och följer direkt på den föregående delen *Själaslukare*. Äventyret kan knappast spelas fristående. Även om äventyren är skrivna till Expertreglerna, kan säkert en företagssam spelledare konvertera dem till senare versioner utan större problem.

Äventyret utspelar sig i kampanjvärlden Mid och det rekommenderas att spelledaren bekantar sig med den innan spelandet påbörjas. Åtminstone bör han känna till länderna Kentrin och Paratroka, där handlingen utspelas. Det är också bra - men inte nödvändigt - om även spelarna orienterar sig översiktligt om världen. All information finns tillgänglig på <http://get.to/mid>.

Förhoppningsvis kan spelarna använda samma rollpersoner som i *Själaslukare*, men om någon dödat eller nya spelare har tillkommit är det lätt att introducera nya karaktärer i början av äventyret. Det bästa är om dessa sedan tidigare är invånare i Nordmark och då har en naturlig koppling till äventyrarsällskapet. Se även artikeln om att skapa rollpersoner i Mid, som finns på kampanjvärldens hemsida. Liksom i föregående del av *Eldgryning* är det bra med en spelgrupp som klarar av både problemlösningar och strider, eftersom båda förekommer i riklig mängd i äventyret. Det enda som är direkt olämpligt är rollpersoner som är svartfolk.

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.

Till och från förekommer det en del strider i äventyret. I möjligaste mån har jag försökt anpassa antalet motståndare till rollpersonerna, men eftersom deras stridskapacitet säkert skiljer sig åt en hel del är det upp till spelledaren att justera fienderna så att dessa utgör ett balanserat hot. Antingen kan deras antal ökas resp. minskas eller så kan de få högre resp. lägre FV i stridsfärdigheter. Som alltid gäller att spelledaren har fullständig frihet att ändra i äventyret så att både han och spelarna får ut det mesta möjliga av det. Det är trots allt för ert nöje ni spelar.

Spår av ondskan 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.

Mycket nöje!

Martin Lagnerö

Örebro, augusti 2001

FIENDELAND

Natten är stjärnklar och en svag bris drar fram över bergssluttningen. Trots de natur-sköna omgivningarna råder en orolig stämning. Barn gråter och hyschas av sina trötta mödrar. Hundar skäller åt osedda saker i mörkret. Kastruller slamrar när sömnlösa nattvandrare snubblar. Tjudrade getter bräker till, irriterade över trängseln och den magra födan. I två månader har ni suttit överksamma i det väldiga tältlägret där nästan hela Nordmarks befolkning har trängt ihop sig. Två månader sedan ni räddade ert land undan Själaslukare och hans armé av odöda. Två månader sedan kung Valor föll i strid. Två månader sedan Hoppets Förvägrare med sin oändliga hord av svartfolk översvämmade Nordmark. Allt hade sett hopplöst ut. När ni äntligen återvänt från er långa jakt på Arkains hammare och slutligen fördrivit Själaslukare - den galne eldguden Rafastos son, hade hans bror dykt upp norrifrån. Hans orcher, troll, resar och svartalfer hade genom sitt blotta antal kört rakt över både Nordmarks och Brodals arméer. Ni hade inget annat val än att fly. Utan Valor att leda er var folket som i chock, helt utan förmåga att ta initiativ eller organisera sig till motstånd. Motvilligt hade dvärgarna i Vitmolns-massiven gått med på att låta er slå läger på bergens sluttningar, åtminstone under sommaren. När hösten och sedan vintern kommer, är det ingen som vet vad som kommer att hända. Efter hand droppade allt fler nordmarkare in till lägret, med fruktansvärda historier om hur svartfolken gick fram över landet, plundrande och brännande. Snart befann sig nästan alla som deltagit i Valors migration här, tillsammans med många av galorena, landets ursprungsbefolkning. De få ägodelar och värdesaker som man lyckats rädda med sig gick snabbt åt till att köpa mat från dvärgarna och ramorierna, som inte drog sig för att utnyttja er desperata situation. Det hopp som Valor en gång givit sitt folk när de flyttade från sina hemländer, ser nu ut att försvinna. När vintern anländer, kommer all mat att vara slut. Folk tvingas sprida sig söderut, tigga sig fram genom världen, krypa tillbaka till sina ursprungliga hemländer och Nordmark och Valor kommer att vara ett minne blott.

Era hjältedåd under kriget mot Själaslukare har i alla fall gett er tillräcklig status för att få egna tält, resta i närheten av drottningens och hennes rådgivares paviljonger. Men ni har svårt att sova. Lägerets många ljud har ni visserligen vant er vid, men det är något annat. En närvaro som pockar på er uppmärksamhet. En efter en stiger ni upp och kikar ut genom era tältöppningar. Utanför i den mörka natten står en ung flicka, inte mer än åtta-tio år gammal. Hennes långa blonda hår hänger fritt och

hon är klädd i en enkel vit särk. Flickans ansikte har ett oskuldsfullt uttryck och hela hennes väsen utstrålar lugn och fullständig tillit. Ni är alldeles säkra på att ni aldrig förut sett henne i lägret. Hon strövar sakta fram med en ensam, vit blomma i händerna. Hon stannar vid var och en av er och vinkar åt er att följa med. Instinktivt känner ni att hon inte är det minsta hotfull, så ni tvekar inte, utan följer henne. Där ni går efter flickan ser det ut som om hon omges av en svag strålgans och - till er förvåning - det daggvåta gräset hon går igenom lämnar inga spår efter hennes nakna fötter, nästan som om hon svävade ovanför det.

När hon samlat ihop er alla, styr hon kosan mot drottningens tält. Redan innan ni kommer fram har tydligen även hon blivit väckt, för hon slår upp tältöppningen och kliver ut i natten med sin son, prins Karian, på ena armen. Drottning Farla har förändrats efter sin makes död. Hon är fortfarande vacker, men hennes ögon är nu ständigt sorgsna och hennes fåtaliga leenden når aldrig resten av ansiktet. Hon är numera alltid klädd i svart. Till och med den nattrock hon svept omkring sig har inte minsta tillstymmelse till färg eller dekoration. Drottningen ser förundrat på den unga flickan och prins Karian jollar glatt och sträcker ut sina knubbiga händer mot henne. Från sina egna tält ansluter också riddar Walfrid, kungens marsk, hovmagikern magister Makurius och astrologen mästare Farhamion, yrvakna och förvånade. När ni allesammans samlats i en halvcirkel framför flickan, öppnar hon munnen och talar för första gången. Hennes röst är barnslig, men samtidigt oändligt gammal:

"Jag kommer med ett budskap till er alla från Oraklet - gudarnas röst. Ni " - och hon pekar mot drottningen och hennes rådgivare - "har fått bära den tyngsta bördan av den galne gudens vansinne. Vet att det ännu inte är över, men vet också att räddningen ska komma. Er konung var en ljusets förkämpe och i hans namn ska ni åter befrias. Ni" - och flickan vänder sig mot er - "är de Utvalda. På er lott har det fallit att kämpa mot Rafastos söner. En lång väg har ni färdats för att stå upp emot ondskans krafter, men en lång väg har ni kvar. Utan er är världen räddningslöst förlorad till eldens och kaosets gud. Oraklet befaller er att söka upp henne, för utan hennes visdom är er kamp hopplös. Sök upp henne och visa er värdiga. Allas våra öden står på spel."

Strålglansen kring flickan växer i styrka och bländar er för ett kort ögonblick. Sen är hon borta och

bara den vita blomman hon bar ligger kvar på marken.

VAD HAR HÄNT?

För över sextusen år sedan, när Kaoskrigen var över och den galne eldguden Rafastos åter fängslats under jorden, konfererade gudarna med varandra om vad som skulle ske härnäst. De var ense om att skapelsen inte kunde tåla ännu en konflikt av Kaoskrigens kaliber. Allt för stora krafter var i rörelse och hela världen skulle troligen förintas. Om Rafastos åter igen bröt sig loss, skulle man vara tvungen att bekämpa honom genom ombud. Men ombud behöver någon som vägleder dem och Wid, de gamla gudarnas ledare, skapade en röst genom vilken han kunde tala - Oraklet. För att skydda henne mot människors dårskap gömdes hon på en enslig ö, som senare skulle bli känd som Paratroka, och väktare sattes att skydda henne. De som sökte hennes råd var tvungna att visa sig värdiga genom att ta sig förbi dessa väktare. Årtusenden gick och Oraklet föll allt mer i glömska och det sades att hon bara skulle avge sina profetior när nöden var som störst. Stormkriget kom, där Vagabonden, en dödlig människa besatt av Rafastos ande, försökte befria guden från sitt fängelse och satte tre söner till världen. Oraklet vaknade ur sin långa dvala och kände att det var dags för hennes yttersta uppgift, så hon sände bud till de som valts ut att vara gudarnas ombud, nämligen rollpersonerna.

I slutet av *Själaslukare* dök **Hoppets Förvägrare**, Rafastos andre son, upp. Var och en av eldgudens tre söner ärvde en viss aspekt av sin faders makt. Själaslukares aspekt var nekromantiken och Hoppets Förvägrares var herraväldet över svartfolken, som en gång skapades av eldguden för att strida mot alverna i Kaoskrigen. Själaslukares planer för att befria sin far var ganska vaga och att erövra Nordmark och använda det som maktbas var egentligen en ganska långsökt strategi. Hoppets Förvägrare var betydligt slugare. När han uppfylldes av sina gudomliga krafter efter att ha växt upp i en liten by i västra Kora, begav han sig norrut till de barbariska ödemarkerna där svartfolken levde och frodades. Med sin övernaturliga makt samlade han enorma skaror av orcher, resar, troll, svartalfer, vättar och svartnissar omkring sig. Övertygade om att deras skapare äntligen återvänt till dem lade de sina vanliga inre meningsskiljaktigheter åt sidan och följde gudasonen med en fanatisk övertygelse. Men Rafastos var fängslad i södra Kasatien, långt bort från norra Mid, så Hoppets Förvägrare behövde en plan. För att slippa slå sig fram genom hela kontinenten beslöt han sig för att ta sjövägen. Det som saknades var skepp, och skepp fanns i stora mängder i Kentrin vid kusten och på öriket Paratroka. Planen var enkel: landvägen invaderas Kentrin

och tillräckligt många fartyg tas där för att kunna skeppa över en armé till Paratroka, där resten av båtarna han behövde fanns. Mellan svartfolkens länder och Kentrin råkade Nordmark ligga, så det var faktiskt mer eller mindre en slump att hans armé vällde fram över landet just som Själaslukare besegrats. Till skillnad från sin bror såg inte Hoppets Förvägrare Nordmark som ett mål i sig, bara någonting han måste ta sig förbi. När väl huvuddelen av svartfolken hade tagit sig över Vilda bergen och påbörjat erövringen av Kentrin, var det bara okkupationstrupper som stannade kvar, men de var farliga nog.

AVSKED

Oraklets budbärare har alltså gett rollpersonerna uppdraget att söka upp henne för att ta del av hennes visdom. Naturligtvis kan de vägra och göra något annat, men då är också äventyret slut. Det enda rimliga alternativet är att försöka befria Nordmark från svartfolken, men att ge sig på det är ett helt annat äventyr och kommer inte att behandlas i *Spår av ondskan*.

Drottningen ber nu rollpersonerna och hennes rådgivare att komma in i hennes tält för att diskutera det mystiska besöket. Förhoppningsvis är rollpersonerna villiga att ge sig av till Oraklet, och då vill de antagligen veta var hon finns. Om inte någon av dem lyckas med ett mycket svårt slag för Historia eller Teologi (gamla gudarna), är det ingen av dem som känner till något om henne. I så fall tar magister Makurius till orda:

"Jag är varken präst eller historiker, men det är vissa saker som man inte kan undgå att komma i kontakt med när man har studerat så länge som jag. Dessutom har jag, efter att ha hört er berätta vad ni fick reda på i Lysare, läst på så gott jag kunnat i mina egna magra samlingar om händelserna kring Kaoskrigen. Oraklet är en urgammal sierska som funnits så länge människor kan minnas. Hon nämns i de allra tidigaste historiska urkunderna, redan i forntidens gamla högkulturer efter att Elysium och den alviska civilisationen föll. Wid, ledaren för de gamla gudarna, sades tala genom henne för att ge människor råd och inspiration. Enligt legenderna ska hon finnas på Paratroka, i norra Algohavet, alltså nästan rakt österut härifrån. Det talas också om väktare och nycklar till henne, men den mesta informationen är fragmentarisk och ganska oklar."

Förutom detta vet inte Makurius mycket mer. Det enda han är säker på är att alla källor pekar på att Oraklet finns på Paratroka och att hon numera verkar vara nästan bortglömd. Om rollpersonerna inte har några andra frågor (Makurius kan ändå inte

svarar på så mycket mer), så tar riddar Walfrid därefter vid:

"Om ni ska bege er till Paratroka finns det bara en rimlig väg, nämligen att ta sig genom det ockuperade Nordmark, över Vilda bergen, genom Kentrin och över havet. Jag antar att ni har hållit er uppdaterade om situationen i Nordmark? Inte det? Hur som helst, de fåtaliga rapporter vi fått från de senaste anlända flyktingarna tyder på att svartfolken inte har något intresse av att följa efter oss hit. Det verkar som om huvuddelen av deras armé har tagit sig över bergen och fortsatt sitt anfall österut, mot just Kentrin. Det finns en hel del ockupationsstrupp kvar i landet, men trots allt var tydligen inte Nordmark deras huvudmål. Ska ni korsa Nordmark rekommenderar jag er att ni håller er så nära gränsen till Bolorien som möjligt. Inga svartfolk vågar sig in i alvernaskogar, men ni gör nog klokt i att inte försöka er på det själva heller."

Om inte någon av rollpersonerna kommer från Kentrin, flikar drottning Farla in:

"Det finns flera bland vårt folk som ursprungligen kommer från Kentrin. Jag ska se till att ni får en vägvisare med er. Kentrins högländer är vidsträckta och det är lätt att komma vilse. Eftersom ni dessutom behöver få tag på någon slags båt för att ta er över till Paratroka, är det säkert bra med någon som har lokalkännedom. Jag vet inte hur bråttom allt det här är, men någonting säger mig att ni bör agera så fort som möjligt."

Redan innan Själaslukares anfall var Nordmark ett fattigt land, och nu - när befolkningen lever som flyktingar i ett tältläger - är det om möjligt ännu mer utblottat. Drottningen har så gott som ingen utrustning eller förråd att erbjuda den här gången. Om rollpersonerna frågar efter något sådant, kan hon på sin höjd skrapa ihop torrskaftning för tre dagar. Hon ber dem därefter att göra sina förberedelser och återvända till hennes tält vid middagstid följande dag. Hovastrologen mäster Farhamion lovar också att ställa rollpersonernas horoskop innan de far, för att kanske kunna ge dem någon hjälp på vägen.

I lägret finns det visserligen hantverkare av alla slag, men eftersom nästan inga har fått med sig sin utrustning och sina verktyg när de flydde, kan de inte hjälpa till särskilt mycket. Det finns inga vapen eller rustningar till försäljning och vill rollpersonerna köpa mat kommer de att få betala fyra gånger det normala priset. Förhoppningsvis har de kvar sina hästar från *Själaslukare*, men har de inte det kommer de att få promenera. De få hästar som inte reserverats för armén har blivit middag åt svältande nordmarkare. Eftersom rollpersonerna har tillbringat två månader (åtta veckor) i lägret, har de också

haft tid till träning om de vill. Spelledaren kan förutsätta att lärare för de flesta färdigheter (med undantag för de mer exotiska) har funnits tillgängliga i lägret under tiden. Se regelboken för närmare detaljer.

Vid middagstid när rollpersonerna - förhoppningsvis - återvänder till drottningens paviljong, väntar hon på dem där tillsammans med sina rådgivare och en man som de inte tidigare sett. Han presenteras av drottningen som Kean Artos, född i Kentrin och deras vägvisare genom landet. Om inte rollpersonerna uttryckligen vägrar att ta med honom, kommer han följa dem på färden. Drottningen beklagar att hon den här gången inte kan utrusta dem, men hon ger rollpersonerna ett nytt lejdebrev, underskrivet av henne själv i egenskap av förmyndare för den omyndige kronprinsen Karian. Brevet har en likartad lydelse som det rollpersonerna fick av kung Valor, och stadgar att innehavaren handlar med Nordmarks kronas bemyndigande och att allt som görs mot innehavaren också görs mot Nordmark. Magister Makurius säger att han studerat sina böcker närmare och kommit fram till att det bästa sättet att hitta Oraklet är att söka hjälp hos Wids prästerskap. I Paratroka, berättar han, dyrkas fortfarande de gamla gudarna, liksom de för övrigt också görs i Kentrin. Också han beklagar att han den här gången inte kan hjälpa dem med någon utrustning, men han ger dem ett introduktionsbrev till den lilla magikerakademin som finns i Fangel, Paratrokas huvudstad. Han tror att åtminstone någon av trollkarlarna där känner igen hans namn och kanske kan hjälpa rollpersonerna på något sätt. Mäster Farhamion berättar att han tillbringat natten med sina astrologiska instrument och kommit fram till följande:

"Stora faror väntar er, men ännu större faror väntar om ni stannar kvar här. En sjöresa ligger framför er och båtar eller hav kommer att vara av stor vikt framöver. Talet tre dyker upp flera gånger, och är tydligen något slags hinder. En man söderifrån som ni känner, men aldrig har träffat, kommer att hjälpa er."

Förutsägelseerna gäller händelser som inträffar längre fram i äventyret. Egentligen har rollpersonerna inte särskilt mycket nytta av dem nu, men de kommer antagligen känna igen dem när de äger rum.

Om rollpersonerna inte har några fler frågor eller förberedelser är det dags att ge sig av. Ryktet om besöket från Oraklets budbärare har spridits genom lägret och mängder av nordmarkare har ställt upp sig för att bevittna avfärden. Rollpersonen med högst KAR slår ett KAR-slag. Om det är lyckat kommer åskådarna att jubla och önska rollpersonerna lycka till. Misslyckas slaget tittar folkhoppen ointresserat på och kastar en och annan sarkastisk kommentar. Vid fummel kastar de skräp och ruten

frukt och hånar öppet sällskapet. Ett perfekt slag resulterar i att åskådarna förutom jubel, applåder och lyckönskningar också ger dem gåvor i form av mat, motsvarande fältransoner för 2T4 dagar.

PLÅGOKÄRREN

Det nordmarkska tärtläget är beläget på de norra slutningarna av Vitmolnsmassivens östligaste delar. För att ta sig till Kentrins kust via Nordmark måste rollpersonerna följa alvriket Boloriens norra gräns. Bolorien tar vid där Vitmolnsmassiven slutar i öster. Den första delen av färden - innan det egentliga Nordmark börjar - går genom de svårge-
nomträngliga våtmarker som är kända (eller snarare ökända) som Plågokärren. Det är ett område av träsk och myrar, genomkorsade av stigar och enstaka sumpiga skogsområden. Det är endast möjligt att rida kortare sträckor; större delen av vägen måste

eventuella riddjur ledas fram. Färden genom Plågokärren tar fyra dagar, om inte rollpersonerna går vilse (se nedan).

Våtmarkerna är ett favorittillhåll för insekter av alla de slag, och de tänker inte missa tillfället till att få suga lite äventyrarblod. Såvida de inte skyddar sig med magi eller någon typ av örter eller droger, måste varje rollpersonerna slå ett FYS-slag per dygn. Om slaget misslyckas, blir personen så irriterad av insektsbett att han får -2 på alla färdigheter under resten av dagen. I övrigt består djurlivet bara av ett antal fågelarter. Detta gör att rollpersonerna som försöker skaffa mat med Jaga eller Fiska får -5 på CL.

En del slumpmässiga händelser kan inträffa under färden genom Plågokärren. Slå på tabellen en gång per dag, eller välj händelser godtyckligt.

1T10 Händelse

- | | |
|-----|---|
| 1-5 | Ingenting särskilt inträffar. |
| 6 | Rollpersonerna går vilse i den förvirrande labyrinten av stigar. Om de lyckas med ett slag för Orientering (eller använder motsvarande magi) tar färden bara en dag extra. Misslyckas de irrar rollpersonerna runt i ytterligare 1T4+1 dagar innan de kommer på rätt spår. |
| 7 | När rollpersonerna vaknar efter nattvilan har all fast mark omkring dem - förutom själva lägerplatsen - försvunnit. Istället är de nu omringade av mörkt, gytigt vatten på alla sidor. Vattnet är drygt två meter djupt, så de kan inte vada. Vill de få med sig hästar och tung utrustning får de hitta på något annat. Exempelvis kan de försöka bygga flottor av de dvärgväxta träden och buskarna i träsket. Närmaste fasta mark är omkring tjugo meter bort. |
| 8 | En slumpmässigt vald rollperson eller häst trampar ner i kvicksand. Han kan inte ta sig upp själv. Varje försök att röra sig resulterar bara i att vederbörande sjunker djupare ner. För att undvika panik måste rollpersonen klara ett normalt PSY-slag. Om det misslyckas kommer han desperat försöka kämpa sig fri och vara räddningslöst förlorad efter 1T4+4 SR. Hästar som fastnar kommer automatiskt drabbas av panik. |
| 9 | Någon av rollpersonerna råkar trampa i ett bo med giftiga träskgetingar och skrämmer upp en medelstor svärm. Varje SR kan 1T3+2 personer i sällskapet angripas. Har en rollperson heltäckande rustning får denne 1 stick per SR, med begränsad rustning 5 stick och med vanliga kläder 10 stick. Varje stick har en giftstyrka på 0,2, styrkan summeras för varje rollperson och fungerar sedan som vanligt gift. Giftskadan ackumuleras för varje SR personen blir utsatt för angrepp, och ökar alltså hela tiden. Getingarna kan inte dödas - rollpersonerna måste antingen fly genom att dyka under vatten eller skingra dem med t.ex. rök eller magi. |
| 10 | Ett häftigt regnväder driver in över träsket. Vattennivån höjs tillfälligt med flera decimeter och gör att all förflyttning tar 20% längre tid än normalt. Har rollpersonerna med sig färsk livsmedel är det 75% chans att dessa blöts upp och förfärs. Om inte rollpersonerna stannar och söker skydd (kräver ett eget tält eller regnskydd) blir dessutom kläder och utrustning genomblöta. Effekten beror på vilken utrustning rollpersonerna har. Bågsträngar blir oanvändbara och metallrustningar riskerar att rosta. |

Vägen ut från Plågokärret leder ut mellan Grambergens sydligaste utlöpare och Boloriens norra gräns. Rollpersonerna är nu på väg in i själva Nordmark - ett land som är ockuperat av en blodtörstig och vaksam fiende.

GENOM NORDMARK

Rollpersonerna blev visserligen rekommenderade av riddar Walfrid att hålla sig så nära gränsen mot Bolorien som möjligt, men de behöver ju naturligtvis inte följa hans råd. Risker att stöta på svartfolk

blir dock betydligt större ju längre in i landet de beger sig. Nordmark är numera ett öde rike. Nästan hela befolkningen har flytt till tätlägren. Kvar finns bara en del spridda grupper av galorer (landets ursprungsbefolkning) som gömmer sig i de täta skogarna. Håller rollpersonerna sig till landets sydgräns, är det ett förhållandevis öppet landskap de färdas igenom. Alvriket Boloriens ädellövskogar har upphört och nordens ändlösa barrskogar har ännu inte tagit vid. Innan kriget mot Själaslukare var området ganska tätt befolkat. Dalarna kring Valors sjö är bördig jordbruksmark och flera små bondbyar och ett par större samhällen fanns utspridda i landskapet. Nu är alla gårdar och hus övergivna. Många byar har bränts ner till grunden, de flesta andra har blivit plundrade och bara ett fåtal är helt orörda. Terrängen är en blandning av öppna hedar, betesmarker, åkrar och mindre områ-

den av blandskog. Från Valors sjö rinner floden Rian åt sydöst in i Bolorien. Om rollpersonerna tar den föreslagna vägen (längs med gränsen) måste de färdas ca 25 mil. En hel del svartfolkspatruller rör sig i området. Beroende på hur rollpersonerna tar sig fram är det olika stor sannolikhet för en sammanstötning. Om de färdas i normal hastighet tar de sig fram ca 35 km om dagen till häst och 30 km till fots. Försöker de medvetet dölja sin framryckning halveras hastigheten de kan hålla. Vid normal hastighet är det varje dag 45% risk att de stöter på en svartfolkspatrull. Smyger de istället fram är risken minskad till 35%. Om de inte håller sig nära den boloriska gränsen ökar risken med 30 procentenheter. Slå från tabellen nedan för att avgöra vilken typ av patrull det rör sig om.

1T6 Patrull

- 1 [Rollpersonernas antal]x2 svartalfsryttare (typ A) närmar sig. De har upptäckt rollpersonerna på långt avstånd och går till anfall.
- 2 [Rollpersonernas antal]+2T4 orcher (typ A) är på väg norrifrån. Om deras ledare (orcherhövding) lyckas med Upptäcka fara lägger de märke till rollpersonerna, annars kommer de att fortsätta och det är upp till rollpersonerna om de vill gömma sig eller lägga sig i bakhåll.
- 3 2T2 resar har slagit upp en postering. De är inte särskilt uppmärksamma, så rollpersonerna bör ha en chans att ta sig förbi dem (Smyga eller motsvarande).
- 4 [Rollpersonernas antal]+1T6 svartalfsryttare (typ B) gör ett svep över landskapet. Om rollpersonerna lyckas upptäcka dem först (Upptäcka fara eller Dolda ting), har de en chans att gömma sig, annars blir det strid.
- 5 3T3 orcher (typ A), varav en hövding, patrullerar området. Om ledare lyckas med Upptäcka fara kommer rollpersonerna vara röjda, och orcherna lägger sig i bakhåll.
- 6 2T4 svartalfer, 1T6 orcher (typ A) och en rese är på väg västerut. De håller högt tempo och har dålig uppsikt. Rollpersonerna hinner (med ett lyckat Upptäcka fara) se dem först.

Spelledaren bör försöka förmedla en känsla av att rollpersonerna rör sig i verkligt farliga marker. Ockupationsmakten ska uppfattas som mäktig och vaksam, och varje steg bör tas med försiktighet. Det ska finnas skäl till varför nästan hela Nordmarks befolkning flydde landet. Förutom eventuella möten med patruller kan en del andra händelser inträffa under färden genom Nordmark. Spelledaren kan själv välja när, var och vilka av de nedanstående händelserna som ska inträffa, eller om han föredrar att slumpa fram dem.

1. Plundrad bondgård

På avstånd kan rollpersonerna höra gälla kvinno-skrik, ljudet av någonting som krossas och råa, skällande skratt. Om de undersöker ljuden närmare, märker de att de kommer från andra sidan ett skogsparti. Förhoppningsvis närmar de sig så tyst som möjligt och ser då en bondgård som verkar vara tidigare orörd. En familj - en man, en kvinna, två halvvuxna döttrar och en yngre son - binds och

slängs till marken på gårdstunet av en grupp orcher med osedvanligt brutal uppsyn. Andra orcher verkar stöka omkring inne i boningshuset och ladan. Hur rollpersonerna agerar härifrån är upp till dem själva. Det är tydligt att orcherna inte har goda avsikter. Om spelarna tvekar att ingripa, kan spelledaren låta några av orcherna bli mer än lovligt när-gångna mot de unga döttrarna och hånfullt flinande börja slita upp deras kläder.

1. Gårdstunet

Överblick: Gårdsplanen är omgiven av byggnader på tre sidor; rakt fram ligger vad som verkar vara boningshuset - en enkel stockbyggnad med torvtak som når nästan ända ner till marken, en öppen dörr och två fönster med stängda fönsterluckor. Till höger står en liten byggnad utan fönster, kanske ett förråd eller hönshus och till vänster står en stor lada, betydligt högre än boningshuset och med ett par rejäla dubbeldörrar på vid gavel. Mitt på tunet står en brunn, komplett med hink och vevanordning.

Varelser: Den bundna och hjälplösa familjen ligger slängd på marken mellan brunnen och boningshuset. Fem orcher (typ A) och deras hövding står omkring dem, utan särskilt mycket uppmärksamhet utåt.

SL: Har rollpersonerna iakttagit åtminstone något mått av försiktighet när de närmat sig gården bör de inte ha blivit upptäckta. Gården är belägen i en glänta och skogsbrynet är ungefär tio meter från själva gårdsplanen. Rollpersonerna kan inte närma sig tunet helt öppet, men cirklar de runt åt något håll bör de lyckas komma fram osedda med ett lätt Smyga-slag.

2. Gillestuga

Överblick: Större delen av stugan tas upp av detta rum. En eldstad är murad längs ena kortväggen, med en hög ved staplad bredvid. Längs långväggarna står tre väggfasta sängar och några enkla kistor och tunnor. Ett grovt tillyxat bord med bänkar är placerat i rummets mitt och en lucka är infattad i jordgolvet mellan eldstaden och bordet. En dörr i stugans tunna skiljevägg leder in till nästa rum.

Varelser: Luckan leder till jordkällaren och där rotar en orch (typ A) runt bland matförråden. Ett lyckat slag för Lyssna avslöjar hans närvaro. Han har av misstag stängt luckan efter sig och kommer inte märka om strid utbryter på gårdstunet.

SL: I sängarna sover normalt familjens barn och kistorna innehåller deras fåtaliga ägodelar. Fönstret har inget glas utan är bara stängt med en lucka. Dörren in till sovrummet är stängd men olåst.

3. Sovrummet

Överblick: I stugans mindre rum dominerar en ganska stor dubbelsäng. En större kista står i ett hörn och på en av väggarna hänger ett buckligt men välputsat kopparfat.

Varelser: En orch (typ B) rotar runt i kistan. Om strid uppstår på tunet kommer han att ställa sig i fönstret och försöka pricka någon av rollpersonerna med sitt armborst. Ett lyckat slag för Lyssna från gillestugan gör att rollpersonerna upptäcker honom, men bullrar de själva mycket har orchen själv en chans att höra dem.

SL: Det här är bondens och hans hustrus sovrums och kistan innehåller deras kläder och linne. Kopparfatet är inte värt särskilt mycket, men är det enda egentliga värdeföremålet på gården. Även här är fönstret stängt med en fönsterlucka.

4. Lada

Överblick: De båda dubbeldörrarna står på vid gavel och leder in till ett stort öppet utrymme. En smal trappa direkt till höger leder upp till ett mörkt loft. Till vänster är ett par bås avskärmade av låga stängsel. Inne i båsarna står två magra kor, som råmar förskräckt, och några getter som ilsket stångar mot grinden. Ett flertal tunnor står uppställda längs

väggen mittemot er, och under loftet till höger är en rejäl stack hö uppstaplad.

Varelser: Inga, förutom djuren.

SL: Tunnorna innehåller utsäde och spannmål.

5. Loft

Överblick: Den smala trappan leder upp till ett smalt loft, kanske tre meter upp. Några tunnor står i bortre hörnet och lite utspritt hö fyller upp resten.

Varelser: En orch sitter lutad mot väggen mellan två tunnor. Han har nämligen upptäckt att bonden förvarat sitt hembryggda öl häruppe och tar sig nu en tupplur efter att ha provsmakat brygden. Orchen kommer inte vakna av mindre än att han doppas i brunnen.

SL: De tre tunnorna innehåller ett rätt gott, men starkt öl. En av dem är öppnad av orchen och dess innehåll är nu kraftig besudlat.

6. Hönshus

Överblick: En låg dörr leder in till det lilla utrymmet och ni möts av ett upphetsat kacklande. Höns flaxar omkring på golvet eller sitter uppflugna på pinnar längs väggarna. En tupp gal, upprörd över allt liv och väsen på gården.

Varelser: Förutom pullorna sitter en svartalf i ett hörn och suger i sig innehållet i några råa ägg han fått tag på. Svartalfen är tjänare åt orcherna och kommer undvika strid om möjligt. Hör han något misstänkt från tunet håller han sig hellre gömd i hönsgården än hjälper till.

SL: Förutom ett dussin färska ägg finns här inget värdefullt.

Om familjen befrias kommer de vara enormt tack samma och beklaga att de inte kan belöna rollpersonerna på något sätt. Frågar rollpersonerna uttryckligen om de kan få matförråd, kan familjen avvara motsvarande fyra dagsransoner. De berättar också att de lever ganska avskilt från andra gårdar och visserligen hörde rykten om svartfolkens framfart men aldrig riktigt trodde på dem. Nu när de vet sanningen kommer de snarast möjligt packa sina tillhörigheter och försöka ta sig till tältlägren.

2. Gerillakrig

När rollpersonerna är på väg genom ett skogsparti, stiger plötsligt en galorisk krigare fram på stigen framför dem. På sin kärva dialekt frågar han om de är nordmarkare och vädjar sedan till dem att följa med till hans läger ett litet stycke in i skogen. Om rollpersonerna följer med leder krigaren, som presenterar sig som Guarth, dem några hundra meter in i snårskogen till en tillfällig lägerplats där ytterligare ett dussin galorer, fullt beväpnade, uppehåller sig. Krigarnas ledare reser sig och välkomnar rollpersonerna. Han bjuder dem på friskt källvatten och mat, och berättar följande:

"Mitt namn är Rogoh, krigshövding för stammen Nastrond i de södra lågländerna. Vi vet att de flesta flydde till tätlägren när de svarta folken invaderade, och vi skickade våra barn, kvinnor och gamla med dem, men vi själva stannade kvar. Det här är vårt land och vi tänker inte lämna det. Tyvärr har fienden varit fler än oss hela tiden, så vi har varit tvungna att gömma oss, fly och bara slå till när vi varit absolut säkra på seger. För tre dagar sedan blev vår lägerplats angripen av orcher och fem av våra krigare togs till fånga. Resten - de som ni ser här - lyckades fly undan. Vi har lyckats ta reda på var våra fränder hålls fångna och vid Trymmer - hm, jag menar vid Rev och Rava - vi ska inte svika dem. Vi har planerat en fritagning, men vi är för få. Vi behöver ytterligare [rollpersonernas antal] personer för att vara säkra på framgång. Jag tänker inte lägga mig i vart ni är på väg och vilket ert ärende är; kanske är det bäst att jag vet så lite som möjligt. Men kunde ni avvara en dag för att hjälpa oss, skulle vi vara evigt tacksamma. Jag tror det var gudarnas vilja att ni skulle passera just här och nu. Det gäller trots allt era landsmän. Vad säger ni?"

Om rollpersonerna inte accepterar blir Rogoh besviken och tar farväl. De övriga galoriska krigarna muttrar sarkastiska kommentarer, blänger och spottar i marken. Går rollpersonerna med på att hjälpa till, skiner krigshövdingen upp och börjar berätta om sin situationen. De fem krigarna hålls fångna i ett läger ungefär en mil längre in i skogen. Lägret används som bas av ett orcherkompani - understödda av en grupp svartalfsryttare och ett par resar - som tydligt ansvarar för övervakningen av det här området. Trots att svartfolken inte varit här så länge, så har de varit förvånansvärt flitiga i sina fältarbeten. Rogoh berättar att lägret är beläget vid utkanten av en mosse, omgivet på tre håll av en vallgrav och dessutom skyddat av en stockpalissad. Det verkar ha en total besättning på ett tjugotal orcher, ett halvdussin svartalfsryttare och tre eller fyra resar. Rogoh föreslår att man förflyttar sig till lägrets närhet för att spana närmare och komma fram till en plan.

Kommer rollpersonerna fram till lägret kan de mycket riktigt se att det är omgivet av en palissad och har en vallgrav på tre sidor. Den fjärde sidan vetter mot mossen och tydligt räknar orcherna med att ingen kan anfalla över den. Dessutom kan rollpersonerna se att en träbro leder över vallgraven till en kraftig port, flankerad av två torn, dubbelt så höga som palissadens tre meter. En blodröd flagga vajar svagt i vinden från ett av tornen. Vill någon se mer måste de komma närmare lägret och i så fall lyckas med ett slag för Smyga och Gömma sig (alternativt Kamouflage). De kan då se de halm-täckta taken på åtminstone tre barackliknande byggnader inne i lägret. Dessutom verkar ännu ett

torn finnas i palissaden på den sidan av lägret som vetter mot mossen. Ett lyckat slag för Lyssna gör också att man hör gläfsandet från vargar (egentligen ulvar) och röster som konverserar på svartiska. Närmare än hundra meter bör man inte komma från landsidan, eftersom all vegetation har rensats bort runt lägret inom det avståndet.

Vallgraven är tre meter bred och två meter djup. Palissaden löper runt hela lägret och är tre meter hög. På insidan, två meter upp, löper en plattform hela vägen runt, som tillåter orcher att patrullera. Barackerna är av enkel konstruktion; en ram av stockar, väggar av flätade vidjor och halmtak. Totalt är 20 orcher (12 typ A, 8 typ C), tre resar, åtta svartalfsryttare (typ A) och en orcherhövding baserade i lägret. Eftersom svartfolk föredrar att vara aktiva under natten, är de dagtid huvudsakligen inne i lägret, där de äter eller sover. Under fyra timmar varje dag är dock fyra svartalfsryttare ute på patrull. Dessutom är tornen bemannade dygnet runt. På natten är garnisonen mer aktiv. Hälften av orcherna går ut på patrullering under sex timmar, medan andra hälften antingen bevakar palissaden eller tränar. Svartalfsryttarna är också ute sex timmar under natten, men överlappar orchernas patrullering så att de antingen ger sig ut fyra timmar tidigare eller fyra timmar senare. Minst två svartalfsryttare med ulvar befinner sig alltid i lägret. Resarna fungerar som larmstyrka och lämnar inte lägret om inte någon av patrullerna kallar på förstärkning. Den mesta tiden tillbringar de i sin barack eller vid någon av kokeldarna på gården. Orcherhövdingen håller sig mest i lägret och följer sällan eller aldrig med ut på patrull.

1. Vaktorn

Sex meter höga torn vars ena sida är en del av palissaden. Väggarna är inte särskilt tjocka och tål 30 KP. Tornen är mest avsedda för spaning och inte för strid. En stega från marken leder upp till en lucka i golvet på tornets plattform. Tornen av bemannade dag som natt. Oftast är det svartalferna som åker på bevakningstjänst, men om de är ute med ulvarna bemannas de av orcher.

2. Öppen yta

Större delen av lägret utgörs av en öppen plan. Här bedriver svartfolken träning eller hänger bara omkring när de inte har något annat för sig. Det finns några eldgropar som används vid matlagning eller som värmekälla. Skräp, avfall och matrester är spridda lite hur som helst.

3. Ulvhägnet

Mellan palissadväggarna i borte högra hörnet och orchernas barack är ett område reserverat för svartalfernas ulvar. Ett staket löper mellan orchernas och svartalfernas baracker, vilket innehåller en bastant grind - den enda vägen in och ut för djuren. Åtta

fullvuxna ulvar hålls här när de inte används för uppdrag. De matas regelbundet och har tillgång till en vattenho vid orcherbarackens vägg. Svartalfer må vara lata och fega, men de ordentlig pli på sina riddjur. Ulvarna lyder bara sina ryttare och fungerar i övrigt som både varnings- och vakthållningsdjur. Försöker någon obehörig ta sig in i hägnet kommer ulvarna att avge gälla tjut och skall och därefter gå till angrepp.

4. Resebarack

Överblick: Ett flottig läderskynke hänger för dörröppningen, som leder in till ett skumt och dåligt upplyst utrymme. Det finns inga riktiga möbler, bara en trasig långbänk, några tunnor och ett par lådor. Tunna högar av halm ligger fläckvis på golvet och rengnagda ben är slängda i hörnen. En klart obehaglig stank ligger i luften.

Varelser: De tre resar som tillhör lägret bor i den här baracken. Om de inte är ute på uppdrag, ligger de oftast och slöar på sina halmhögar eller äter. Om strid bryter utanför kommer de att ingripa, men oljud i någon av de andra barackerna kan de bara höra med ett lyckat slag för Lyssna.

SL: Resarna är orenliga varelser, så det mesta innehållet i tunnorna och lådorna är nedsmutsad av deras grova labbar. Öl och vin av dålig kvalitet finns i de flesta av dem, tillsammans med en del torkat kött.

5. Svartalfsbarack

Överblick: Ett par enkla bräddörrar leder in till ett trångt, stinkande utrymme. Till vänster står ett långbord med grova bänkar. Bordsytan är kladdig och fläckig och fylld med matrester och odiskade skålar och muggar. Längs den högra väggen står fyra dubbelsängar, obäddade och stökiga. Några tunnor och kistor är uppstaplade längs väggen rakt fram.

Varelser: Här bor de åtta svartalfsryttarna i en otäck röra av smutsiga klädespersedlar, omkringslängda vapen och opolerade rustningar. Svartalfer är fega varelser och bryr sig egentligen bara om ulvarnas och sitt eget välbefinnande. De kommer inte frivilligt kasta sig in i någon strid, men slåss om de blir angripna eller framfösta av orcherna.

SL: Förutom sina personliga vapen och rustningar finns det inga särskilda värdeföremål här. Tunnorna innehåller ett blaskigt öl som bara svartalfer kan uppskatta, och i lådorna förvaras extra pilar, kläder och några torkade köttstycken. På en krok innanför dörren hänger nyckeln till låshålan (se nedan).

6. Förråd

Överblick: Innanför dörren är rummet staplat från golv till tak med lådor, tunnor och säckar. Buntar av spjut står lutade i ett hörn och pilbågar hänger på krokar i ett annat.

Varelser: Inga.

SL: Dörren till förrådet är låst med ett kraftigt hänglås (svårighetsgrad 20), till vilken endast hövdingen har nyckeln. Tunnorna innehåller mat och dryck, till största delen torkat kött och fisk, samt blaskigt öl och orcherdrank. Det finns en hel del extra vapen, bl.a. kortspjut, pilar, pilbågar och dolkar. Dessutom ligger ett par ringbrynjeharnesk och tre hjälmar i en låda. Det finns också en hel del verktyg, rep, spik och andra nyttigheter. För övrigt finns här inga värdeföremål.

7. Orcherbarack, sovsal

Överblick: De breda dubbeldörrarna leder in till en större sal; rökig, skum och dåligt upplyst. I rummets mitt löper ett långbord med grova bänkar och längs långsidorna står dubbelsängar, bäddade med smutsiga filter och halm. Längst bort är rummet avskärmat med ett tungt draperi av grå säckväv. Stanken av otvättade kroppar ligger tung i luften, och flugor hörs surra kring övergivna matrester på bordet.

Varelser: Här bor lagrets tjugo orcher. När de inte patrullerar eller befinner sig ute på gården, sover de i sängarna eller äter vid bordet. Deras personliga tillhörigheter förvarar de i slarviga högar på golvet bredvid sängarna.

SL: Eftersom inga av orcherna litar på varandra förvarar de sina fåtaliga värdesaker på sig själva. Om strid utbryter utanför kommer orcher som eventuellt befinner sig i baracken att snabbt komma ut och hjälpa till. Till skillnad från svartalferna är de både stridslystna och tappra, åtminstone när de har ett numerärt överläge.

8. Orcherbarack, hövdingens kvarter

Överblick: Barackens borte ända är avskärmat av ett draperi och döljer ett välmöblerat rum med en riktig säng, ett skrivbord med en stol, samt ett par kistor och tunnor. Ett tungt armborst hänger på en krok på väggen bredvid ett koger med skåktor. På skrivbordet ligger en röra av hopknycklade pappersark.

Varelser: Orcherhövdingen, lagrets ledare, bor i den här sektionen. Han anser sig vara förmer än de andra orcherna och tillbringar sin mesta tid här när han inte leder patruller. Men han är en duglig krigare och kommer snabbt att reagera om strid utbryter. Hövdingen har nycklarna till förrådet och sin skattkista i en kedja kring halsen.

SL: En av kistorna är låst (SG 25) och innehåller obearbetade silverstycken till ett värde av 220 sm. De övriga kistorna och tunnorna innehåller klädespersedlar, mat och vin av hygglig kvalitet. Papprena på skrivbordet är skrivna på svartiska och är rapporter från andra kompanier runt om i landet. De behandlar aktiviteten hos de kvarvarande nordmarkarna, men avslöjar inget av intresse för rollpersonerna.

9. Låshålan

Överblick: Mitt i ulvhägnen står ett litet skjul med en låst dörr (SG 20). Skjulet är tomt, förutom ett stort hål grävt i golvet, täckt med ett vidjegaller.

Varelser: I det fem meter djupa hålet hålls de galoriska krigarna fångna. De är utmattade av brist på mat och hårda förhör, så de kan inte ta sig ut utan hjälp.

SL: Gallret hålls på plats av tunga stenar, som lätt kan avlägsnas uppifrån, men svårigen nerifrån hålet.

Rogoh har inte någon egentlig plan för hur fritagningen ska gå till väga, så han är villig att lyssna till förslag från rollpersonerna. De resurser som finns till förfogande är - förutom rollpersonerna själva - tolv galoriska krigare och Rogoh själv (samma värden som en vanlig galor, men +3 på alla färdigheter och Taktik 8). Tänk också på att ingen vet var i lägret galorerna hålls fångna. Fångarna utfodras en gång per dygn, vid skymningen, med en hink slabbiga rester som hålls rätt ner i hålet. Om lägret observeras från nära håll (se ovan) under en hel dag, kan en uppmärksam rollpersonerna (lyckat slag för Dolda ting) lägga märke till att en svartalf, kånkande på en hink, går in i ulvhägnen, låser upp dörren till skjulet och försvinner in för ett kort ögonblick. När han kommer ut är hinken märkbart lättare, antagligen tom.

Det är upp till rollpersonerna själva hur de vill genomföra fritagningen. En direkt stormning av lägret är dock inte att rekommendera, eftersom den nästan säkert skulle misslyckas. De måste också bestämma sig för om de vill handla dag- eller natetid. Under dagen är garnisonen mindre uppmärksam, men alla befinner sig i lägret. Under natten är många ute på patrull, men de som är kvar är betydligt mer vaksamma. Det är också i det närmaste omöjligt att smyga sig fram till lägret från moss- eller portsidan. Vaktposterna i tornen har fri sikt i minst 100 meter och kan lätt upptäcka någon som rör sig. I mossen utgörs det enda skyddet av dvärgväxta tallar, som står med stora mellanrum. All förflyttning där minskar med 4, eftersom man sjunker ner ett par decimeter för varje steg. Det går inte heller att smyga sig fram till låshålan om ulvarna är kvar i hägnen. De har utmärkt luktsinne och väcker omedelbart hela lägret om någon försöker inkräkta.

Om spelarna själva inte kan hitta på några bra sätt att genomföra fritagningen kan spelledaren hjälpa dem en smula på traven. Exempel på taktiker som kan användas är:

- Ulvarna förgiftas eller sövs, så att man kan smyga in obemärkt i lägret från östra sidan under dagen. Om inte någon rollperson har några gifter, kan någon av galorerna med ett svårt

slag för Överlevnad hitta någon lämplig ört eller växt i skogen.

- Avledande manöver som lockar bort större delen av garnisonen från lägret. Ta till fånga någon av patrullerna eller starta en brand kan vara ett alternativ. Ett anfall mot en minimal garnison har stora utsikter att lyckas, men måste genomföras snabbt.
- Kidnappa hövdingen och med honom som gisslan tvinga fram ett frisläppande av fångarna. Svartalferna och resarna kommer lyda hövdingen i alla lägen, medan orcherna är mer tveksamma att följa order som ges under tvång.
- Magi i olika former är alltid en möjlighet. De flesta svartfolk - och i synnerhet resar - är vidskepliga och skräms lätt av bländverk och illusioner.

Rogoh och hans galoriska krigare kommer att försöka avsluta fritagningen med att sätta eld på hela lägret. Allra helst vill de också ha ihjäl hela garnisonen, men lyckas man frita fångarna är de nöjda med det. Om operationen är framgångsrik kommer Rogoh vara tacksam mot rollpersonerna och erbjuda en av sina krigare som guide fram till Vilda bergen. Med en galor som vägvisare ökar hastigheten sällskapet kan hålla med 20%. Dessutom minskar sannolikheten för sammanstötning med en svartfolkspatrull med 10 procentenheter.

3. Alvsk gränspatrull

(Den här händelsen kan bara inträffa om rollpersonerna färdas nära gränsen mot Bolorien.)

Ni har just slagit läger för natten. Elden ni gjort upp börjar ta sig och sprider ett flackande ljus omkring sig. Det enda som hörs är lågornas sprakande och syrsornas malande, entoniga spel. Plötsligt, som från ingenstans, kliver en gestalt in i lägereldens sken. Det är en alv med ett långt spjut i händerna, klädd i en grön-brunspräcklig mantel under vilken en glimmande brynja skymtas. Innan ni ens hunnit fundera på att resa er upp eller dra några vapen, ger han ifrån sig en kort order över axeln, "Mae! Do govonaien!", och ytterligare ett tiotal alver, med spjutspetsarna riktade mot er, dyker upp bakom honom. Den första alven betraktar er ett ögonblick med ett bistert ansiktsuttryck och säger sedan med sin melodiska accent:

"Lämnat ifrån er vapnen. Ni är omringade. Våra bågskytter är dolda bland träden runt omkring er och kan pricka ett fågelöga på tvåhundra stegs avstånd. Gör inget motstånd, så kommer ni inte till skada."

Skogsalverna kommer från Bolorien och patrullerar sitt lands gränser. Svartfolkens invasion har fått dem att drastiskt höja sin beredskap. De har följt rollpersonerna på avstånd under halva dagen och

eftersom de inte är säkra på deras avsikter, har de beslutat att ta dem till förhör. Alverna är tjugo till antalet, hälften beväpnade med spjut och andra hälften med bågar. Bågskyttarna är mycket riktigt gömda bland träden, och skulle rollpersonerna sätta sig till motvärn kommer de inte tveka att skjuta. Om rollpersonerna istället lämnar över sina vapen, kommer de att fördes med ögonbindlar och ledas iväg. De går under vad som verkar vara flera timmar, men rollpersonerna kan inte avgöra exakt i vilken riktning. Till slut hejdas de och alverna tar av dem ögonbindlarna. Rollpersonerna befinner sig nu i en glänta i en vacker ädellövskog (Bolorien - vilket en älvfolksvarelse inser med ett INT-slag). De står med ryggen mot ett stort klippblock och

framför dem, i en halvcirkel för att förhindra flykt, står alverna uppställda. Några av dem står ett stycke bort och bär på rollpersonernas vapen och utrustning. Slå ett slag på reaktionstabellen nedan för att avgöra hur alvernas ställer sig till sällskapet. Addera rollpersonernas bästa KAR-grupp till slaget. Om någon av dem är älvfolk, lägg +2 till slaget. Kommer vederbörande dessutom från Bolorien, lägg på ytterligare +1. Bär någon av rollpersonerna pilbågen Caulindar (se äventyret *Sjäslukare*), addera +1. Är någon rollpersonerna dvärg minskas slaget med 2. Skulle någon mot all förmodan vara svartfolk, modifieras slaget med -8.

1T20 Reaktion

1-3	Fientliga. Alverna kommer att misstro rollpersonerna vad de än säger. Deras utrustning går igenom och de förhörs gång på gång.
4-8	Misstänksamma. Alverna är på sin vakt och kommer noggrant förhöra rollpersonerna för att utröna vilka de är och vad de har för ärenden.
9-16	Neutrala. Alverna kommer objektivt och sakligt att lyssna på rollpersonerna och därefter avgöra om de utgör ett hot eller inte.
17-19	Positiva. Alverna tror gott om rollpersonerna och vill med sin försiktiga utfrågning bara bekräfta att de inte är fiender.
20+	Vänskapliga. Alverna ber om ursäkt för att de fört bort rollpersonerna, men hänvisar till svartfolkens oroväckande aktiviteter. De genomför inget förhör, utan samtal bara i all vänlighet och utbyter information.

Skogsalvernas ledare, Finoar, leder förhöret/samtalet (beroende på reaktion). Visserligen är det tydligt att rollpersonerna inte är svartfolk, men det är inte ovanligt att dessa allierar sig med ondskefulla individer av andra raser. Först och främst vill alverna utröna om sällskapet utgör ett hot mot Bolorien. Om detta kan tillbakavisas, vill de veta vad rollpersonernas ärende är och vilka de egentligen är. Drottning Farlas lejdebrev kan vara behjälpligt i det avseendet. Förhoppningsvis kommer rollpersonerna att kunna förklara varför de färdas längs med gränsen på ett trovärdigt sätt. Bara om de bråkar eller försöker fly, kommer alverna att hålla dem fångslade någon längre tid.

Har rollpersonerna lyckats förklara sig och alvernas reaktion var *neutral* eller bättre, är Finoar villig att berätta vad de själva vet om svartfolken och händelserna i Nordmark. Efter Sjäslukares invasion insåg de att något var på gång i landet och när svartfolken invaderade trappades gränsbevakningen upp radikalt. Visserligen är svartfolken vidskepliga och få vågar sig in i Boloriens förtrollade skogar, men en större styrka skulle ändå kunna utgöra ett hot. Finoar berättar att de ständigt har patruller som rör sig i gränstrakterna och som då och då har haft mindre sammanstötningar med orcher och svartalfs-

ryttare. Svartfolken verkar för ovanlighetens skull lagt sina inre meningsmotsättningar åt sidan och arbetar nu under en gemensam ledare. De verkar fanatiska i sin lydnad, nästan med en religiös övertygelse. Däremot är inte så många kvar i själva Nordmark längre. De har upprättat posterings och läger på en del platser, men huvudstyrkan har gått över Vilda bergen och invaderat Kentrin. Finoar säger också att Bolorien inte kommer att agera själva mot svartfolken, utan bara försvara sina egna gränser. Har rollpersonerna berättat om Rafastos, hans söner och Oraklet, kommer Finoar nicka igenkännande. Han har hört legenderna, men är själv inte tillräckligt gammal (bara 700 år) för att ha upplevt något av dem. Han har ingen ytterligare information om dem som kan vara till hjälp.

När förhöret/samtalet är slut kommer alverna - förutsatt att rollpersonerna inte sätter sig till motvärn - att sätta på dem ögonbindlarna igen och föra ut dem ur Bolorien tillbaka till platsen där de togs till fånga. Om reaktionen var *positiv* eller bättre kommer de dessutom att ge dem fem *Canas-brödkakor* var. Canas bakas av alvernas Gyllensäd och varje kaka motsvarar en dagsranson. Oavsett reaktion kommer också rollpersonerna varnas för

att bege sig in i Bolorien objudna; om inte annat så för deras egen säkerhets skull.

4. Gengångarna

En natt när rollpersonerna slagit läger, väcks någon (eller den som eventuellt håller vakt) av mystiska ljud i närheten. Ett lyckat slag för Lyssna gör att man hör att det rör sig om klagande rop och stön. Ljuden verkar komma från andra sidan en låg ås- sträckning några hundra meter bort. Undersöks fenomenet närmare, ser man först ingenting. Sedan, när månen kommer fram bakom ett moln, dyker en grupp skimrande gestalter upp vid brynet av en liten dunge i närheten. Varje rollperson måste lyckas med ett INT-slag för att inte tvingas slå ett slag på skräcktabellen. Spökena - för det rör sig om spöken - glider omkring, till synes omedvetna om rollpersonerna och ger ifrån sig klagande läten och gråt. Om man betraktar dem noggrant kan man se att det verkar vara åtminstone tjugo stycken, både män, kvinnor och barn. Låter rollpersonerna dem vara, kommer de fortsätta att stöna och klaga och göra all nattsömn omöjlig, även om de inte skräms något mer. Försöker man däremot kontakta dem, kommer den rollperson som har högst PSY att dra till sig uppmärksamheten från anden av en medelålders kvinna. Hon svävar snyftande fram över marken mot rollpersonerna och sträcker ut armarna mot dem. Spöket börjar babbla osammanhängande och hulkande med tårar rinnande från hennes okroppsliga ögon. Om någon av rollpersonerna lyckas övervinna hennes PSY (14) med sin egen på motståndstabellen, tar hon sig samman och börjar prata något mer förståeligt.

"Vi bodde i byn S:t Holmar. Männen arbetade på fälten. Solen sken. Våra barn, våra vackra barn, lekte på ängarna. Åh, våra vackra barn. Vi satt i solen på torget. Vi sitter alltid där när vädret är vackert, alla kvinnor i byn. Vi broderade. Folk kommer ända från Bryteborg för att köpa våra broderier, visste ni det? Barnen skrattade där de sprang över ängarna. Fåglarna sjöng av hjärtans lust. Solen lekte i barnens vackra blonda hår. Åh, deras blonda kalufser. Blodet kladdades ihop i deras blonda hår. Blodet flöt över ängarna. Blodet flöt över torget. Solen sken inte längre. Fåglarna var tysta. De svarta kom med sina krökta svärd och sina skarpa yxor. De kom över fälten där våra män arbetade. De kom över ängarna där våra barn lekte. De kom över torget där vi broderade. Ingen skonade de. Vårt blod flöt - det flöt över solen så att himlen blev röd. Deras skratt skar i våra hjärtan, skar som deras svärd genom våra kroppar. Deras skratt när de dräpte våra barn. Åh, våra vackra barn. De lämnade oss där. På fälten, på ängarna, på torget. Aldrig kan vi få frid. Inte så länge vi ligger där de svarta lämnade oss. Ingen vilar i vigd

jord. Ingen kan gå vidare. Ingen nådde gravplatsens helgd."

Därefter fortsätter spöket att snyfta och klaga, och det går inte att få ut något mer vettigt ur henne. Som framgår av hennes berättelse, är spökena de osaliga andarna efter invånarna i den lilla byn S:t Holmar. När Hoppets Förvägrare invaderade Nordmark anföll en skara orcher byn och dräpte alla som bodde där. Några blev uppätta, några offrades till Rafastos och andra blev liggande där de dödats. Deras skändliga död gjorde att bybornas själar inte kunde få frid, så de går nu igen, och kommer fortsätta göra det så länge deras kroppar inte vilar i vigd jord. Förhoppningsvis inser rollpersonerna att de kan göra en god gärning och ge byborna frid genom att ge dem en riktig begravning.

Man behöver inte leta särskilt långt bort för att hitta resterna efter byn S:t Holmar. Bara några hundra meter bortanför dungen där spökena går igen ligger en samling nedbrända ruiner, samlade kring ett torg. Byn är omgiven av åkrar och ängar, och på en liten höjd ett stycke bort ligger ett kapell, omgivet av en gravplats.

Byn blev noggrant plundrad av orcherna och husen brändes sedan ner. Letas ruinerna igenom kommer man inte hitta något värdefullt eller intressant. På byns lilla torg ligger de halvt förruttnade kropparna efter åtta bybor. Fåglar och andra asätare har uppenbarligen varit framme. Undersöks liken närmare ser man att det bara rör sig om kvinnor. Ett lyckat slag för Första hjälpen avslöjar att de dödats av huggvapen (kroksablar och yxor) och inte verkar kunnat försvara sig. De solkiga och sotiga resterna av halvfärdiga broderier ligger bredvid dem.

Ängen mellan byn och kapellet är något vildvuxen, men man kan tydligt se resterna efter flera stora eldar. Omkring sotresterna ligger mängder av ben spridda. Undersöks de närmare ser man att det är skeletten efter små barn. Benen uppvisar tydliga tecken på att blivit brända och alla är rengnagda. Ett lyckat slag för Zoologi avslöjar att de blivit gnagda på av orcher. Totalt finns här kvarlevorna av sju barn, som alla blev uppätta av svartfolken.

På **åkern** bredvid byn har de spridda grödor som byns invånare hann så innan anfallet börjat växa. Mitt på åkern har flera stora stenar släpats ihop och bildar ett slags röse eller altare. På den största stenen har en grov bild ristats in, som med lite god vilja kan tolkas som en eldslåga. Ett lyckat slag för Teologi uppvisar om att det är Rafastos symbol, men det kanske spelarna kan komma på ändå. Framför altaret har en stor eld brunnit. I närheten ligger kropparna efter sex vuxna män, halvt förruttnade. En undersökning visar att de - förutom såren efter huggvapen - alla har fått sina hjärtan utskurna

ur brösten. Här blev byns vuxna män dräpta och offrade till Rafastos medan de sådde. Att bränna offrens hjärtan är en urgammal ritual från tiden kring Kaoskrigen.

Kapellet är helgat åt Rev och Rava och de vidskepliga orcherna vågade inte reta gudarna genom att vanhelga det. Själva kapellet är en enkel liten träbyggnad med inte mer än ett altare framför en gotark (Rev och Ravas heliga symbol) och ett skrin ägnat åt S:t Holmar, byns skyddshelgon. På en pulpet bredvid altaret ligger ett uppslaget exemplar av Mosara, Rev- och Ravareligionens heliga skrift. Dörren till kapellet är stängd, men inte låst.

Runt kapellet ligger byns **gravplats**. Den är avskärmad av ett lågt stängsel och består av fem låga högar, ca två meter i diameter och halvmeter höga, bevuxna av gräs och utmärkta av små stenkummel. Eftersom byn bara existerade några år hann inte så många bybor avlida, därav det låga antalet gravar.

Tanken är nu att rollpersonerna ska begrava kvarlevorna av byborna på gravplatsen. Det finns gott om utrymme innanför stängslet och redskap (spadar eller hackor) ligger bredvid de döda männen på åkern. Om de börjar arbeta med att samla ihop liken och gräva, kommer bybornas spöken att börja samlas i närheten. De har slutat att gråta och stöna och betraktar rollpersonerna i tystnad. Efterhand som kropparna kommer i jorden och täcks över, börjar andarna upplösas i lysande, virvlande gnistor som far upp mot himlen och försvinner. Rollpersonerna behöver inte genomföra någon särskild begravningsritual; eftersom gravplatsen är helgad mark räcker det med att kvarlevorna läggs till vila i jorden. När alla kroppar har begravts och de sista spökena försvunnit upplever rollpersonerna en känsla av frid och fullbordan. Alla som deltagit i begravningsarbetet får tillfälligt +3 på PSY under de närmaste fyra dagarna.

5. Bron över floden Rian

I den sydöstra delen av Nordmark rinner floden Rian från Valors sjö genom landet mot Bolorien och så småningom ut i Algohavet. Rollpersonerna har bott i Nordmark så pass länge att de vet att Rian är en djup och strid flod med bara en riktig bro. Ska man ta sig till Vilda bergen utan att cirkla runt hela Valors sjö, har man inget annat val än att ta sig över floden. Kommer man i närheten av bron, märks det dock redan på långt håll att det kommer bli ett svårt företag. Vida över nejden hörs virvlarna från orchernas marschtrummor, då och då uppblandat med bröl från horn och signaler från trumpeteter. Försöker rollpersonerna undersöka området närmare, ser de på avstånd bron över den skummande floden. Det är en ganska enkel hängbrokonstruktion, som upp-

fördes av dvärgar för bara ett par år sedan. Vid det västra brofästet är en armé av svartfolk uppställd. Små grupper av orcher är på väg över floden, men det är tydligt att ingen har särskilt bråttom. Ett par improviserade fästningar med stockpalissader är uppförda på båda sidorna om bron för att bevaka överfarten. Att försöka ta sig över här är liktydigt med självmord. Om rollpersonerna väljer att försöka vänta ut armén, märker de snart att stora delar av den slår läger vid flodstranden, uppenbarligen med syftet att stanna ett bra tag. Den enda chansen är att försöka ta sig över någon annanstans.

Rollpersonerna kan välja att antingen följa flodens lopp söderut eller röra sig mot Valors sjö uppströms. Tar de sig **uppströms**, märker de snart hur svartfolkstätheten ökar. Sannolikheten att stöta på patruller ökar (se ovan) och alla tänkbara vad och flodövergångar är bevakade av tillräckligt stora posteringar för att avskräcka från anfall. Vill de ta sig över floden måste de ha tillgång till en riktig båt. En flotte är inte tillräckligt manövrerbar för att färdas över den strida floden. Att simma är inte att rekommendera, eftersom rollpersonerna förmodligen har med sig tung utrustning som de knappast orkar bära med sig i vattnet. Har de tillgång till lämplig magi är det naturligtvis ett alternativ. Annars kommer de inte hitta någon möjlig överfart förrän de når Valors sjö.

Vid Rians utlopp från sjön ligger en liten fiskeby på rollpersonernas sida av floden, övergiven sedan invasionen och plundrad, men inte nedbränd. Byn beboddes av galorer, så byggnaderna är mer hyddor än riktiga hus. En första undersökning kommer avslöja att alla båtar och flytetyg som funnits i byn har förstörts eller förts bort. De galoriska fiskarna använde mest en slags små båtar bestående av en enkel träram på vilken hudar spändes fast. De fåtaliga båtar som finns kvar har sprättas sönder och kan inte repareras (såvida inte någon av rollpersonerna har Hantverk båtbyggnad FV B3 eller bättre). I hyddorna finns heller ingenting värdefullt. En hel del nät och fiskeredskap fanns tidigare, men nästan allt har förstörts. Ett lyckat slag för Dolda ting inne i själva byn gör dock att rollpersonerna hittar en komplett uppsättning fiskelina och krokar som undgått svartfolkens förstörelselusta.

Letar de istället uttryckligen vid flodstranden, hittar de på botten en sänkt träplattform av något slag. Den ligger på ungefär en meters djup ett litet stycke ut. Beger sig rollpersonerna ut i vattnet och tittar närmare inser de att det rör sig om en lastpråm, tillräckligt stor för att föra över både dem själva och eventuella riddjur till andra sidan. Under pråmen ligger också ett par vippåror fastklämda. Problemet är bara att stora hål har slagits upp i den, vilka måste repareras. Det är omöjligt att laga pråmen där den ligger - den måste först bärgas upp till stranden.

För att dra upp den måste rollpersonerna antingen använda magi eller spänna för minst två normalstarka hästar i någon slags repanordning. Om de saknar rep, kan de hitta tillräckligt många stumpar inne i byn för att skarva ihop en användbar sele.

Väl uppe på land krävs inga större snickarkunskaper för att laga pråmen - det tar bara lite tid. Redskap och plankor kan de hitta inne i byn om de letar lite. När de påbörjat reparationerna kommer fyra svartalfsryttare (typ B) ute på spaning att upptäcka dem. Förmodligen kommer rollpersonerna att klara av dem ganska lätt, men minst en av ryttarna kommer fly så fort de möter minsta motgång. Uppenbarligen är han på väg efter förstärkningar (om inte rollpersonerna förstår det kan ett lyckat slag för Taktik göra detta klart för dem). Låt gärna rollpersonerna få slita hårt för att hinna ifatt svartalfen och sedan tro att de är säkra när han blivit nedgjord. Problemet är bara att ryttarnas ledare (en femte svartalf) höll sig i bakgrunden när hans underlydande gick in i byn. Vid första tecknet på strid gav han sig av efter undsättning och det finns ingen chans att rollpersonerna någonsin såg honom. När reparationerna av pråmen börjar bli färdiga kommer förstärkningarna att anlända. En styrka på tjugo orcher typ A, tio orcher typ C, fem resar, tio svartnissar, en orcherhövding och en svartalfsryttare (ledaren för den första patrullen) anfaller byn. Vill rollpersonerna ta strid, kommer de antagligen misslyckas, men de bör få en chans att hinna sjösätta pråmen och påbörja överfarten. Svartfolken vågar inte bege sig ut på floden, men kommer skjuta pilar och stenar allt vad de orkar mot pråmen. Hur rollpersonerna vill lösa skyddssituationen är upp till dem, men räkna med att överfarten tar åt-

minstone tio minuter rakt över. Ett alternativ för att snabbt komma bort från byn är ju också att samtidigt som man strävar mot motsatta sidan låta sig föras nedströms. Inga av svartfolken är tillräckligt snabba för att kunna förfölja pråmen någon längre bit.

Ett betydligt bättre alternativ är att istället ta sig **nedströms** från bron. Rollpersonerna kommer visserligen finna att alla tänkbara överfarter och vad även där är tungt bevakade. Dessutom kan det tänkas att någon får den ljusa idén att ge sig in i Bolorien för att hitta en överfart där. Tanken är i och för sig inte helt befängd, eftersom svartfolken inte vågar sig in i skogen. Men samtidigt ska det göras klart för spelarna att Bolorien inte är en plats till vilket man beger sig objuden. I synnerhet älvfolksvarelser är medvetna om detta. Skulle de ändå försöka kommer de till en början att se att floden ser lika strid ut inne i skogen som i Nordmark. Bolorien består här av ädellövträd, som ek och bok, och en mystisk stämning vilar över alltsammans. Underliga ljud, som klirrandet av glas eller istappar hörs. Det är vindstilla, men lövverken rör sig ändå. Alla färgnyanser är starkare än vad de normalt är; den gröna löven är grönare än vanligt, blommorna sprakar av färg och flodens vatten är blåare än blått. Efter en timmes promenad måste varje rollperson slå ett lyckat PSY-slag för att inte drabbas av tabellen nedan. Om man lyckas, måste man inom ytterligare en timme slå ett nytt slag, nu med -3 på PSY. På detta sätt fortsätter det, med ytterligare -3 på PSY för varje gång de slår. Älvfolk minskar bara med -1 per timme.

1T4 Händelse

- 1 Personen blir sömning och faller plötslig ihop, ljudligt snarkande. Ingenting kan väcka honom och kroppen är märklig tung om någon försöker lyfta den. Kroppsvikten multipliceras med 3 när någon bär honom.
- 2 Personen går vilse. Utan att någon märkt något är han plötslig borta från sällskapet. Själv har vederbörande ingen aning om var han är och kommer att irra runt tills han blir utmattad och en skogsalvpatrull fångar honom (se nedan).
- 3 Personen blir galen. Plötsligt börjar han yra och springa omkring mållöst. En vacker blomma fångar hans intresse och personen blir sittande i stum beundran över den. Ingenting kan få honom att fortsätta färden, och försöker någon tvinga upp honom försvarar han sig med alla medel.
- 4 Personen snubblar på en rot och innan han hunnit resa sig har växtrankor, grenar och rötter växt över honom och fångslat honom vid marken. Försöker man hugga bort växtligheten kommer även de andra rollpersonerna att fångas av rötter, såvida de inte flyr bort.

Förr eller senare kommer alla att ha drabbats av skogens effekter, om de inte tar sig ut igen. Den eller de som är kvar i Bolorien (i olika tillstånd) kommer efter hand att plockas upp av patrullerande skogsalver. Den här gången kommer de att reagera fientlig omedelbart och genomföra hårda förhör.

Om de får tillfredsställande svar kommer personerna till slut att med ögonbindel eskorteras ut ur alvriket och släppas ungefär där floden rinner in i skogen, fast fortfarande på västra sidan. (Tabellen ovan kan naturligtvis även användas om rollpersonerna ger sig in i Bolorien vid något annat tillfälle).

Det andra alternativet om rollpersonerna har begett sig nedströms, är en märklig samling drivved och stockar som de får syn på mitt på floden, strax före ett mindre vattenfall. Ett lyckat slag för Zoologi gör att de inser att det rör sig om en bäverdamm under byggnad. Försöker rollpersonerna ta sig ut i vattnet eller undersöker dammen på något annat sätt, kommer efter en liten stund en bäver simmande i det forsande flodvattnet.

Bävern manövrerar skickligt fram genom strömmarna och tjartrar upprört åt er. Den når fram till strandkanten och betraktar er för ett ögonblick med sina svarta ögon. Sedan flimrar den till och där bävern nyss låg i vattnet står nu istället en man, upp till midjan i vatten. Han har en alvs spetsiga öron och kattlika pupiller och hans två mittersta framtänder i överkäken är stora och framträdande. Vattnet dryper från hans kropp och bakåtsvepta hår och han skakar det av sig som en blöt hund. "Minsann", skrockar han sedan "jag trodde att det bara bodde orcher här i trakten nuförtiden."

Mannen är Torovariel, en mycket sällsynt - kanske unik - metamorph vars djurform är bäverns. Sedan lång tid tillbaka lever han för sig själv vid floden, med bara bävrarna som sällskap. Torovariel är en av de äldsta levande älvsfolksvarelser som finns, med ett minne som sträcker sig tillbaka till tiden före Kaoskrigen. Han träffar sällan intelligenta varelser och är nyfiken på vilka rollpersonerna är. Han har en förmåga att avgöra om personer han möter har onda eller goda avsikter, och hade det rört sig om orcher eller andra svartfolk hade han aldrig vågat visa sig så öppet. Vill rollpersonerna berätta om sin situation och uppdrag lyssnar han intresserat på och skrockar då och då för sig själv. Han verkar tycka att de märkligaste saker låter lustiga och ger faktiskt ett intryck av att vara lite konstig i huvudet. Hör han talas om Kaoskrigen eller tiden däromkring nickar han ivrigt och säger - något kryptiskt - att han minns det som igår; *"lustig liten affär på det hela taget, Kaoskriget"*. Något mer kommer han inte säga om ämnet. Ber rollpersonerna om hjälp med att ta sig över floden (de måste fråga honom direkt om saken), skrattar han omotiverat och frågar varför de inte gör som han. Därefter förvandlar han sig till bäver igen, simmar en liten tur, kommer tillbaka och förvandlar sig åter till sin alvform. Torovariel fnittrar lite till och säger sedan att han visst kan hjälpa dem, bara han får någonting i gengäld. Försöker nu rollpersonerna ge honom pengar eller värdesaker skrattar han bara åt dem och tar en till simtur. *"Vad ska jag med sånt till? Nej, jag vill ha en historia - något som varar långt efter att guldet begravts i sanden"*. Är någon av rollpersonerna gycklare eller underhållare - perfekt. Annars duger det med ett återberättande av deras tidigare äventyr i jakten på Arkains hammare. Låt gärna spelarna berätta historien med egna ord.

När de berättat klart och Torovariel verkar nöjd, pekar han på en liten drivvedssamling vid stranden och säger åt dem att gå dit. Sedan antar han återigen bäverhamn och försvinner ut på floden. Efter en stund kommer bävrar simmande, fler och fler och alla bär på grenar och bitar av drivved i munnen. Förvånansvärt snabbt och skickligt börjar de sammanfoga trästyckena så att de bildar en slags flytbrygga, tillräckligt stabil för att hålla för både rollpersonerna och deras eventuella riddjur. När den blivit stor nog för att alla ska få plats, samlas en stor skara bävrar runt den, tar tag med tänder och svansar och börjar bogsera den över floden. Flotten läcker en aning, men riskerar inte att sjunka. När rollpersonerna är över på andra sidan och klivit av, dyker Torovariel upp ur vattnet mitt på floden i sin alvform och vinkar farväl. Sedan tillägger han - oavsett hur mycket rollpersonerna har berättat - att de ska hälsa Oraklet, *"hon är en trevlig prick, en aning stel kanske, men det är bara vad man kan förvänta sig av någon som bott hela sitt liv i en grotta."*

GENOM KENTRIN

Till slut bör rollpersonerna ha tagit sig igenom Nordmark och nått Vilda bergen. Kean Artos - om han fortfarande är med rollpersonerna - tar nu över som vägvisare, eftersom han känner bergstrakterna relativt bra. Följde en galorisk krigare med som guide (se *Gerillakrig* ovan), återvänder denne nu hem. Vilda bergen har inte fått sitt namn utan orsak. Även som nu under sommaren när förhållandena är som bäst, är resor besvärliga. Det finns få stigar och inga riktiga vägar. Passen genom bergen är högt belägna och svåra att hitta om man inte känner till området. Dessutom finns det gott om farliga rovdjur och monster. Grottbjörnar, ulvar, jätteörnar och onämnbare ting hemsöker bergssidorna och gör livet svårt för resande. Hoppets Förvägrares trupper har en ganska begränsad närvaro i bergen. Det finns egentligen inte mycket intressant för dem att ockupera, så bara de viktigaste passen är bevakade. Men Kean är en van bergsresenär som känner till hemliga stigar över topparna, så rollpersonerna riskerar inte att stöta ihop med några svartfolk. Det är dock inte meningen att de ska känna sig allt för säkra, så om spelledaren vill kan han lägga in några möten med rovdjur eller andra monster. Att ta sig över de högsta bergstopparna tar åtminstone sex dagar, oavsett om rollpersonerna har hästar eller inte eftersom de omöjligen kan rida på de branta sluttningarna.

På andra sidan Vilda bergen ligger Kentrin. Kentrin är ett fattigt, underutvecklat land vid civilisationens utkanter. Befolkningen är koncentrerad till kusterna där de försörjer sig på fiske, säl- och valjakt. Landet styrs av kejsar Gan Rubar från huvudstaden Mig-

dol. Kejsartiteln låter kanske aningen pretentiöst för ett så litet land, men under lång tid var folket uppdelat i självständiga klaner under lokala fiskarfurstar, som alla titulerade sig kungar. För att markera överhöghet över dessa kungar tog sig den förste ledaren för det enade Kentrin titeln kejsare. Landet är för övrigt ett av de få där befolkningen fortfarande dyrkar de gamla gudarna, förutom Rafastos som numera är nästan helt bortglömd. För mer information om Kentrin, se <http://get.to/mid>.

PÅLSJÄGARENS PRÅM

Efter flera dagars hårt klättrande och smygande har sällskapet tagit sig över de svåraste delarna av Vilda bergen. Kean berättar att det snabbaste sättet att ta sig ut till kusten är att färdas på någon av de många floderna som rinner ned från bergen. Alternativet - om spelarna tror att risken för upptäckt är för stor - är att gå ner genom högländerna, vilket kommer ta betydligt längre tid, men förmodligen vara säkrare. Valet är deras, men Kean förordar vattenvägen.

Väljer de att försöka med floden, leder Kean dem i riktning mot det närmaste vattendraget. Efter ungefär en dags färd vill Kean ge sig iväg på egen hand och spana. Om någon av rollpersonerna tror sig klara det bättre - och har bättre vildmarksfärdigheter - kan han tänka sig att låta honom försöka istället. I så fall får denne efter en timmas färd med ett lyckat slag för Spåra syn på färskas fotspår efter människoliknande varelser. Följs de, visar de sig leda bort mot en flod som forsar fram genom skogen. Något slags hus skimtar i strandkanten. Ska rollpersonen undersöka det närmare, måste han lyckas med Smyga och Gömma sig (alternativt Kamouflage). Huset visar sig då vara ett slags skjul eller liten stuga som står på en flotta av kraftiga stockar, förtöjd vid flodstranden. Ett flertal orcher sitter på flotten eller vid stranden och slöar. Om rollpersonerna istället lät Kean ge sig iväg, kommer han tillbaka efter ett par timmar och berättar om ovanstående.

Flotten är i själva verket en slags husbåt som ägdes av en kentrinsk pålsjägare och enstöring. När Hopets Förvägrare invaderade landet flydde han ut i högländernas skogar och övergav sin prām. En grupp patrullerade orcher hittade den övergivna husbåten och beslutade sig för att rasta ett par dagar långt bort från de överordnades vakande ögon. De lever nu ett bekvämt liv, med lata dagar i trädens skuggor och fiske i den skummande floden. Oturligt nog för dem är prāmen idealisk för rollpersonernas fortsatta färd - vilket Kean kommer att påpeka om spelarna inte inser det själva. Det finns gott om utrymme även för hästar ombord och konstruktionen är enkel att manövrera.

Men ska rollpersonerna kunna använda husbåten måste de först erövra den från orcherna. Patrullen består av [rollpersonernas antal]+1T4 orcher, hälften typ A och hälften typ C. Beroende när på dygnet rollpersonerna väljer att anfalla har orcherna olika hög beredskap. Under dagen är det endast två vakna åt gången; en som håller vakt mot strandsidan och en som har uppsikt över floden. Resten sover inne i prāmens hus eller under träden vid strandkanten. På natten är alla aktiva, även om det fortfarande bara är två som har som uppgift att vara vakter. De övriga ägnar sig åt att fiska, vårda sina vapen och utrustning, spela tärning och dricka. Skogen är tät runt floden, så med lyckade slag för Smyga bör rollpersonerna kunna ta sig osedda fram till ett avstånd på 15 meter. Därefter måste de antingen anfalla eller avleda vaktposternas uppmärksamhet. Vill de anfalla från floden, måste de vara medvetna om att strömmen är strid. Det krävs Simma B2 eller bättre för att överhuvudtaget klara att hålla sig flytande, och spelledaren bör slå täta färdighetsslag om de t.ex. vill simma under vattnet eller strida simmande. Orcherna är inte heller allt för fästa vid prāmen, så skulle mer än hälften av dem dödas eller skadas allvarligt, kommer de ge upp striden och fly.

Lyckas de erövra prāmen kan rollpersonerna använda den för sin fortsatta färd mot kusten. Den är en kraftig konstruktion av grova stockar, fyrkantig med måtten tio gånger sex meter. Placerat i mitten är ett litet hus, fyra gånger tre meter, med tak av halm. Det finns små fönster åt sidorna och en dörr förut. Huset är enkelt möblerat, med ett litet väggfast bord, en stol och en brits med halmmadrass. Prāmen glider fram med strömmen och kan styras med långa störar. Det krävs inga särskilda färdigheter för att manövrera, såvida inte någon av rollpersonerna ramlar i vattnet. Färden längs med floden kommer att bli lugn. Svartfolken har ingen anledning att bevaka vattenvägarna så långt inne i landet och eftersom det inre av Kentrin är i det närmaste obebott, finns det inga andra varelser av intresse. Floden är ett biflöde till T'sandere, landets största vattendrag, och ansluter till den norrifrån någon mil öster om sjön Yakon, där huvudstaden Migdol är belägen. Färden kommer att ta fyra dagar och rollpersonerna kan tillbringa tiden som de vill, exempelvis med träning. Vill de fånga sin egen mat finns det gott om fisk i floden och man får +5 på CL för Fiske.

När prāmen börjar närma sig det område där floden ansluter till det större vattendraget T'sandere som sedan rinner ut i havet, kommer rollpersonerna stöta på en större flodpatrull. Om de inte har bevakning längre fram längs floden (t.ex. genom magi eller någon som flyger) kommer de vid en skarp krök plötsligt finna sig öga mot öga med tre mindre långbåtar, med svartalfer vid årorna och stridsberedda

orcher i stävarna. Rollpersonerna kan välja mellan att ta strid, vilket kommer vara mycket svårt men kan resultera i att de kan fortsätta direkt ut mot kusten utan ytterligare problem, eller så kan de fly iland. Flyr de kommer svartfolken inte förfölja dem, eftersom de endast har till uppgift att bevaka floden. De kommer visserligen att skjuta iväg en del pilar, men de fortsätter därefter sin rodd upp längs floden. Väljer rollpersonerna strid kommer svartfolken så snabbt som möjligt försöka borda pråmen så att hela besättningarna kan delta. Inledningsvis är det endast tolv orcher (sex typ A, sex typ B). Efter fyra SR bordas pråmen och roddarna, tjugofyra svartalfer, kastar sig in i striden. Vinner rollpersonerna trots oddsen striden, kan de fortsätta färden. Floden kommer efter ett litet stycke ansluta till T'sandere, som efter ytterligare ett par dagars färd rinner ut i Algehavet. Fortsätt i så fall vid *Navigare necesse est* nedan.

HÄNDELSER VID VATTEN

Om rollpersonerna istället väljer att fly, kommer svartfolken inte förfölja dem. Visserligen har de nu kommit ner från högländerna, men terrängen runt omkring består fortfarande av tät barrskog. Antingen kommer rollpersonerna på en plan själva, eller så föreslår Kean att de fortsätter mot kusten till fots. Försöker de ta sig tillbaka till floden igen, kommer svartfolkens patrullbåtar att dyka upp och hindra alla vidare båtfärder.

Hur rollpersonerna nu än tar sig ner mot kusten, kommer de efter en kort färd att plötsligt finna sig vara omringade av soldater, klädda i fjällpansar och höga, toppiga hjälmars, beväpnade med spjut och armborst. De ser ut att vara uttrötta och slitna. Deras uniformer är i trasor, hjälmarna är buckliga och de bär jagade uttryck i ansiktena. Totalt dyker ett tjugotal av dem upp från den täta granskogen och deras ledare kräver att rollpersonerna identifiera sig. Soldaterna är de sorgliga resterna av ett kompani från Kentrins kejserliga garde som nästan krossades i ett slag mot Hoppets Förvägrares svartfolksarmé. Ledaren, en viss kapten Partles, inser förmodligen att rollpersonerna inte är svartfolk och får han exempelvis se drottningens lejdebrev kommer han betrakta dem som allierade. Om det behövs kan Kean intyga att soldaterna tillhör landets regljära armé.

Förhoppningsvis är rollpersonerna intresserade av ett informationsutbyte. Kapten Partles är intresserad av att höra hur läget är längre in i landet och även i Nordmark, i synnerhet hur stora svartfolksstyrkor sällskapet har stött på. Ställer rollpersonerna frågor angående vad som händer i Kentrin, tittar kaptenen grundligt på dem för ett ögonblick och säger sedan att det är bäst att de får se själva. Går de med

på detta, leder han sina soldater och rollpersonerna bort genom skogen. Marschen tar en hel dag och till slut kommer gruppen till skogens slut. Kapten Partles tar med sig rollpersonerna till en stor gran och viker försiktigt undan en tät gren.

Genom grenarna ser ni att skogen har tagit slut och att ni befinner er vid stranden av en sjö. På andra sidan en vik, kanske två kilometer bort över vattnet, ligger en mäktig borg med murar av grå sten. Ett baner i rött och guld vajar trotsigt från det högsta tornet, men inga livstecken syns på murarna. Runt omkring borgen är en armé grupperad. Orcher, resar, svartalfer och svartnissar myllrar längs stranden och på fälten vid skogsbrynen. Likt ond-sinta långhalsade monster står belägringsmaskiner uppställda bland trupperna. Då och då hörs en duns när ett stenblock slungas iväg från någon av dem och träffar murarna med ett avlägset brak. Spridda skurar av pilar skjuts mot borgen och här och var avlossas ett armborst. På sjön är en kedja av båtar fastsurrade vid varandra och utgör en ogenomträngligt hinder för någon som skulle vilja undsätta borgen från vattnet. Bortanför borgen skymtar ni de svartbrända resterna av en stad. Svart rök stiger mot himlen från bränder som ännu inte slocknat.

"Migdols fästning", viskar kapten Partles, "Kejsarens residens och den enda riktiga borgen i landet. Staden Migdol ser ni där borta. Det är bara sot och aska kvar av den."

På den breda stranden som löper längs viken bort mot ert gömställe ser ni ännu en nedslående syn. Långa rader av soldater, klädda i samma uniform som kapten Partles och hans trupp, står på knä med händerna knäppta ovanför huvudet och med blickarna nedslagna. Stora resar med osedvanligt grym uppsyn, klädda i svarta ringbrynjor och beväpnade med väldiga arbalest, bevakar fångarna.

"Det där är resterna av det kejserliga gardet", fortsätter Partles, "I alla fall de som inte hann ta sig in i fästningen. Bestarna som vaktar dem är illresar, de värsta monster jag någonsin mött i strid."

Kaptenen släpper tillbaka grangrenen, sjunker ner på marken och vänder sig mot er.

"De kom över Vilda bergen för ungefär en månad sedan. Jag har aldrig sett så många svartfolk på en och samma gång förut. Gardet samlades för att möta dem vid floden några mil uppströms härifrån. Vi hade inte en chans. I strid man mot man skulle vi nog klarat oss hyggligt, men oddsen var minst tolv mot en. De körde över oss fullständigt. Illresarna som ni såg därute ledde attacken. Jag såg med egna ögon hur en av dem slet en av våra soldater mitt itu med sina bara händer. Fruktansvärt. Vi hade inget annat val än att retirera. Några gardessoldater lyckades ta sig in i fästningen, men många blev tillfångatagna utanför. Enstaka grupper, som jag själv, smög undan i skogen. Vår huvudstad, Migdol,

plundrades och brändes till grunden. Nu kan vi inte göra annat än att samla information och hoppas att fästningen håller ut."

Partles tar av sig hjälmen och stryker sig trött med handen över sitt smutsiga ansikte.

"En sak är konstig. Det är långt ifrån hela armén som deltar i belägringen. Huvuddelen har dragit vidare mot kusten och splittrat upp sig på mindre styrkor. Jag har inga säkra uppgifter, men det ryktas om att de intar kuststäder och fiskebyar och beslagtar alla skepp, fartyg och fiskebåtar de kan lägga vantarna på. Ingen vet varför. Kustbefolkningen flyr för livet, många av dem försöker ta sig över havet till Paratroka."

Mycket mer nyttig information har egentligen inte kapten Partles. Han vet inte varför Hoppets Förvägarare anföll Kentrin, men han har hört hans namn nämnas. Dessutom har han lagt märke till att svartfolken strider med en brinnande religiös fanatism, något som bidragit till deras segrar. Kapten Partles känner inte heller till något om Oraklet, annat än som en legend. Ber rollpersonerna om hjälp eller råd för att hitta en båt som kan ta dem över till Paratroka, kan kaptenen tänka sig att avvara två soldater som eskort. Han betonar att den enda chansen är att ta landvägen ner till havet och hitta någon liten fiskeby eller hamn som ännu inte bränts ner av svartfolken.

Har inte rollpersonerna något mer att säga eller göra, bör de ta sig ner mot kusten. Om inte annat kommer Kean att rekommendera det. Det finns inget de kan göra vid Migdols fästning. Alla försök att undersöka platsen närmare kommer resultera i upptäckt av svartfolken och en strid som rollpersonerna omöjligen kan vinna. Att smyga sig ner genom skogen mot kusten är något mindre riskabelt, men fortfarande finns det chans att stöta ihop med svartfolkspatruller. Använd samma regler som vid färden genom Nordmark (se ovan). Har sällskapet med sig kapten Partles soldater minskar risken för en sammanstötning med 10 procentenheter. Färden tar ytterligare tre dagar och går större delen genom landets mörka granskogar.

NAVIGARE NECESSE EST

Oavsett hur de tagit sig dit, befinner sig nu rollpersonerna vid Kentrins algohavskust. Svart brandrök som stiger mot himlen vittnar om att mängder av bosättningar längs vattnet har eldhärjats och förmodligen plundrats. Har sällskapet färdats ända hit på pälsjägarens präm, rekommenderar Kean att de överger den strax innan floden rinner ut i havet, eftersom den stad som ligger vid utloppet nästan helt säkert behärskas av svartfolken. Vägrar rollpersonerna blir det tråkigt för dem, då Kean hade helt rätt. Att segla fram på prämen genom staden - ett

till hälften nedbränt samhälle vid namn Arinnan - kommer resultera i att den bordas av överlägsna orchertrupper som inte tar några fångar.

Att nu hitta ett fartyg som kan ta rollpersonerna till Paratroka är Keans huvuduppgift. Har de inte från kapten Partles fått reda på att svartfolken beslagtar alla båtar de får tag i, kommer Kean snabbt höra det när han pratar med lokalbefolkningen i de små byar som ligger i kustlandet. De flesta samhällen som inte ligger direkt vid kusten eller floderna är till största delen orörda. Spelledaren kan själv bestämma hur länge han vill låta rollpersonerna och Kean leta i trakten. Ju längre de stannar, desto större är chansen att de stöter på svartfolkspatruller.

Till slut kommer Kean få korn på en liten fiskeby vid havskusten där det ryktas att det kan finnas båtar kvar. Tar de sig dit, kommer de till en liten bosättning bestående av ett halvdussin långhus och en del mindre bodar och båthus. Allt ser övergivet ut, med fönster och dörrar stängda och förbommade, men ingenting verkar vara plundrat eller förstört. Börjar sällskapet med att leta efter båtar i båthusen, kommer de till en början finna att de är tomma. Men ett av dem är stängt och låst och vid en eventuell undersökning kommer folket i ett av långhusen (se nedan) att rusa ut och gå till anfall. De hejdar sig dock när de ser att det inte rör sig om svartfolk.

Skulle rollpersonerna istället undersöka bostadshusen eller ropa efter eventuella invånare, visar det sig att det fortfarande finns människor kvar i ett av långhusen. De kommer till en början vara aggressiva och gå till anfall, men de hejdar sig i sista sekunden när de ser att rollpersonerna inte är svartfolk. Ledaren för byborna heter Ton Markos och är en grånad, väderbiten fiskare klädd i sälskinnskläder och med en harpun i ett vant grepp. Han förklarar att en stor skara orcher drog förbi byn för ett par dagar sedan och tog alla båtar utom en, eftersom de inte var tillräckligt många för att bemanna allelsammans. De flesta bybor flydde upp i skogarna, men familjen som ägde båten gömde sig i sitt hus och stannade kvar. Han berättar vidare att de helst vill fly till Paratroka, men att de inte är tillräckligt många för att bemanna sin båt. Om rollpersonerna kan tänka sig att hjälpa till är de välkomna att följa med.

Någon annan chans att hitta en båt kommer rollpersonerna inte att få, så förhoppningsvis går de med på förslaget. Kean Artos kommer däremot inte att följa med längre, utan önskar sällskapet lycka till och vänder därefter västerut för att ta sig tillbaka till det nordmarkiska tätläget. Ton Markos låser upp båthuset och med förenade krafter kan byborna och rollpersonerna dra ut skeppet. Det visar sig vara en valfångstbåt - tjugofem meter lång och med gott om

lastutrymme. Eventuella riddjur som rollpersonerna har med sig får plats om de tränger ihop sig en aning. Båten är byggd som ett långskepp, med öppet däck och med likadan spetsig för och akter. Det drivs med ett råsegl från en ensam mast, men kan också manövreras med åror. Förutom rollpersonerna följer den kvarvarande familjen från byn med, bestående av tre vuxna män, fyra kvinnor och åtta barn.

Ton Markos berättar att svartfolken tagit alla båtar de kan och verkar samla en stor flotta vid kusten längre norrut. Dessutom har han sett att de verkar upprätthålla en slags blockad för att förhindra att båtar smiter bort från landet. Han varnar för att man förmodligen kommer möta i alla fall något blockadskepp och uppmanar rollpersonerna att vara beredda på strid. Mycket riktigt. Båten har inte kommit många sjömil från stranden, förrän en patrullbåt med en blodröd fana vajande från masttoppen närmar sig. Patrullbåten är snabbare än fiskarnas valfångstskepp, så det kommer snart hinna ifatt. Räkna

med ungefär fem SR under vilka det är möjligt att använda avståndsvapen mot varandra. Därefter försöker patrullbåten borda rollpersonernas båt. Besättningen består av [rollpersonernas antal]+6 orcher (tre typ C, resten typ A) och en orcherhövding som kapten. Orcherna är ovana sjömän, så räkna med -3 på alla deras färdigheter p.g.a. sjögången.

När striden är över (och förhoppningsvis vunnen) kan skeppet på allvar sätta kurs österut mot Paratroka. Om inte någon av rollpersonerna är bättre på Navigera än Ton Markos, kommer denne att vara kapten och ta ut kursen. Resan tar ungefär en vecka om inte kaptenen kommer ur kurs (se färdigheten Navigera). Alla ombord måste slå ett slag för Sjö-kunnighet under färden. Inget särskilt händer annars, om inte spelledaren vill lägga in möten med pirater eller havsmonster. Efter en vecka till havs når rollpersonerna äntligen Paratroka.

ÖN VID VÄRLDENS ÄNDE

Redan tidigt i morse siktade utkiken land för första gången på en vecka. Den blå toppen på ett berg reste sig ur havet och nu, när solen är på väg ner bortan i väster, manövrerar båten in i hamnen på Paratrokas huvudstad Fangel. Efter allt smygande genom de ockuperade länderna med ständig vaksamhet och oro var seglatsens tristess faktiskt välkommen. Men nu har ni nått ert mål. Ton Markos, den väderbitne gamle sjöbjörnen, står fast som en klippa vid rodret och styr med säker hand in mellan vågbrytarna. Staden är belägen längst inne i en djup vik - ni hörde en av fiskarna kalla den Myrviken - som skär som en kil in i de brant sluttande bergen. Hela staden verkar faktiskt vara belägen på bergssluttningarna. Från den sandstrand med uppdagna skepp som med lite god vilja kan kallas hamn till de översta husen verkar höjdskillnaden vara mer än hundra meter. I många fall är golven i nivå med taket på grannhuset nedanför, så att hela kvarter bildar trappor av tätt liggande byggnader. Trånga gator och gränder slingrar sig brant upp och ner genom stan. När er båt nu glider in i hamnbassängen ser ni att Fangel är ganska risig för att vara en huvudstad. Husen är små och inte särskilt välbyggda. De flesta verkar bara ha en våning och nästan alla är av trä. En borg i grå sten är den enda större stenbyggnaden inom synhåll, där den ligger lite avsides strax utanför stadsmuren på en brant klippssluttning. Kvällsbrisen som drar ut över vattnet för med sig en odör av tjära, fisk och ruttnande tång. Ni hör rop och skrän från människor, måsar som skriker, hundar som skäller och barn som skrattar och leker. När ert skepp med en mjuk stöt glider upp på sandstranden inser ni att Fangel inte är den mest strålande huvudstad ni sett, men att den är full av liv, rörelse och glädje och att den knappast kommer att bli tråkig.

Öriket Paratroka är beläget mitt ute i Algohavet. Många menar att det är världens ände och på sätt och vis har de rätt. Paratroka är ett gammalt land, där det övernaturliga ständigt är närvarande på ett sätt som är försvunnet i de flesta andra länder. De gamla gudarna dyrkas fortfarande och kontakten med andeväsen och småfolk finns ännu kvar bland befolkningen. Trots detta är Paratroka också ett dystert rike. Klimatet är oftast mulet, regnigt och dimmigt. Stormar drar ideligen in från det kalla nordliga Algohavet. Bonde- och fiskarbefolkningen håller sig för sig själva och har därför fått ett rykte om att vara sura och ogästvänliga, vilket delvis också är sant. Paratroka är ett feodalt kungarike, där adeln har stor makt och gärna förtrycker de kuvade invånarna. Kungamakten är svag och sträcker sig vanligen bara till de större städerna. Småkrig mel-

lan landets baroner är vanliga och man har svårt att ena sig mot yttre fiender. För mer information om Paratroka och en karta över hela landet, se <http://get.to/mid>.

ORAKLET OCH VAR HON FINNS

I en gömd dal bland bergen, faktiskt inte så långt från Fangel, finns Oraklet - guden Wids röst. Den enda vägen går genom en grottgång som är blockerad av en låst dörr. Nyckeln till dörren - ett utsirat, förgyllt spjut - förvarades i långa tider i Widtemplet utanför Fangel. Dessvärre skakades Paratroka för trettio år sedan av ett mindre inbördeskrig, där en grupp adelsmän gjorde uppror och avsatte kungen. Under kriget plundrades templet och övergavs sedan. Spjutet stals, bröts sönder och delades upp mellan de tre mäktigaste av adelsmännen. Att hitta spjutet och sammanfoga det är därför nödvändigt för att kunna ta sig till Oraklet. I vart och ett av de följande äventyrsdelarna *Mot Sherwoodskogen!*, *Illusionernas hus* och *Trä och sten* ska en del av spjutet hittas. Delarna kan spelas i vilken ordning som helst, men i alla delarna krävs det att man utgår från staden Fangel.

FANGEL - HUVUDSTADEN

Staden Fangel bebos av ungefär 4 000 personer, vilket gör den till Paratrokas största stad. I ett internationellt perspektiv är den naturligtvis bara en liten håla, men den är trots allt landets huvudstad och kungasäte. Som beskrivits ovan är den belägen längst inne i Myrviken, på Paratrokas nordvästra spets. Invånarna är till största delen hantverkare och fiskare. Det finns en del köpmän, men handeln är inte särskilt välutvecklad i det avlägsna riket. En stor del av kommersen bärs upp av ett fåtal simeliska och koriska handelsmän. Det mesta finns till försäljning, men eftersom Paratroka är rätt efterblivet teknologiskt sett, kan man inte få tag på allt för avancerade vapen, rustningar eller liknande. Brottsligheten är förvånansvärt låg, nästan obefintlig, tack vare lordkonstapel Iserius (se nedan) och hans stadsvakt. Förutom stadskonstaplarna finns kungens eget garde, stationerat i slottet omedelbart utanför själva Fangel. Gardet ansvarar för kungens säkerhet, men fungerar också som garnison för staden i händelse av fiendeangrepp.

Även om paratrokier i allmänhet inte är särskilt gästvänliga, är man vana vid besökare i Fangel. Det finns därför ett flertal värdshus i olika prisklasser.

"Valfiskén" (fint), "Tre sälar" (normalt) eller "Vandringsmannen" (fattigt) kan vara lämpliga för rollpersonerna att ta in på. I staden gäller generellt sett att de finare kvarteren ligger längst upp mot bergen. Ju längre ner mot hamnen man kommer, desto enklare (och fattigare) är invånarna. Detta återspeglas också i värdshusens placering. Området kring hamnen är det mest nedgångna och bebos mest av fiskare och sjömän. Så mycket till hamn är det förresten inte frågan om. Fangel är belägen vid en sandstrand, på vilken båtarna dras direkt upp. Större fartyg ankrar vanligen upp ute i viken för att inte riskera att gå på grund och fastna. Staden är visserligen den mest metropolitiska i landet, men det innebär inte att invånarna inte delar de mindre smickrande drag som paratrokier i allmänhet har; nämligen misstänksamhet mot främlingar, butterhet och tystlåtenhet. I synnerhet speglas detta i uppträdandet mot okända raser. Ankor, vargmän och liknande icke-mänskliga varelser kommer få det svårt i Fangel. De vägras rum på värdshuset, de blir inte insläppta eller serverade i tavernorna, de blir uttittade och hånade på gatorna och barn kastar sten på dem.

SITUATIONEN I STADEN

När rollpersonerna anländer är det relativt lugnt i Fangel. Flyktingar från Kentrin har tagit sig över havet och för med sig historier om Hoppets Förvägrares härjningar. Än så länge är de bara en kuriositet som samlar nyfikna lyssnare på stadens tavernor och värdshus. Men ju längre tiden går, desto fler flyktingar anländer till Paratroka. Varje gång rollpersonerna besöker staden efter att ha varit borta, kommer de märka hur antalet kentriner ökar. Nivåerna nedan kan vara en vägledning för hur situationen eskalerar. Ryktena bland de kentrinska flyktingarna blir också allt vildare ju fler som anländer. Nivåerna måste naturligtvis anpassas till när och hur ofta rollpersonerna kommer till staden, men vid det sista besöket bör man nå den sista nivån.

Nivå 1. Välkomna besökare: Enstaka flyktingar har anlant med små båtar. De utgör ett välkommet inslag i den skvallerlystna staden och bjuds på både mat och husrum av invånarna.

Rykten:

- En väldig här av svartfolk har invaderat Kentrin och besegrat det kejserliga gardet i strid (sant)
- Hären leds av en general ridande på en flygödlar (sant)
- Nordmännen från Rovas har allierat sig med svartfolken och plundrar Kentrin tillsammans med dem (falskt)

Nivå 2. Vardagsmat: Hela familjer har kommit till staden. Fortfarande är de bara en minoritet och Fangelns invånare är ännu nyfikna på dem.

Rykten:

- Migdols fästning är under belägring (sant)
- Svartfolkens ledare kallar sig Hoppets förvägrare (sant)

Nivå 3. Spänningar: I fullpackade fiskebåtar och valfångstfartyg har allt större mängder kentrinska flyktingar anlant. I staden är man inte längre så glada att se dem och de förekommer en del gräl mellan flyktingar och stadsbor. Flyktingarna blir inte längre inhysta i stadens hus, utan slår läger på stranden och på fälten utanför staden.

Rykten:

- Svartfolken lägger beslag på alla båtar de kan hitta och samlar en flotta vid Kentrins kust (sant)
- Migdols fästning har fallit (falskt)

Nivå 4. Kravaller: Fangel svämmas över av kentriner och stämningen är explosiv. Stadsborna är öppet fientliga och flyktingarna blir allt mer desperata. Upplopp bryter ut på gatorna när kentrinerna kräver tillgång till stadens matförråd och kungens garde tvingas ut för att återställa ordningen.

Rykten:

- Kejsaren är död (falskt)
- Vägen ner från Migdol till kusten kantas av korsfästa soldater och huvuden spetsade på pika (falskt)
- En svartisk invasionsflotta är på väg mot Paratroka (sant)

OBLIGATORISKA HÄNDELSER

Under rollpersonernas första besök i Fangel, precis när de anlant och börjat leta efter Oraklet, kommer nedanstående händelser att inträffa. Det är upp till spelledaren att bestämma exakt var, när och i vilken inbördes ordning de äger rum.

Lordkonstapel Iserius

Ganska snart efter att rollpersonerna har landstigit i Fangel, kommer stadens vaktkapten, lordkonstapel Iserius, att söka upp dem tillsammans med två av sina stadsvakter:

En högre man går med bestämda steg fram mot er, följd av två uniformerade soldater. Mannen är klädd i en mörkblå mantel av uppenbarligen dyrbart snitt, han har en bredbrättad slokhatt på huvudet och runt halsen hänger något slags guld-

blänkande ämbetstecken i en kraftig kedja. Han ser ut att vara i medelåldern, kanske 40 år gammal, med halvlångt brunt hår och ett välansat skägg. Mannen stannar framför er och synar er uppifrån och ner mer en blick hård som flinta. Därefter tar han till orda:

"Jag ser att ni är nya i stan. Jag är Iserius, Fangel's lordkonstapel, och det här är min stad. Ni förväntas följa alla lagar och regler som gäller här. Ställer ni till bråk eller på något sätt besvärar mig, kommer ni att få stå till svars. Jag hittar alltid den jag söker. Inga brottslingar kommer undan. Alla skyldiga straffas. Men är ni oskyldiga har ni inget att frukta. Vet bara att jag har för vana att hålla ögonen på alla nykomlingar. Några frågor?"

Lordkonstapelns prat om hur ingen kommer undan honom är faktiskt inte bara tomt skryt. Iserius är nämligen något så ovanligt som en trollkarl som vaktkapten. Med sina magiska kunskaper är han fullständigt oöverträffad som brottsutredare. Genom att använda besvärjelser som SYN, VARSEBLIVNING och SANNHÖRSEL får han alltid reda på sanningen om vad som hänt vid en brottsplats. Kriminalitet som mord, inbrott, stöld och kidnappningar - ja, allt som på något sätt kan undersökas i efterhand - är därför i det närmaste utplånad från Fangel. Enstaka fylleslagsmål och dråp i hastigt mod förekommer däremot fortfarande till och från. Lordkonstapel Iserius drivs dessutom av ett starkt rättspatos och är oerhört nitisk i sin tjänsteutövning, så även utan sina trollkonster skulle han hålla brottsligheten på en låg nivå. Sina magiska kunskaper är inget Iserius talar öppet om, men bland stadsborna går det många rykten om hans osvikliga förmåga att hitta den skyldiga.

Skulle rollpersonerna därmed begå något brott medan de befinner sig i Fangel, kan spelledaren utgå från att Iserius kommer att spåra upp dem för att ställa dem inför rätta. Den enda chansen att komma undan är att själva använda magi för att dölja sina spår. Det enda intresset lordkonstapeln har är upprätthållandet av lag och ordning i staden, så ställer rollpersonerna några frågor kommer han inte svara. Istället returnerar han varje fråga med en motfråga, levererat med pisksnärtsnabb hastighet (t.ex.: - "Vad vet du om Oraklet?" - "Varför undrar ni det? Och vad vill ni Oraklet? Vem har skickat er till henne? Svara!"). Men eftersom Iserius trots allt respekterar officiella makthavare, kan det dock tänkas att han lugnas ner om han får se drottningens lejdebrev.

Barnens ringlek

En skara barn springer skrattande och stojande in från en tvärgata. Efter en del oreda ställer de upp sig i cirkel och börjar leka en ringlek. Samtidigt som de går runt i ringen sjunger de en ramsa:

*Natt blir dag och dag blir natt,
Havet på land och landet till havs.*

*Söner tre sätter världen i brand,
Finn deras fader, den som kan.*

*Eldgryning, livsskymning,
Själur slukas.*

*Brandmorgon, dödsafton,
Hoppet förvägras.*

*Flamdagning, blodskvällning,
Förtvivlan härskar.*

*Vatten i östan, jorden i norr,
Luften i västan, var brinner eld?*

Skulle rollpersonerna fråga barnen om betydelsen av ramsan rycker de bara på axlarna och säger att de alltid har lekt ringleken och deras föräldrar före dem. Orden i ramsan har de aldrig funderat närmare på och de har inte heller de vuxna som lekte ringleken som barn. I själva verket är barnramsan en i många släktled bevarad spillra av en av Oraklets första profetior. Genom att lyssna noga på ramsan kan spelarna faktiskt få en del ledtrådar om den nuvarande situationen. De får reda på att det rör sig om tre söner till eldguden Rafastos. Sönernas namn framgår av ramsan: *Själaslukare*, *Hoppets Förvärrare* och *Förtvivlans Furste* (som ingen uppe i norr ännu har hört talas om). Dessutom (kanske mer långsökt) kan de lista ut att det slutligen är söderut de måste vända sig för att hitta Rafastos.

Spåkvinnan

Från en gränd närmar sig en kutryggig gammal gumma, klädd i en sliten vadmalskappa och en huva av kattsinn. Hon pekar mot er med ett krokigt finger och säger med gäll röst: "Er framtid, mitt herrskap? Vill ni se er framtid? Lycka eller olycka. Seger eller undergång. Jag kan visa er."

Den gamla gumman kräver 5 silvermynt för sin spåkonst. Om rollpersonerna vägrar drar hon sig tillbaka till gränden hon kom ifrån, spottar efter sällskapet och gör ett mystiskt tecken mot dem. Ger de henne istället pengarna, drar hon fram en sliten kortlek från sina gömslen under kappan och börjar lägga upp dem på marken.

"Ah, stora krafter är i rörelse. Ni har ett uppdrag, ett uppdrag av stor vikt. Men någon motarbetar er. Låt se."

Gumman lägger ut fyra kort och vänder sedan upp dem. Med ett skrik rygger hon tillbaka och pekar sedan darrande på korten.

"Undergången följer i era spår. De fyra ryttarna är ute efter er. Apokalypsens budbärare vill ert fördräva. Krig, Svält, Pest och Död har kommit till

landet för er skull. Frukta dem. Undvik dem. De kan bli ert fall."

Fortfarande darrande rafsar gumman i all hast ihop sina kort och skyndar därifrån, muttrande för sig själv.

Spåkvinnan kommer inte säga något mer om rollpersonerna skulle följa efter henne. Hon tar sina förutsägelser på stort allvar och hade mer rätt än hon anade. De fyra ryttarnas ankomst till landet ska tolkas bokstavligen. Se *Ryttarna* nedan för närmare information.

WIDTEMPLET

Den enda egentliga ledtråden rollpersonerna har till hur de ska hitta Oraklet är att söka upp Wids prästerskap. Frågar man vem som helst i staden kan de hänvisa till Widtemplet vid stora torget. Wid är de gamla gudarnas ledare. Han är himmelsgud och krigsgud och luftens herre. Men framförallt är han överklassens gud. Kungar, stormän och krigare dyrkar honom, medan vanligt folk vänder sig till Modergudinnan, bland alverna känd som Tevatenu.

Utsidan: *Det är tydligt att Widtemplet är en av de mest påkostade byggnaderna i staden. Grunden och väggarna är byggda i sten - något som tydligen är ganska ovanligt i Fangel. De kraftiga stenblocken är släta och lyser nästan vita. Taket är täckt av överlappande skifferplattor, putsade så att de glänser i solskenet och påminner om fjällen på en fisk. Bjälkar av väldiga ekstammar håller taket på plats. Hela kortsidan som vetter mot torget består av en enda öppning, med de massiva bronsbeslagna portarna uppslagna på vid gavel. På var sin sida om portöppningen står vakter med sköld och spjut, klädda i uniformer som ser ut att vara mer ceremoniella än funktionella. Genom öppningen kan ni skimta templets inre. Det är mörkt och rökigt och ni kan höra ett lågmält mässande.*

Det är fritt fram för alla att gå in i templet, men man får bara ha med sig vapen med prästerskapets tillstånd. Eftersom rollpersonerna knappast känner någon Widpräst i staden, får de räkna med att lämna ifrån sig sina vapen till vakterna. Skulle det (mot all förmodan) uppstå bråk, kan tempelvakten kalla på förstärkning om ytterligare 10 man inom 1T10 SR. Dessutom är lordkonstapel Iserius och hans stadsvakter snabbt på plats.

Insidan: *Förutom stora porten finns det inga andra öppningar i templet. Det är därför skumt därinne och det enda övriga ljuset kommer från osande facklor som sitter i fästen längs väggarna. Tempelsalen är omöblerad och i det närmaste tom. Golvet består av slät, svart sten, skickligt hopfogad utan murbruk. I salens borte ända, vid den motsatta*

kortväggen, är Wids altare placerat. Skrinet utgörs av en imponerande vit marmorstaty av krigsguden i naturlig storlek. Det långa vita skägget böljar över hans nakna, muskulösa överkropp och hjälmen med hjorthornen sitter på hans hjässa som en krona. Wid greppar sitt spjut med ena handen och höjer den andra i en befallande gest. Den väldiga ulven Frostnacke ligger ihopkrupen vid sin herres fötter, med tänderna blottade i ett hotfullt morrande. Alla drag är utsökt uthuggna och ni kan inte låta bli att bli imponerade av detaljrikedomen. Framför statyn står en grupp präster i vita skrudar. De är tydligen upptagna med någon slags ceremoni, för de mässar en bön på något obegripligt språk och lägger ner grönbladiga kvistar i ett fyrfat med glödande kol. En behaglig doft av rökelse når er när löven bränns upp.

Om rollpersonerna avbryter prästerna i sin ceremoni blir de irriterade och beordrar tempelvakterna att slänga ut dem tills de har lärt sig vanligt hyfs. Väntar de istället några minuter avslutar prästerna sin bön och sprider ut sig i tempelsalen. Börjar rollpersonerna ställa frågor, hänvisas de till översteprästen, hans helighet Ottovan, som dröjt sig kvar framme vid altaret.

Ottovan är en vördnadsbjudande gammal herre, med en gles krans av vitt spretigt hår på huvudet och ett långt vitt skägg. Han har buskiga ögonbryn och en intensiv blick. Han var förmodligen lång och högre i sin krafts dagar, men är nu något hopsjunken och kutryggig. Översteprästen är klädd i en lång vit dräkt, aningen sotig av röken från fyrfaten och facklorna, med ett gyllene bälte i vilket en utsirad bronskniv sitter instucken.

Han kommer visserligen att vara vänlig och hjälpsam, men så fort rollpersonerna börjar ställa frågor om Oraklet blir Ottovan undvikande i sina svar. Han avfärdar Oraklet som en gammal legend, en saga i samma klass som myterna om kung Durendall eller hjälten Harolt Hårdhand. Pressas han blir han irriterad och menar att myten om Oraklet dessutom är hädisk, eftersom Wid bara talar till människorna genom sitt prästerskap, inte direkt via någon spågumma. Hur samtalet än utvecklas, kommer Ottovan att leda det in på templet självt. Det märks att han är ivrig och entusiastisk över att få förevisa det. Han berättar att dvärgar från Gränsbergen hyrdes in för att bygga grunden och väggarna och att ekar fraktades från andra sidan Paratroka, på sydkusten, för att takbjälkarna skulle bli tillräckligt hållfasta. Men mest av allt är översteprästen stolt över statyn. Han berättar att en bildhuggare ända från Terra Coga hämtades hit och att den vita marmorn är av en mycket sällsynt och dyrbar sort. Inga andra Widtempel kan skryta med en liknande avbild.

Vad är det då som pågår bland Wids präster? Som framgick av sammanfattningen ovan, skakades Paratroka för trettio år sedan av ett inbördeskrig. Detta var absolut ingenting ovanligt, eftersom konflikter mellan adeln och kungen är mer regel än undantag i riket. Vad som däremot var speciellt var att det urgamla Widtemplet strax utanför staden i stridens hetta plundrades av upprorssidan under stormningen av Fangel. Före slaget hade upprorsmännen för ovanlighetens skull offrat till havsguden Logendar för krigslycka, annars hade de aldrig vågat sig på att stöta sig med krigsguden. Bland det som stals var nyckeln till Oraklet - det förgyllda spjut som var en del av Widstatyn inne i templet. När kriget var över drabbades landets nya herrar av eftertankens kränka blekhet. Att plundra övergudens tempel var helt klart en dålig idé, så för att gottgöra Wid restes ett nytt tempel inne i staden. Det gamla övergavs och glömdes mer eller mindre bort. Samtidigt hade Oraklets nyckel brutits sönder och delats mellan upprorets ledare. Wid lät dock inte de tre baronerna komma undan ostraffat - var och en som ägde en del av nyckeln förföljdes under de kommande åren av svår olycka; en del av övergudens förbannelse. Dessutom visade sig spjutdelarna ha en övernaturlig dragningskraft. Genom sitt gudomliga ursprung var de kraftfulla artefakter och alla som såg dem drabbades av ett omåttligt begär till dem utan att egentligen veta vad de skulle användas till. Ägarna absorberades alltmer av spjutdelarna och blev inåtvända och underliga. Rollpersonerna kommer dock själva vara immuna mot förbannelsen, eftersom de ska använda nyckeln i ett rättfärdigt syfte.

Men paradoxalt nog såg prästerskapet en ny möjlighet i situationen. Oraklet hade i alla tider varit Wids röst till människorna och prästerna hade befunnit sig vid sidan om. Genom att Oraklet nu blev oanträffbart - och eftersom det också numera var i det närmaste bortglömt - kunde prästerna få monopol på uttolkningen av gudens vilja och på så sätt kraftigt stärka sin egen maktposition.

Det är därför inte så konstigt att Ottovan helst inte vill tala om Oraklet. Oavsett vad rollpersonerna frågar kommer han avfärda dem. Inte ens berättelser om Rafastos eller dennes söner kommer rubba hans övertygelse, eftersom han är mer intresserad av att bevara sin egen makt än att verkligen utföra gudarnas vilja. Den enda ledtråden - även om den är lite långsökt - är om rollpersonerna uppmärksammar att templet ser väldigt nytt ut. För att vara hemvist åt ett prästerskap som funnits i tusentals år, är det förvånansvärt nybyggt, vilket också framgår av Ottovans skryt. Skulle de ställa frågor om saken kommer Ottovan avfärda dem ännu ivrigare. Det är uppenbart för rollpersonerna att han döljer något, men vid det här laget kommer han ursäktas sig med att plikten kallar och skynda därifrån.

MAGIKERAKADEMIN

Eftersom magister Makurius i Nordmark också nämnde att det finns en magikerakademi i Fangel, kan det tänkas att rollpersonerna besöker den för att få ytterligare hjälp eller ledtrådar. Även akademien är det lätt att hitta till om man frågar sig fram. Stadsborna hänvisar dem till något de kallar Trädet; en plats omedelbart utanför stadsmurarna på stadens södra sida.

När ni kommit utanför stadens murar och nått platsen ni fått beskriven för er, förstår varför akademien heter som den gör. En väldig ek, eller snarare flera stora ekar som vuxit ihop, reser sig från gårdet utanför Fangel. Tillsammans ser de ut att vara lika omfattande som ett större hus, åtminstone trettio meter i diameter. I det friskt gröna lövverket hänger lyktor olika färger som långsamt vajar i den milda sommarbrisen. Ett tjockt snår av taggiga buskar omgärdar stammarnas nedre delar och gör det omöjligt att komma närmare än ett par meter. Det finns inte någon synlig ingång, men vid ett ställe verkar buskarna bilda någon slags portal, som möjligen skulle kunna leda till trädets inre.

Ingången till akademien är - precis som man kan ana - genom portalen i buskaget. Men det går inte att bara gå rakt in. Taggiga buskar, helt omöjliga att passera utan allvarliga rivsår, blockerar vägen. Närmar man sig öppningen skjuter plötsligt en blomsterranka fram. I ändan sitter en knopp, som öppnas när den befinner sig i jämnhöjd med den främsta rollpersonens huvud. Den utvecklas till en stor röd blomma, märkligen tecknad så att den påminner om ett ansikte. Blomman verkar granska rollpersonerna och tar sedan till orda med en gäll, surrande röst:

"Vilka är ni och vad har ni för ärende till Trädet?"

Bara om rollpersonerna nämner magister Makurius eller visar upp hans introduktionsbrev, kommer blomman att släppa in dem. Skulle de göra något annat skakar blomman på huvudet med en beklagande suck och drar sig sedan tillbaka in i buskaget. Blir de däremot accepterade, öppnar de taggiga buskarna upp sig så att en ingång in till träden skapas. Knotiga rötter och grenar bildar en trappa som leder upp längs stammarna och in i lövverket. Väl uppe i trädens kronor finner sig rollpersonerna i ett förvånansvärt stort rum, med tjocka grenar till golv och kvistar och löv som väggar och tak. En kvinna i övre medelåldern med gråsprängt hår i en stram knut i nacken, grå ögon och insvept i en mantel som verkar vara gjord av flätade blad och kvistar står i öppningen till salen. Bakom henne skymtas ytterligare en handfull kvinnor och unga flickor som tittar nyfiket på sällskapet. Kvinnan betraktar rollpersonerna och säger sedan:

"Välkomna till Trädet. Vi är Trädsystrarna och jag är Beghata, Trädets Vårdare. Normalt tar vi inte emot främlingar och i synnerhet inte män [förutsatt att rollpersonerna är män, naturligtvis] men eftersom ni nämnde magister Makurius gör vi ett undantag."

Beghata visar in er i lövsalen och bjuder er att sitta ner i stolar av flätade grenar, fortfarande gröna och livskraftiga. En av de unga flickorna håller upp friskt källvatten i små lerkrus och serverar er.

"Vi är en liten akademi här", fortsätter Beghata, "Det är bara jag och två andra systrar som undervisar och oftast tar vi inte emot fler än ett halvdussin studenter åt gången. Vi lär endast ut animismens konster; magi som hyllar livet, helandet och naturen. Endast kvinnor får komma till Trädet för att lära. Det är min erfarenhet att män allt för ofta har en fallenhet åt det destruktiva i magins väsen. Undantag finns, naturligtvis. Er vän Makurius tillbringade en tid hos oss här. Han lärde sig mycket av oss, liksom vi gjorde av honom. Hans vänner är våra vänner, så vi ska försöka hjälpa er med vad ni än behöver."

Vad kan då rollpersonerna tänkas få hjälp med hos Trädsystrarna?

Helning. Eftersom Systrarna är väl bevandrade inom animismen har de goda kunskaper i magisk läkning. Tre gånger är de villiga att ta emot sällskapet och hjälpa dem med att hela skador. Skulle rollpersonerna komma en fjärde gång, blir de märkbart irriterade och tar bara emot dem om skadorna är direkt livshotande. I annat fall hänvisar de till läkarna inne i staden (som knappast är till någon hjälp).

Fristad. Inte ens lordkonstapel Iserius vågar stöta sig med Trädsystrarna. Skulle rollpersonerna ha begått något brott - eller blivit misstänkta för något - kan de känna sig trygga så länge de befinner sig i Trädet. Systrarna har dock inget egenintresse i att gömma brottslingar, så skulle de anse att brottet är allvarligt lämnar de förmodligen ut vederbörande.

Information. Det finns en del frågor som rollpersonerna kan få svar på hos Systrarna:

Om Trädsystrarna: "Vi är den enda magikerakademien i Paratroka. Trädet bedriver utbildning på licens från Oändliga Akademin, men vi är så pass långt borta från Krakoria att deras kontroll alltid varit svag. Då och då har någon representant kommit för att inspektera oss, men det var länge sedan sist."

Om Oraklet: "Oraklet är en gammal legend här i Paratroka. Det sägs att Wid själv satte henne till världen för att vara hans röst till människorna. Wids prästerskap var i gamla tider de som förmed-

lade kontakten med Oraklet. Idag är det nog ingen som vet var hon finns. Det var länge sedan någon sökte upp henne senast. Det talades också om Oraklets tre väktare - prövningar som måste övervinnas för att få tillträde till henne."

Om magikerna i Paratroka: "Oändliga Akademin har nästan ingen kontroll så här långt bort från Krakoria. Det ryktas om icke-licensierad magiutbildning ute i de djupa skogarna och höga bergen. Hur det är med den saken vet jag inte säkert, eftersom vi håller oss till Fangel och landsbygden här omkring. Sant är däremot att det finns mäktiga trollkarlar inom det närmaste området. Iserius, stadens lordkonstapel, ruvar på många hemligheter. Det är ingen slump att han alltid fångar den han jagar. Han tillbringade en lång tid söderut - i Krakoria enligt ryktena - men han har alltid vägrat tala om saken med oss. Fast han är inte den enda. Baron Holmfred i Askhem har en hovmagiker med stora kunskaper. Problemet med honom är att han givit sig i kast med större krafter än han kan hantera. Jag vet ingenting säkert, men det talas om att han blivit vansinnig."

Om Rafastos och dennes söner: "Jag känner inte till de här sönerna ni talar om. Myten om eldguden Rafastos och hur han fängslades under marken i tidernas gryning är naturligtvis välkänd. Däremot har jag aldrig hört talas om att han skulle ha avlat några barn. Säkert är dock att de - om de verkligen är gudens söner - är mycket mäktiga och troligen har arvt sin faders krafter. Rafastos är först och främst eldens gud, men han är också svartfolkens skapare och herre över nekromantiken."

Om Wids präster och templet: "Wids överstepräst, Ottovan, har arbetat hårt för att stärka prästernas makt. Han spenderade enormt mycket på templet vid hamntorget. Det blev färdigbyggt för bara femton år sedan, förresten. Marmorstatyn är hans största stolthet som han aldrig missar ett tillfälle att förevisa."

OVÄNTAD HJÄLP

Ledtrådarna till vad som har hänt och vad rollpersonerna måste leta efter är egentligen ganska få. Om inte rollpersonerna inser att templet inne i staden är nybyggt och dessutom gissar att det inte är byggt på det ursprungliga templets plats, kan de behöva få lite hjälp på vägen. Oraklet har inte tillstånd av Wid att yppa något förrän rollpersonerna visat sig värdiga genom att hitta hennes tillhåll och dessutom övervunnit väktarna. Däremot kan hon försöka böja lite på reglerna genom att skicka ut några av sina medhjälpare för att knuffa sällskapet i rätt riktning.

När rollpersonerna vid något tillfälle är ensamma, t.ex. om de befinner sig i ett rum på något vårdshus eller på en övergiven bakgata, dyker den oväntade hjälpen upp (texten får naturligtvis anpassa till var rollpersonerna befinner sig vid det aktuella tillfället):

Plötsligt lyser ett glittrande sken upp halvmörkret. En ljusprick närmar sig med hög hastighet och ett pärlande skratt fyller luften. Skenet irrar omkring ett ögonblick [i rummet/på gatan/annat] och slår sig sedan till ro på en [stol/stolpe/fönsterkarm/annat]. Ni lutar er närmare och ser att skenet omger en späd liten människoliknande varelse med långa spetsiga öron och tunna, nästan genomskinliga vingar. En älva! Faktiskt är det en älva mitt inne i staden. Varelsen lägger sitt lilla huvud på sned och betraktar er roat med sina stora gröna ögon. Sedan fnittrar han till.

"Hihi! Jag hittade er till slut. Konstigt att några så stora som ni kan undgå mig så länge. Jaja, ingen är perfekt."

Älvan bugar sig överdrivet djupt och sirligt och presenterar sig:

"Jag är Fingol Brisglidare av älvornas folk och Oraklet är min härskarinna. Ni - om jag inte tar fel - är de Utvalda. Oraklet kallade på er, inte sant? Hm?"

Förhoppningsvis svarar rollpersonerna jakande på frågan, och älvan fortsätter:

"Oraklet är gudarnas röst och det är egentligen de som kallat på er. Men ni måste visa er värdiga att ta emot Oraklets visdom. Att hitta henne är ert första prov. Gudarna tillåter inte att hon hjälper er, men mig har de inte sagt något om. Min härskarinna skickade ut mig för att ge er hjälp på vägen, och att döma av var ni är" - Fingol sniffar i luften och rynkar på näsan - "behöver ni all hjälp ni kan få." Älvan sätter sig tillrätta, knäpper händerna bakom nacken och lutar sig tillbaka.

"Jag antar att ni har vänt er till Wids präster för att få hjälp med att hitta Oraklet? I så fall är ni på rätt spår, men ändå inte. Såg ni något konstigt med templet? Vackert, eller hur? Jag är särskilt förtjust i marmorstatyn. Fångar faktiskt gamle Wid ganska bra. Skägget är på pricken likt. Men ni kanske såg att det var ganska nytt. Lite väl nytt till och med. Vad ni måste fråga er är hur templet såg ut innan det där kostsamma skrytbygget restes - eller rättare sagt var det fanns. Prästerna kommer inte säga något, det kan ni lugnt räkna med. Särskilt inte den där tröttsamma träkmånsen Ottovan. Nej, vad ni måste göra är att hitta någon som känner till det gamla templets historia. Hm? Kanske en gammal präst? En gammal försupen präst?"

Fingol reser sig häftigt upp och faller ut sina vingar. Med ett par flaxande tag är han uppe i luften och svävar framför era ansikten.

"Nu har jag nästan sagt för mycket. Det är en delikat balansgång, vad jag kan berätta och vad ni måste upptäcka själva. Lycka till. Jag har en känsla av att vi ses snart igen."

Om rollpersonerna försöker ställa några fler frågor, kommer älvan bara skratta åt dem och skaka på huvudet. Han säger inget mer som de kan tänkas ha nytta av och far efter ett tag iväg genom luften och lämnar bara efter sig ett sakta fallande regn av glittror och ett bortdöende klingande skratt.

DEN GAMLE PRÄSTEN

Älvan hade rätt - en präst som tjänade i det gamla Widtemplet innan det övergavs är precis vad rollpersonerna behöver. Inser de redan innan Fingols besök att det kan ha funnits ett gammalt tempel och ger sig ut på jakt efter det är det bara att gratulera dem. Älvans besök blir i så fall onödigt. Personen de letar efter är en halvt senil, halvt försupen gammal präst vid namn Jovilan. Han var en framstående medlem av prästerskapet, men efter inbördeskriget för trettio år sedan var han emot förslaget att bygga ett nytt tempel inne i staden och försöka mörklägga Oraklets existens. Jovilan hamnade i konflikt med de övriga prästerna och förlorade. Ända sedan dess har han framlevt en sorglig tillvaro i Fangels krogar och vårdshus, ständigt beroende av andras välvilja och allmosor.

Det enda sättet att hitta Jovilan är att fråga sig fram i staden, men rollpersonernas framgång beror på hur diskreta de är. Widprästerna ser ogärna att Jovilan drar upp gamla affärer som för deras del är avslutade sedan länge, och får de reda på att rollpersonerna söker efter honom kan det tänkas att de skickar ut tempelvakten för att röja honom ur vägen. Att högljutt dra runt och ropa efter en gammal försupen präst kommer garanterat åstadkomma just det resultatet. Om rollpersonerna däremot bedriver sina efterforskningar i det tysta, t.ex. sticker till vårdshusvårdar och krögare ett par slantar utan att väcka någon uppmärksamhet, kan spelledaren vara mer välvillig. Namnet Jovilan dyker upp som den enda tänkbara kandidaten. Till slut kommer spåren i så fall leda till en namnlös krog nere i hamnen, bestående av bara ett illa byggt regn- och vindskydd, en bardisk som utgörs av en planka liggande över ett par tunnor och några grovt tillyxade långbord med gamla lådor och stubbar som sittplatser. Bartendern pekar ut Jovilan; på marken i ena hörnet ligger den gamle prästen halvsovande med ett krus billigt vin i ena handen.

Jovilan är ett mänskligt vrak. Han yttre är en sorglig syn och inne i huvudet är det inte mycket bättre. Den gamle prästen har spretigt vitt hår, vattniga ögon och röd näsa. Hans kinder och haka hänger i

påsar och är täckta av vit skäggstubb. Jovilan är klädd i en trasig, sliten tunika, fläckad av vin och spyor. Till en början kommer all konversation vara mer eller mindre omöjlig, men om rollpersonerna t.ex. doppar honom i vattnet, köper mer vin eller kommer på någon annan metod kommer han snart bli mer talför. Jovilan är egentligen en mycket vänlig och trevlig gammal man. Han älskar att prata och är fullständigt harmlös. Problemet är att hans långt framskridna alkoholism och senilitet ofta gör honom osammanhängande och omständlig. Spelldaren bör rollspela konversationen så mycket som möjligt och gärna driva spelarna till vanvett genom att ständigt låta Jovilan driva bort i gamla minnen, missuppfatta frågor och ge allmänt förvirrade svar. Slutligen bör han dock svara på rollpersonernas frågor, såvida de rör sig om Oraklet. Men innan han kommer in på det ämnet kommer han dock att envisas med att berätta skapelsemyten enligt de gamla gudarnas religion - rollpersonerna får inga användbara svar förrän han har gjort detta:

"I tidernas gryning, innan världen ännu fanns, var urguden Boran herre över de fyra elementen jord, luft, eld och vatten, och stora var underverken han uträttade med dess krafter. Men Borans yngre broder Burne var avundsjuk på hans makt och med svekfulla metoder mördade han sin bror och högg av hans huvud. Borans fyra barn, Wid, Logendar, Rafastos och Tevatenu bevitnade dock brodermordet och beslöt sig för att hämnas. Wid var den äldste sonen och hans var privilegiet och ansvaret att dräpa sin faders mördare. Hans syskon samlades och med sina gudomliga krafter frambesvärjde de vapen till hans hjälp. Logendar förfärdigade ett spjut, Prövaren, som aldrig missade sitt mål när det kastades. Tevatenu frambringade en väldig ulv, Frostnacke, så stor att Wid kunde rida på dess rygg som en häst. Rafastos, slutligen, skapade ett koppel vilda, fradgande jakthundar som kunde spåra vilken levande varelse som helst. Sålunda utrustad begav sig Wid ut för att dräpa Burne. Men Burne såg honom komma och fruktade Wids hämnd, så han förvandlade sig till en ståtlig hjort och gömde sig i en tät skog. Men Wid lät sig inte nedslås. Han skickade sina jakthundar in i skogen och skällande och ylande drev de ut Burne. Wid såg hur hans farbror, ännu i hjortskepnad, försökte fly undan och satte av efter honom på Frostnackes rygg. Ulven var flyfotad och snart var Wid så nära att han kunde kasta sitt spjut. Prövaren svek inte sin herre utan genomborrade den svekfulle Burne och dödade honom. Av den dräpte Burnes huvud, som ännu hade en hjorts form, tillverkade Wid en hjälm, med den ståtliga hornkronan ännu på plats. Så hade Boran blivit hämnad.

Borans fyra barn samlades nu för att dryfta vad som skulle ske härmäst. Snart märkte de att deras faders krafter gått i arv till dem själva, så att Wid

fick luften, Logendar vattnet, Tevatenu jorden och Rafastos elden. Med elementens makt skapade de så av sin faders kropp världen. Borans kött blev jord, hans ben blev berg, av hans blod blev haven och floderna, och hans hår och skägg blev skog och gräs. Slutligen slungade Wid Borans huvud ut i rymden där den blev den klarast lysande stjärnan på himlavalvet. Föga anade gudarna vad som komma skulle.

Medan de vandrade genom den unga världen och beundrade sitt verk uppenbarade sig det oundvikliga - de fyra elementens krafter var aldrig avsedda att delas av flera. Endast en gudom kunde hålla dem inom sig. När nu Wid, Logendar, Rafastos och Tevatenu hade varsin kraft bringades elementen i obalans. Elden, den mest destruktiva av urkrafterna, var den som rasade vildast. Rafastos var oförmögen att kontrollera den och drabbades av galenskap när elden brann genom hans sinne. Slungandes eldklot och lava omkring sig satte han av för att bränna den unga skapelsen. De andra gudarna såg inget annat val än att ta strid med sin olycksalige broder och endast med svårighet lyckades de hejda honom. Wid, Logendar och Tevatenu stängde in Rafastos djupt nere under jorden där han för alltid skulle dväljas i sitt fängelse."

Inte förrän Jovilan fått dra hela historien är han nöjd och kommer svara på rollpersonernas andra frågor. Sent omsider kan han då dra sig till minnes att det fanns ett gammalt tempel helgat åt Wid. Får han reda på att rollpersonerna är intresserade av Oraklet lyser han upp och berättar (på sitt eget omständliga vis) att Wids prästers främsta uppgift alltid varit att vägleda människorna till Oraklet. För att nå henne behöver man dock en nyckel - ett förgyllt utsirad spjut som sitter i händerna på Widstytyn i det gamla templet. På en fråga om var det gamla templet ligger tittar Jovilan förvånat på rollpersonerna och säger att *"det vet ju alla. Följ bara landsvägen inåt landet, ta av till höger där vägen korsar bäcken och följ sedan stigen längs med strömmen tills ni kommer till pilträdet. Därifrån ser ni offerlunden där templet är beläget."* Vägbeskrivningen är faktiskt helt riktig. Frågar rollpersonerna var Oraklet finns, tittar Jovilan bara klurigt på dem och säger att de först måste hämta nyckeln; då kommer de att förstå allting. Berättar rollpersonerna om Rafastos och dennes söner, kommer den gamle prästen att olyckligt skaka på huvudet, muttra något om att det var just det här han var rädd för när Ottovan tog över och sedan försöka dränka sina bekymmer i mer vin. Någon mer användbar information kommer rollpersonerna för närvarande inte att få ur Jovilan.

DET ÖVERGIVNA TEMPLET

Följer rollpersonerna Jovilans beskrivning finner de att det bara tar ungefär en halvtimme att nå offerlundens. Lunden utgörs av en samling uråldriga ekar, knotiga och väldiga, där man i gamla tider offrade djur och ibland även människor till Wids ära. Mitt bland träden ligger det övergivna templet.

Utsidan: Mellan de knotiga ekarna skymtar ni en olycksbådande byggnad som uppenbarligen är det gamla templet. Det är tydligt att det inte använts på länge, för gräset växer högt runt knutarna och väder och vind har satt sina tydliga spår. Väggar-nas stockar är gråa och har bara spår av flagnande färg. Templets tak, som utgörs av överlappande träspån, är branta och når nästan ända ner till marken. På den högra sidan har en del av taket fallit in och lämnat ett stort gapande hål. Templets kortsida, som vetter mot er, rymmer ett par dubbel-dörrar som hänger sneda och halvöppna. En av dörrhalvorna är knäckt på mitten, som om någon bearbetat den med en murbräcka. Trots att templet är mindre än det inne i Fangel ser det lika imponerande ut och verkar på något sätt vara mer genuint och heligt. Ett par korpar som suttit i en av offerlundens ekar kraxar hest och flaxar bort över templets takås när ni närmar er.

Huvudingången är den enda vägen in i templet, såvida man inte vill försöka ta sig in genom hålet i taket. En närmare undersökning av byggnaden visar att den förmodligen inte använts på länge. Rollpersoner med kunskaper om krigföring kan se tydliga spår på att någon försökt - och förmodligen lyckats - ta sig in i templet med våld. Förutom att ena dörren är bruten med en murbräcka bär portar och gavlar också spår efter yxhugg och sotfläckar. Dörrarna går inte längre att öppna, men står tillräckligt mycket på glänt för att man ska kunna tränga sig igenom.

Insidan: I det inre av templet vilar en ödesmättad stämning. Under lång tid har naturen haft fritt tillträde till tempelsalen. Kvistar, löv och skräp har blåst in genom dörren och hålet i taket. Fåglar och gnagare har lämnat spillning i hörnen och regnvatten har ritat mörka fläckar på trävirket. Taket bärs upp av grova träpelare och golvet verkar bara bestå av stampad jord. I den bortre änden av salen skymtar ni i det lilla ljus som sipprar in genom dörrspringan och det trasiga taket Wids helgedom. Kontrasten mot den eleganta marmorstatyn i det nya templet är tydlig. Här utgörs gudabilden av ett träbeläte, grovt uthuggen ur en enda stock. På huvudet sitter ett par hjorthorn fästade som representation av gudens hjälm. Ansiktet är diffust. Endast de mörka ögonhålorna är tydligt markerade och verkar betrakta er hotfullt. Skägget som böljar

ner över stockens framsida är bara vanlig fårull och armarna som hålls tätt längs kroppen är inget mer än ett par snidade grenar fästa vid avbildens sidor. Trots allt detta verkar statyn mer vördnadsbjudande, mer verklig, mer helig än marmorbilden inne i staden. Framför statyn är ett altare placerat, ett grovt block av granit, alldeles svart av intorkat offerblod.

Om rollpersonerna undersöker statyn närmare - eftersom de antagligen letar efter spjutet - finner de att händerna är tomma. Det är uppenbart att avbildningen har hållit i någonting; händerna är snidade för att ett skaft till exempelvis ett spjut ska kunna passas in och träet där spjutet suttit är betydligt ljusare än på resten av statyn. Ett lyckat slag för Dolda ting avslöjar dessutom små flagor av guldfärg kring de tomma händerna och på golvet nedanför. Eftersom rollpersonerna inte kommer hitta några fler ledtrådar i templet, har de inget annat val än att återvända till Fangel.

ATT HITTA ORAKLETS NYCKEL

Den uppenbara personen att söka upp är antagligen Jovilan. Han har inte rört sig ur fläcken under rollpersonernas lilla utflykt. Den enda skillnaden är att han nu hunnit igenom ytterligare ett vinkrus och är ännu svårare att få någonting ur. Rollpersonerna måste även den här gången vara kreativa för att få honom att tala, men måste nu anstränga sig ännu hårdare. Lyckas de få den gamle prästen talför och berättar om sina fynd kan han nödtorftigt dra sig till minnes vad som hände för trettio år sedan.

"Ja, ja. Det var visst ett krig. Just det, så var det. Baroner österifrån störtade kungen. Eller om de kom söderifrån. Eller från norr. Längre sedan var det i alla fall. Trettio år sedan kanske? [djup suck] De anföll staden och templet kom i vägen. Alldeles för ivriga var de. Vem kunde tänka sig att de skulle plundra själva krigsgudens tempel. Måste svurit sig åt någon annan gud. De slog in portarna och tog allt de kom åt. Wids spjut, nyckeln till Oraklet, stal de. Så var det visst. När de vunnit kriget ångrade de sig förstås. Det var då de byggde templet härinne i stan. Trodde att de skulle kunna gottgöra sina brott. Hååå. Det var så länge sedan. Jag är trött. Trött och gammal. Jag vet inget mer."

Om rollpersonerna fortsätter utfrågningen kommer de bara kunna klämma ur Jovilan en sak till, nämligen att spjutet bröts sönder i tre delar efter att det stulits och sedan delades upp mellan tre av baronerna som var med om att plundra templet. Var delarna är nu har han ingen aning om. Inte heller har han en aning om vilka som deltog i upproret.

De tre upprorsledare som erövrade spjutdelarna var baronerna Meorin Nidhogg av Keirkskog, Sigfred av Askhem och Wilfred av Sangere. I de följande tre kapitlen *Mot Sherwoodskogen!*, *Illusionernas hus* och *Trä och sten* ska rollpersonerna hitta var och en av delarna till Oraklets nyckel som baronerna stal. Kapitlet kan spelas i vilken ordning som helst. Det är upp till rollpersonerna själva var och hur de hädanefter vill leta efter nyckeln. Varje kapitel börjar med ett ställe där de kan finna en ledtråd. Letar de på något annat ställe är det upp till spelledaren att antingen improvisera fler ledtrådar eller försöka leda in dem på rätt väg. Meningen är också att rollpersonerna efter varje avsnitt ska ta sig tillbaka till Fangel för att leta efter nästa del av nyckeln. Om inte annat är detta geografiskt betingat, eftersom platserna där nyckeldelarna finns är placerade så att staden måste passeras på väg mellan dem.

Bland vanligt folk i Fangel är det få som ens minns inbördeskriget och ännu färre som vet vilka som deltog. Uppror och motuppror är vardagsmat i det krigshärjade landet, så det är knappast förvånande. Det är från Jovilans berättelse som rollpersonerna får ledtrådar om hur de ska få reda på vilka de tre baronerna var. Det är viktigt att de lyssnar noga på vad han har sagt och utifrån detta börjar sitt sökande. Skulle spelarna vara helt handfallna är det fritt

för spelledaren att improvisera fram fler ledtrådar; exempelvis kan Beghata och trädsystrarna veta mer.

- De segrande baronerna i inbördeskriget lät resa det nya Widtemplet inne i Fangel - prästerna eller någon som var med och arbetade på det borde veta vem som finansierade bygget.
- Att plundra krigsgudens tempel är rent självmordsmässig dumhet i ett krig - såvida man inte svurit sig åt någon annan gud. Den enda andra guden som överklassen kan tänkas vända sig till är havsguden Logendar. I hans tempel kan man kanske hitta ledtrådar till vem som tog nyckeln.
- Upprorsmännen vann inbördeskriget och tog makten - någon av dem borde ha blivit kung, så kungaslottet borde därmed vara ett lämpligt ställe att undersöka.

ATT FÄRDAS I PARATROKA

Det blir sällan frågan om några långa avstånd när rollpersonerna jagar efter Oraklets nyckel, men för att liva upp transportsträckorna kan spelledaren låta en del slumpmässiga möten inträffa. Välj en händelse från listan nedan när det verkar lämpligt, exempelvis en gång för varje längre resa rollpersonerna företar.

Händelser

Två munkar från Gizelorden är på missionärsresa i Paratroka på uppdrag av ärkemagnaten i Krakoria. De har hittills inte haft mycket tur med omvändandet av hedningarna, men blir mycket glada när de förstår att rollpersonerna kommer från Nordmark och därmed (antagligen) är Rev- och Ravatroende. Gizelmunkarna har blivit utslängda från en by och ber nu om eskort till Fangel. Vill rollpersonerna inte ge dem det, kan de i alla fall erbjuda sina läkekonster om det skulle behövas.

En grupp plundrare från Rovas har landstigit vid kusten och vågat sig på en räd inåt landet. Rollpersonerna stöter på dem samtidigt som de är i färd med att skövla en liten by. Byborna ber desperat om hjälp, även om de inte kan erbjuda någon belöning. Rovanerna är [rollpersonernas antal] + 1T6 och strider mycket tappert. De flyr bara om fler än två tredjedelar av deras grupp dödas eller skadas allvarligt.

Rollpersonerna träffar en kringvandrande gårdfarihandlare som visar sig vara specialiserad på örter och droger. Han har ett mycket begränsat urval och inga som helst gifter. Bland hans varor återfinns bl.a. Durgos, Karsonolja (vad man nu ska med det till), Edinor och Belrond. Se regelböckerna för effekter. Priserna är dubbelt så höga som normalt.

En illa byggd bro över en strid fors rasar när rollpersonerna går eller rider över den. Alla som befinner sig på bron måste slå ett lyckat SMI-slag för att inte ramla i vattnet. Forsen är inte så djup, men strömmen är stark och det är stor risk att utrustning de bär på sig sköljs bort. Det här kan vara ett lämpligt tillfälle för spelledaren att beröva rollpersonerna föremål eller vapen som gör dem alldeles för mäktiga. Om den som faller i inte kan simma, måste de övriga i sällskapet också rädda honom på något sätt.

RYTTARNA

Hoppets Förvägrare är en betydligt slugare motståndare än den egentligen ganska enkelspåriga Själslukare var. Bland annat lyckades han skaffa sig informatörer bland invånarna i Nordmarks tält-

läger. Nyheten om rollpersonernas jakt efter Oraklet spred sig snabbt och nådde därmed också Hoppets Förvägrares öron. Även om han inte på allvar trodde sig vara hotad av en liten grupp äventyrare från ett landsflyktigt folk kände han genom sin gudomliga härkomst till Oraklet och beslöt sig för

att förhindra all kontakt med henne. För ändamålet anlätade han en liten grupp utomordentligt farliga legosoldater och lönnmördare, kända bara som De Fyra Ryttarna och deras alias Krig, Svält, Pest och Död. Eftersom Hoppets Förvägrare visste att Oraklet fanns på Paratroka, skickades Ryttarna dit omedelbart och anlände en liten tid innan rollpersonerna kom till ön. Deras uppdrag är nu att helst döda sällskapet eller åtminstone se till att de aldrig når Oraklet.

Ryttarna kommer under jakten på nyckeldelarna att göra sitt bästa för att sätta käppar i hjulet för rollpersonerna. Spelledaren ska använda dem som ett sätt att få sällskapet att känna sig jagade och hotade. Ett första möte bör ske ganska tidigt, så att rollpersonerna ser vilka det är som är efter dem och förhoppningsvis kopplar till spåkvinnans förutsägelse (se ovan). Ryttarna genomför då ett frontalangrepp till häst, men drar sig snabbt undan igen innan de drabbas av några förluster. I fortsättningen bör däremot direkta konfrontationer undvikas. Ryttarna

är oerhört kompetenta och kommer inte slösa bort sina särskilda talanger i rena närstrider. Det är helt upp till spelledaren att bestämma deras taktiker, men bakhåll, fällor, förgiftningar och liknande är metoder som gör att de kan åstadkomma en hel del problem utan att själva riskera allt för mycket. Rollpersonerna ska heller inte själva kunna spåra upp Ryttarna - de är alltför vana att gömma sig för det. Dessutom kan spelledaren utgå ifrån att Rytterna alltid vet var rollpersonerna befinner sig och kan spåra dem i alla lägen. Deras anfall kan sättas in när som helst under de följande kapitlen, men är antagligen lämpligast under rena transportsträckor.

Någon eller några av Rytterna - åtminstone Död, men helst alla fyra - måste överleva fram till *Oraklets tre väktare*, eftersom de behövs i slutstriden, men det är naturligtvis möjligt för rollpersonerna att besegra en eller ett par av dem om de kommer tillräckligt nära. För närmare beskrivning av Rytterna, se *Spelledarpersoner och monster*.

MOT SHERWOODSKOGEN!

S om framgick av Jovilans något osammanhängande berättelse var det de segrande baronerna från inbördeskriget som lät bygga det nya Widtemplet i Fangel för att blidka guden. Har rollpersonerna dessutom besökt templet, vet de att översteprästen Ottovan är mycket stolt över det och skröt om vilka som byggde det. Om spelarna lägger ihop två och två kan de komma på idén att antingen förhöra sig närmare med prästerna eller leta reda på någon som byggde templet för att få reda på vem som stod bakom det.

Ett återbesök i Wids tempel kommer dessvärre inte att ge särskilt mycket. Ottovan kan visserligen gå med på att träffa dem igen, men vid det här laget har han börjat bli misstänksam - i synnerhet om rollpersonerna ställer många frågor som kan relateras till Oraklet. Om de däremot vill ha reda på mer om själva templet och hur det byggdes, står han gärna till tjänst och blir smickrad över uppmärksamheten. Dock kommer han att svara undvikande på att frågor om vem som betalade hela konstruktionen. Det han kan berätta om själva tempelbygget är i stort sett samma sak som vid rollpersonernas första besök:

- Marmorstatyn av Wid högs ut av en bildhug-garmästare från Terra Coga vid namn Leonardo Miachelli. Mäster Leonardo hyrdes in speciellt för detta arbete för nära tjugo år sedan, men reste tillbaka till sitt hemland efter ett par år när statyn var färdig. Marmorn fraktades från Simelien av en simelisk sjöfarare som inte syntts till här i trakten på över tio år. Att få kontakt med Leonardo Miachelli eller simeliern är omöjligt.
- De mäktiga takbjälkarna är tillverkade av ekar från Paratrokas sydkust. En lokal köpman anlätades för att köpa in dem och frakta dem till Fangel. Köpmannen, vars namn var Geatril Vägfarare, bodde i Fangel och gör det fortfarande, så vitt Ottovan vet.
- För stenarbetena anlätades dvärgar från Gränsbergen, som tog rejält betalt för sitt arbete. Det ryktas - men Ottovan är lite osäker på den punkten - att någon av dvärgarna stannade kvar i landet och satte igång en egen lönande verksamhet inom byggbranschen. Vad denne dvärg heter och finns är dock mer än vad prästen vet.

Spåret via Geatril Vägfarare visar sig vara en återvändsgränd. Försöker rollpersonerna finna honom kan de bland de koriska och simeliska köpmän som sköter stadens kommers till slut hitta någon som

känner igen namnet. Låt rollpersonerna leta ett tag och tro att de verkligen har fått upp ett spår. De hänvisas i så fall till en liten butik vid en bakgata i stadens ruffiga hamnkvarter. I butiken huserar en ung man vid namn Joaquin Vägfararson, son till den sedan tio år avlidne Geatril Vägfarare. Joaquin Vägfararson är en tämligen lat, oengagerad och obegåvad affärsidkare. Hans verksamhet består inte så mycket av att köpa och sälja som att hyra ut sig och sina gamla slitna vagnar för långväga transporter fram och tillbaka över ön Paratroka. Affärerna går ganska dåligt och Joaquin är inte särskilt intresserad av att prata, i synnerhet inte om sin far. Det visar sig dock - om rollpersonerna lyckas övertala honom på lämpligt sätt (förhör, mutor, magi eller annat) - att Joaquin inte känner till något om sin fars affärer och att det inte finns några dokument kvar från tiden då han ännu levde. Vem som skulle ha betalat för transporten av ekar från sydkusten finns det därmed ingen som längre känner till.

Däremot kan rollpersonerna med lite arbete spåra den dvärg som stannade kvar i Paratroka efter att templet var färdigbyggt. Ottovan har visserligen ingen aning om vad dvärgen heter eller var han finns, men Fangel är en liten stad och antalet dvärgar som bygger stenhus är minst sagt begränsat. Om rollpersonerna beger sig till hantverkarkvartieren och börjar fråga sig fram, kommer snart namnet Jotin Stenmäster på tal. De få stenhuggare som finns i staden nämner hans namn med en blandning av respekt och avundsjuka. Dvärgen Jotin har kunskaper som är överlägsna alla människors i Fangel och gör också goda affärer. Han har sin lilla verkstad i hantverkarsamfundets utkanter, på en exklusiv adress ganska högt upp i staden. Jotin deltog mycket riktigt i byggandet av det nya Widtemplet och stannade sedan kvar i Fangel och gjorde lönande affärer på sin hantverksskicklighet.

Dvärgen är en butter, ganska otrevlig och mer än lovligt girig stenhuggare. Alla försök till samtal om Widtemplet kommer mynna ut i krav på kontant ersättning för hans upplysningar. Han begär minst 50 silvermynt för att slutligen - mycket motvilligt - berätta om hur han tillsammans med sju andra dvärgstenhuggare reste från Gränsbergen till Fangel för att bygga templet. Jotin var inte ledare för företaget, utan mer en tillbakadragen grovarbetare. Därför hade han aldrig direkt kontakt med de som beställde bygget. Han såg bara hur hans förman vid flera tillfällen talade med en högre man i dyrbara kläder som dessutom var den som vid templets färdigställande betalade dvärgarnas lön. Pressar rollpersonerna Jotin kan han dessutom erinra sig att den högreste mannen vid ett tillfälle bar rustning

och en sköld med ett heraldiskt vapen. Vapnet var en grön drake som slingrade sig kring en ek med uppdragna rötter.

Ett lyckat slag för Heraldik (med -10 om rollpersonen inte kommer från Paratroka) avslöjar att den gröna draken är symbolen för adelsfamiljen Nidhogg. Om rollpersonerna inte själva klarar detta (vilket är ganska troligt), måste de hitta någon annan som är kunnig inom heraldik. Fangel är en primitiv stad och saknar både bibliotek, universitet och andra läroinstanser. Det finns heller inga statliga institutioner som riksheraldikerämbete eller riddarhus. Bruket med vapensköldar är inte standardiserat och används nästan bara av adeln på öns norra sida. Men det finns en person som håller noggrann reda på både hög och låg i Fangel och dess omgivningar - nämligen lordkonstapel Iserius.

Stadens vaktkapten gör ingen skillnad på adelsman och ofrälse inför lagen - vilket vid flera tillfällen retat upp de högre stånden. Han sätter en ära i att ha koll på alla invånare i staden för att snabbt kunna hitta dem vid eventuella lagbrott. Att komma på att lordkonstapeln kan hålla register över adeln kan möjligen vara lite långsökt, men låt gärna rollpersonerna leta sig fördärvade efter en heraldiker innan spelledaren leder dem på rätt spår. Frågar de tillräckligt många personer kan någon till slut i förbifarten nämna att Iserius känner precis varenda en i staden och dess omgivningar och vet var han kan hitta dem.

Lordkonstapeln kommer inte ge ut någon information lättvindligt. Eftersom han besvarar alla frågor med en egen motfråga kan det bli ganska frustrerande att försöka dra ur information från honom. Låt rollpersonerna genom bra rollspelande försöka få reda på att sköldmärket tillhör familjen Nidhogg, men de bör servera en övertygande historia för att Iserius ska berätta något för dem. Han kan också berätta att Nidhöggs huvudman är baron över länet Keirkskog, ett tiotal mil öster om Fangel. Nuvarande baronen, Marwyn Nidhogg, huserar i sin fäderneborg Nidehus.

VAR FINNS SPJUTDELEN?

Under inbördeskriget för trettio år sedan var dåvarande baron Meorin Nidhogg en av de tre som deltog i plundringen av Widtemplet. När nyckeln bröts sönder behöll han den nedre delen av spjutet, d.v.s. ungefär halva skaftet - ett förgyllt, utsirad trästycke ca två fot långt, brutet i ena ändan. Baron Meorin hade hoppats kunna stärka sin maktställning genom segern i inbördeskriget, men Wids förbannelse slog till hårt och skoningslöst. Som den yngste medlemmen i upprorets ledning blev han själv inte kung. Inte heller fanns det några egentliga landom-

råden att erövra, så det var bara för baronen att dra sig tillbaka till sin borg efter att ha tillbringat några fruktlösa år i Fangel där hela hans byte från plundringen gick åt till att betala det nya Widtemplet.

Meorin drog så småningom på sig en elakartad sjukdom - också den en del av Wids förbannelse - och dog en lång, plågsam och utdragen död. Hans unge son Marwyn ärvde sin fars titel och egendomar och med dem också delen av Oraklets nyckel och den medföljande förbannelsen. Marwyn visade sig vara en riktig bråkstake som tog varje tillfälle att mucka gräl med sina grannar. Snart nog hade han gjort sig till fiende med alla sin fars gamla allierade och slutligen - för ungefär ett halvår sedan - tröttnade hans närmaste granne baron Kastilian på honom och gick till anfall mot Nidehus. Efter en kort belägring stormades fästet och i de svåra striderna raserades det till stora delar. Nyckeldelen togs av baron Kastilian vid plundringen av borgen och han förde hem den till sitt eget slott. Marwyn själv och ett fåtal av hans vasaller lyckades dock komma undan och drog till skogs. Den unge baronen hade nämligen förläst sig på romantiska berättelser om ädla laglösa som levde fria liv i de gröna skogarna och ständigt drog sina fiender vid näsan med djärva upptåg. Att få med sig sina egna riddare var inga problem, men en ädel laglös måste också ha ett band muntra män. De livegna bönderna som lydde under Marwyn hade inte den minsta lust att leva som skogsmän, men efter att ha hotat att bränna deras usla små stugor till grunden, lyckades baronen tvinga med sig tillräckligt många karlar för att få ihop ett respektabelt följe av stigmän. Sedan några månader tillbaka lever därför baron Nidhogg - numera känd som Gröne Marwyn - i skogarna mellan sitt gamla fäste och baron Kastilians borg. Han för ett måttligt framgångsrikt gerillakrig mot sin fiende, med det yttersta målet att ta tillbaka delen av Oraklets nyckel som Kastilian erövrade vid stormningen av Nidehus. Föga anar han att just nyckeln är grunden till all hans olycka.

BARON MARWYNS BORG

Ännu har inte nyheten om Nidehus fall nått Fangel, så lordkonstapel Iserius lever fortfarande i tron att baron Marwyn sitter som herre i sin egen borg. En vägbeskrivning för att hitta till Nidehus kan rollpersonerna få antingen av lordkonstapeln själv, eller någon lämplig köpman eller vägförare. Baron Nidhöggs län ligger något avsides från den stora landsvägen, men det är inte särskilt svårt att hitta. Beroende på om rollpersonerna rider eller går till fots, bör färden ta mellan tre och sex dagar. När man lämnar landsvägen (se karta) är terrängen något svårare och man följer snarare en skogsstig än en riktig väg. Det finns en del mindre byar längs med färdvägen om rollpersonerna vill övernatta inom-

hus, men värdshuset är sällsynta och dåliga. Bondebefolkningen i Paratroka är i allmänhet ogästvänlig, misstänksam mot främlingar, surmulen och tystlåten. Välj gärna en slumpmässig händelse (se ovan) under resans gång.

Strax innan vägen når Nidehus passerar man Nideby, det lilla samhälle som ligger i borgens skugga. Under baron Kastilians stormning utrymdes byn och när baron Marwyn senare tömde den på alla fullvuxna män förstördes den delvis. Nideby är därför numera övergiven. När den fortfarande var bebodd bestod byn av ett dussin bondgårdar samlade runt en allmänning. Ett gemensamt hus fungerade som värdshus, gästgiveri och samlingsplats för byastämman. Av dessa hus står nu bara hälften kvar, resten är nedbrända eller raserade. Efter stormningen av Nidehus återvände byborna tillfälligt för att hämta alla kvarvarande värdesaker innan de spred sig för att bosätta sig hos släktingar och vänner i andra byar. Om rollpersonerna undersöker byn kommer de därför inte att hitta någonting värdefullt. Däremot kan de upptäcka spår efter strid och plundring, samt tydliga tecken på att någon varit där före dem och snokat igenom allt. Att döma av husen (lyckat INT-slag eller lämplig färdighet) övergavs byn för åtminstone ett halvår sedan, d.v.s. tidigt i våras.

Ungefär en halvtimmes promenad från byn ligger själva borgen Nidehus. Efter stormningen finns bara delar kvar av den, men baron Kastilian beslöt sig ändå för att låta bevaka den i händelse av att Marwyn skulle dyka upp igen. Han har därför posterat fyra av sina soldater i borgen. De håller vanligen till i östra tornet, som är det enda ställe där de kan få någorlunda tak över huvudet och samtidigt hålla uppsikt över området. Soldaterna kommer - om de upptäcker rollpersonerna - att försöka anfalla dem ur bakhåll, eftersom de är övertygade om att de tillhör Gröne Marwyns mennar.

Skogen öppnar upp sig i en stor glänta. I gläntans mitt, på en grön gräsbevuxen kulle, ligger en borg av grå sten. Fast egentligen är det nog mer en ruin än en riktig borg. Ni kan tydligt se att borgen en gång har haft fyra torn, vart och ett i hörnen av fästningen, sammanlänkade av krenelerade murar. Nu är det bara ett torn som ännu är intakt. Alla de andra har blivit mer eller mindre raserade, liksom borgens murar. Av det nordligaste tornet finns bara grunden kvar som en sorglig påminnelse av vad det var, medan det södra och västra tornen åtminstone har någon våning kvar. Deras trasiga murar avtecknar sig nu mot horisonten som avbrutna tänder, föga imponerande eller avskräckande. I resterna av muren mellan det västra och södra tornet står ett porthus, tomt gapande eftersom de bronsförstärkta ekportarna har knäckts och slängts åt sidan. Mellan portvalven skymtar ni borggården, där stenrester

och avbrutna bjälkar ligger i högar. En vindbris drar igenom ruinen och blåser småskräp och löv genom de krossade murarna, som för att håna dem och visa världen att vem som helst kan gå in i Nidehus.

1. Porthuset

Överblick: Två mindre torn, omkring 10 meter höga, flankerar ett portvalv. De båda kraftiga portarna av massivt ekträ, förstärkta med bronsbeslag, som suttit ytterst har knäckts på mitten och slitits loss från sina fästen. Nu ligger de slängda på marken framför porthuset. Inne i det åtta meter djupa valvet har också ett fällgaller av järn suttit. Även det har nu helt förlorat sin funktion, eftersom det ligger tillknycklat och böjt längs med högra väggen i valvet. I övrigt verkar själva porthuset vara intakt, bortsett från märken efter katapultstenar här och var.

Varelser: Inga.

SL: Vid var och en av tornens inre väggar finns en dörr som leder till dess inre. Dörrarna är uppbrutna och hänger snett på gångjärnen. En trång spiraltrappa leder upp till tornets övre våning. Från denna finns ett par skottgluggar ut mot porten och även en smal korridor som sammanbinder de båda tornen. I korridoren, som löper över portvalvet, finns öppningar nedåt genom vilka man kan skjuta eller hålla het tjära på en fiende nedanför. I det västra tornet finns också mekanismen som höjer och sänker fällgallret. Med gallret borta är den naturligtvis oanvändbar. En del skräp och rester efter striden finns i tornrummen. Ett lyckat slag för Dolda ting avslöjar en konisk, öppen hjälm med nässkydd, prydd med beläggningar i brons och silver. Hjälmen är värd 200 sm och tillhörde en av baron Marwyns riddare som dog i striden.

2. Borggården

Överblick: Borggården är ungefär 20 gånger 30 meter stor, med ett torn - eller i alla fall resterna av ett torn - i varje hörn. Vid vart och ett av tornens fot finns en dörr som leder till dess innanmäte. Murarna som omgärdar gården har rasat in på alla sidor och fyller planen med stenar, bjälkar och annat bråte. Förutom de fyra tornen verkar det ha funnits ett par mindre byggnader i trä längs med murarna. Nu finns det inget kvar av dem annat än nedbrända, sotiga stommar och hoprasade tegelpannor. På gårdens mitt finns en brunn som verkar vara intakt och som till och med har en vevanordning med hink som ser ut att fungera.

Varelser: Inga, men soldaterna i östra tornet följer mottot "Skjut först och fråga sen" och två av dem har fritt skottfält mot borggården från sin position i övre kammaren.

SL: Under baron Kastilians plundring togs nästan allt värdefullt härifrån, men lyckade slag för Dolda ting kan låta rollpersonerna hitta en del småsaker, t.ex. en dolk, en hjälm, mer eller mindre användba-

ra pilar och skäktor, samt något enstaka värdeföremål värt 1T20 sm. Brunnen fungerar fortfarande och används av soldaterna i tornet.

3. Norrtornet

Överblick: Vad som än hände med borgen, så gick det hårdast åt det nordligaste tornet. Det är fullständigt raserat och det enda som återstår är grunden och en källare, nu helt öppen mot himlen. Stenarna i tornets murar har spridits åt alla håll och det finns inte ens någon möjlighet att föreställa sig hur högt det en gång var. Källarens gapande hål är fyllt av sten och bjälkar och ser ut att vara rent livsfarligt att ge sig ner i.

Varelser: Inga.

SL: Vill rollpersonerna bege sig ner i den raserade källaren, är det 35% risk för varje person att en del av bråten rasar över dem. Misslyckas vederbörande med ett SMI-slag får han 1T8 i skada. Ett lyckat slag för Dolda ting nere i källaren gör att man hittar två små tunnor med öl och dessutom den kraftigt förruttnade kroppen av en soldat med Nidhöggs vapenmärke på uniformen.

4. Västertornet - bottenvåningen

Överblick: Dörren som leder in till det halvt raserade tornet står på vid gavel och visar sig vid närmare inspektion vara spräckt - förmodligen resultatet av bearbetning med en murbräcka. Kammaren innanför dörren tar upp hela tornets bottenvåning. Väggarerna är fortfarande intakta, men bara halva taket återstår. Genom hålen kan man se rakt upp i himlen; uppenbarligen är tornet helt raserat på andra våningen. I kammarens borte ända leder en ranglig spiraltrappa uppåt. Förmodligen har rummet varit omsorgsfullt möblerat, men nu ligger sönderslagna stolar, bord, sängar och annat skräp spritt överallt. Lådor och skåp har fått sitt innehåll tömt över golvet och bonader har slitits ner från väggarna. Det finns inga fönster i kammaren. Det enda ljuset verkar ha kommit från facklor som sitter i hållare på väggarna. En murad eldstad längs en av väggarna har fungerat som värmekälla.

Varelser: Inga.

SL: Bland bråten i rummet finns det inget intressant eller värdefullt, såvida inte rollpersonerna letar efter brasved. Däremot kan man med ett lyckat slag för Dolda ting hitta en lucka till källaren under resterna av en sönderslagen säng. Det krävs en gemensam STY på 18 för att öppna den tunga luckan. En steg leder ner till det mörka utrymmet, som visar sig innehålla ett flertal tunnor med torkad fisk (motsvarande 30 dagsransoner), nät och andra fiskeredskap, samt två byttor med tjära.

5. Västertornet - övre våningen

Överblick: Trappan leder upp till den övre våningen i tornet. Här är förstörelsen mer märkbar. Taket är helt borta och större delen av väggarna har rasat. Halva golvet har fallit in och det som återstår ser

farligt instabilt ut. Rummet verkar ha varit borgens rustkammare. Längs väggarna står ställ som har innehållit vapen, men som nu är tomma förutom ett par enstaka spjutskaft utan spets och ett nästan sönderrostat svärd. På andra ställningar har förmodligen rustningar hängt, men det enda som återstår är en bucklig hjälm av närmast antik modell och ett härdat läderharnesk som verkar vara svårt malangripet. Ett par kistor med öppnade lock står i ett hörn och några tunnor i ett annat.

Varelser: Ett par duvor har byggt bo på vid en av murstenarna, och de flaxar skrämt upp om någon närmar sig.

SL: Golvet är ganska farligt att gå på. Varje person måste slå under eller lika med 25-STO för att inte trampa igenom och falla de fyra metrarna ner till bottenvåningen. Normala fallregler gäller.

Hjälmen (konisk öppen hjälm) på ställningen går i och för sig att använda, men den absorberar 2 mindre än normalt och personen som bär den riskerar att bli utskrattad om han möter professionella krigare. Läderrustningen är bortom all hjälp. Kistorna bär tydliga tecken på att vara uppbrutna och innehåller bara ett par slitna svärdsskidor i läder. I tunnorna förvarades pilar och armborstskäktor, vilket ett par avbrutna pilskäftar och slöa spetsar vittnar om. Med ett lyckat slag för Dolda ting kan man hitta en smutsig, trådsliten fana i en vrå. Fanan bär ätten Nidhöggs tecken - draken som slingrar sig kring eken. Undersöks den närmare kan man se att någon - förmodligen med flit - trampat på den med en lerig stövel.

6. Södertornet - bottenvåningen

Överblick: Dörren in till tornet är slagen i spillror och ligger spridd över borggården. Omedelbart innanför dörröppningen leder en spiraltrappa uppåt och vidare nedåt. Bortanför trappan är ytterligare en dörr belägen - även den sönderslagen. Denna andra dörr leder in till själva tornrummet. I kammaren finns bara ett fönster - en smal historia som vetter in mot borggården och är täckt av kraftiga järngaller. Den enda övriga belysningen har utgjorts av vaxljus som sitter i väggfasta hållare. I övrigt är rummet ganska tomt. Ett par sönderslagna pinnstolar och de möjliga resterna av en halmmadrass ligger utspridda på golvet. Ljusa fläckar på väggarna indikerar att bonader eller tavlor förmodligen har hängt där, men blivit bortförda.

Varelser: Inga.

SL: Det här var baron Marwyns egen sängkammare, men alla hans dyrbara möbler och värdeföremål fördes bort under plundringen.

7. Södertornet - källaren

Överblick: Spiraltrappan leder ner till ett mörkt utrymme som luktar som en instängd jordkällare. Väggarerna kantas av tunnor med uppslagna tappar och ställningar som tydligen har använts för att förvara flaskor i. En och annan dammig tombutelj

finns kvar, men i övrigt verkar allt drickbart vara försvunnet. Golvet är täckt av krossat glas och lergods som krasar under era fötter.

Varelser: Inga.

SL: Slottets vinkällare tömdes noggrant av baron Kastilians soldater, men med ett lyckat slag för Dolda ting kan rollpersonerna hitta en undagömd vinflaska bakom ett par tomma tunnor. Vinet kommer ända från Terra Coga och är av mycket fin sort. En kännare skulle uppskatta dess värde till åtminstone 300 sm.

8. Södertornet - övervåningen

Överblick: Golvet i rummet ni kommer upp i är visserligen helt, men både väggar och tak har blivit mer eller mindre raserade. Tornets översta del verkar ha slagits bort fullständigt och ger nu vädrets makter fri tillgång till kammaren. Inte heller här finns det särskilt mycket möbler kvar. En soffa, förmodligen för tung för att bäras iväg, står längs ena väggen. Sitsen har blivit uppskuren och stoppningen har välut över golvet. Resterna av ett lågt bord ligger framför soffan, sönderhuggna och trasiga. En matta som ser ut att vara ganska dyrbar ligger också kvar, men endast för att några tunga stenar från den infallna väggen klämt fast den. Dessutom finns vid en annan vägg en slags piedestal eller sockel, på vilken en röd sidenkudde vilar. Förutom att kudden är fläckad av regn, verkar den vara orörd.

Varelser: Inga.

SL: Det här var baronens salong, som fungerade som sällskaps- och vardagsrum. Men här förvarades också delen av Oraklets nyckel, på den röda sidenkudden. Ingen annan än baron Kastilian själv vågade ta i spjutsdelen vid plundringen och han brydde sig aldrig om att ta kudden. Ett svårt slag för Dolda ting gör att rollpersonerna hittar små flagor av guld bredvid sidenkudden. Dessutom kan en magiker känna ett slags kvarvarande spår eller avtryck i rummet, utan att exakt kunna säga vad det rör sig om.

9. Östertornet - bottenvåningen

Överblick: (Dörren in till tornet är stängd, men inte låst. Den verkar dessutom inte vara sönderslagen. Ett lyckat slag för Dolda ting eller Låsdyrkning kan visa att den snarare verkar ha dyrkats upp.) Innanför dörren löper en spiraltrappa uppåt omedelbart till vänster. Rakt fram ligger en kammare som verkar ta upp större delen av tornets bottenvåning. Rummet är enkelt möblerat med ett halvdussin smala våningssängar och verkar inte ha förstörts i någon större omfattning. Fästen för facklor sitter längs väggarna och verkar ha fungerat som kombinerade ljus- och värmekällor. Ett par kistor med uppbrutna lock står på golvet mellan sängarna och en stor golvlucka är placerad i rummets mitt.

Varelser: Inga.

SL: I rummet bodde borgens vanliga soldater. Kistorna innehöll deras tillhörigheter, men är nu i stort sett tomma. Enstaka personliga föremål - helt utan värde - ligger kvar och skräpar i kistbottenarna och på golvet. Luckan, som kräver en gemensam STY på 20 för att öppnas, leder ner till slottets fängelsehåla.

10. Östertornet - fängelsehålan

Överblick: (Den stege som användes för att komma ner till hålan är numera borta. Rollpersonerna måste använda ett rep eller något annat för att ta sig de sex metrarna till botten.) Ni kommer ner i en trång håla, knappast större än tre meter från vägg till vägg. Stenarna på väggen glänser av fukt och golvet är täckt av ett tunt lager av gammal halm. Vid ena väggen sitter de sorgliga skelettresterna av en människa. Benranglet är ännu i döden fastkedjad med bojor som löper från handlederna till kraftiga fästen ett stycke upp på väggen.

Varelser: Inga, förutom den döde fången.

SL: Lyckas rollpersonerna med Dolda ting, upptäcker de att en av stenarna i väggen är lös. Pillar man ut den, visar den sig dölja ett litet utrymme där ett hoprullat stycke kohud är inklämt. På kohuden är följande text inpräntad:

Wid, himlens herre och gudarnas konung, hör min bön. Mitt liv är slut, men låt mina ord bli hörda bortom graven. Jag är Teolac, Wids präst vid Nidehus. Skamlig var baron Meorins stöld av Oraklets nyckel och hårt slog Wids förbannelse. Pesten åt upp den gamle under svåra plågor och bittert ångrade han sitt brott. Unge baronens begär till nyckeln var inte mindre. Mina förmaningar till trots behöll han spjutet efter sin faders död och snart var gudens förbannelse även över honom. Mina uppmaningar till bot inför Wid vredgade honom och i denna fängelsehåla sattes jag att dö. Vet att den som orätt innehar Oraklets nyckel inte kan komma undan gudens straff. Hör mina varningsord och [oläsligt].

Som framgår av brevet var den döde Teolac, släkten Nidhöggs familjeprest under lång tid. Han tillhörde den fraktion som inte såg med blida ögon på stölden av Oraklets nyckel och han motsatte sig också byggandet av det nya templet. Hans konflikt med gamle baron Meorin och senare dennes son Marwyn resulterade slutligen i hans fängslande och död. Under de sista dagarna av sin fångenskap skrev Teolac brevet med en av sina naglar som han dopade i sitt eget blod.

11. Östertornet - övervåningen

Överblick: Spiraltrappan slutar vid en öppen dörr som leder in i en kammare som tar upp hela tornets övervåning. Skottgluggar åt alla håll släpper in ljus och dessutom finns hållare för facklor och vaxljus fästade på väggarna. En rejäl men enkel säng med

höga stolpar står i ett hörn och en rangligt bord med några stolar i ett annat. Några kistor med stängda lock och kraftiga hänglås utgör resten av möblemanget. Dessutom ligger några packknyten och filter utspridda över golvet, tillsammans med en hel del matrester, tomma buteljer och annat skräp. En väggfast stege löper upp mot en taklucka som verkar mynna ut på tornets ovansida.

Varelser: De fyra soldater (två med armborst, två med spjut) som posterades i Nidehus efter anfallet har slagit sig ner i det här rummet. Ursprungligen hade de en ständig vaktpost uppe på tornetaket, men efter några månader tröttnade de på den händelselösa bevakningen och tillbringade sin mesta tid inne i tornkammaren. Om rollpersonerna närmar sig borgen utan att försöka smyga sig fram kommer soldaterna upptäcka dem med ett lyckat slag för Lyssna eller Upptäcka fara. Soldaterna förutsätter automatiskt att rollpersonerna tillhör Marwyns band och går omedelbart till anfall. De två armborstbeväpnade soldaterna har fritt skottfält över hela borggården från skottgluggarna. Endast en person åt gången kan ta sig in i kammaren genom dörren, medan alla fyra soldaterna kan angripa denna samtidigt, så deras strategi kommer bli att försvara sig inne i kammaren. Soldaterna är plikttrogna och har ganska hög stridsmoral, men de är inga fanatiker. Om minst två av dem dödas eller slås medvetelslösa och det verkar gå dåligt för resten, kommer de återstående att ge upp.

SL: Kammaren var bostad för en av Marwyns ridare, men är nu plundrad på alla värdeföremål. Kistorna innehåller en del malätna kläder utan värde. I soldaternas packning finns bara deras fältutrustning och matförråd.

12. Östertornet - taket

Överblick: Genom takluckan kommer ni ut på tornets ovansida. Taket utgörs bara av en stor öppen plattform kring vilken murens krenelering löper. Förutom att en handfull stenar i muren har slagits ut tycks tornet vara oskadat. En hög ved ligger samlad i ett hörn och verkar vara förberedd för att snabbt tändas på. Från en kort flaggstång i plattformens mitt vajar en fana med ett gyllene skepp mot svart bakgrund.

Varelser: Inga.

SL: Vedhögen är tänkt att användas som vårdkase om soldaterna snabbt skulle behöva kalla på förstärkning. Fanan med det gyllene skeppet är baron Kastilians vapen.

Rollpersonerna kommer förmodligen inse att spjutdelen inte längre finns kvar på Nidehus. Det bästa sättet att få reda på vad som hänt är att skaffa information från soldaterna. Förhoppningsvis slår rollpersonerna inte ihjäl dem omedelbart - spelledaren bör se till att åtminstone någon av dem hinner ge upp och finns tillgänglig för förhör. Genom

lyckat användande av Förhåra, magi eller någon annan variant kan de överlevande soldaterna berätta att de lyder under baron Kastilian, herre över grannlänet. Nidehus anfölls för ungefär ett halvår sedan, efter att unge baron Marwyn Nidhögg under lång tid gjort sig till ovän med alla i trakten och provocerat fram en konflikt. Borgen plundrades och förstördes under stormningen, men baron Nidhögg själv lyckades komma undan. De berättar också hur de posterades i ruinen i händelse av att Marwyn återvände. Soldaterna vet ingenting om spjutdelen, men är säkra på att allt som plundrades fördes till baron Kastilians borg. De kan också berätta hur man kommer till borgen, genom att följa vägen genom Keirkskogen. Vad som händer med överlevande soldater därefter är upp till rollpersonerna. Blir de frisläppta kommer de att försöka ta sig tillbaka till baron Kastilian för att rapportera.

Skulle alla soldaterna omkomma i striden, finns det ett par andra alternativ. Genom vapenmärket på fanan och soldaternas uniformer kan rollpersonerna återvända till lordkonstapel Iserius. Denna gång kommer han bli ännu mer misstänksam och undra vad rollpersonerna egentligen håller på med, men kan efter svår övertalning berätta att det är baron Kastilians vapensköld och var han bor. Det kan också vara möjligt att någon invånare i Nideby fortfarande stryker runt i trakten och kommer i kontakt med rollpersonerna. Denne kan berätta ungefär samma sak som soldaterna, men inte lika insiktsfullt. Det är inte heller så lämpligt att rollpersonerna redan nu får reda på att Marwyn tvångsrekryterat livegna till sitt muntra band av laglösa, så låt i så fall bybon vara okunnig om baronens nuvarande situation.

MÖTE PÅ EN SPÅNG

Spåren i Nidehus och eventuella förhör med soldaterna tyder på att baron Kastilian nu har spjutdelen. Det är ingen hemlighet att den enda vägen till hans borg går genom Keirkskogen. Vägen är gammal och välkänd, men används numera ganska sällan. Skogen har dåligt rykte och sägs hemsökas av både onda andar och rövare.

Det är ungefär 10 mil till baron Kastilians borg. I skogen där den smala vägen slingrar sig fram håller Gröne Marwyn och hans band till. Den första som rollpersonerna kommer i kontakt med är Marwyns närmaste man, Store Toole. Vägen går vid ett tillfälle över en bred fors, via en smal spång. När rollpersonerna tagit sig ut på spången, kommer Toole att kliva ut från skogen på andra sidan och placera sig mitt på spången. Han håller en kraftig ekstav sina väldiga nävar och säger med bullrande röst att han är Store Toole, skogens väktare, och att alla

som vill passera över forsen måste strida för sin rätt att göra så.

Naturligtvis kan rollpersonerna ta den lätta vägen ut och exempelvis skjuta ner Toole på avstånd, men antar de utmaningen väntar en stavkamp ute på den smala spången. Toole går med på att låta en rollperson slåss för de övriga, men inga andra får blanda sig i kampen. Enklast är naturligtvis om någon av rollpersonerna har färdighet i strid med trästav, men om så inte är fallet kan ett förenklat stridssystem användas för att rollpersonen ska ha en chans. Striden är inte avsedd att orsaka skador, utan handlar mer om prestige. Anfall sker med SMI-slag efter att initiativet beräknats som vanligt. Lyckas försvararen parera (även det med SMI-slag) jämförs STY mot STY på motståndstabellen. Vinner anfallaren det slaget faller försvararen av spången, annars händer ingenting. Om pareringen misslyckas måste försvararen slå ett svårt SMI-slag för att inte falla av. Det dras inga KP från någon om inte anfallaren slår ett perfekt slag; skadan blir då 1T4. Om rollpersonerna inte har någon egen trästav, kastar Toole en till dem.

Toole är en dålig vinnare och en ännu sämre förlorare. Lyckas han slå ner rollpersonen i forsen blir han odrägligt skrytsam och hånar förloraren. Skulle istället Toole falla i, kommer han spottande och fräsande dyka upp ur vattnet och hävda att kampen gäller bäst av tre. Vinner han de följande två striderna blir han lika skrytsam som om han vunnit från början. Skulle han förlora i slutändan kommer Toole bli sur och hämndlysten, muttra om fusk och kasta lömska blickar på sällskapet. Hur utgången ser ut kommer att ha betydelse längre fram; se *Anfall mot baron Kastilians borg*.

Oavsett vad som händer i striden kommer Marwyn och hans band - som i hemlighet tittat på från sina gömställen på andra sidan forsen - att visa sig för rollpersonerna:

Ett klingande skratt får er att rikta uppmärksamheten mot skogskanten vid forsens andra sida. En man har stigit ut ur buskaget och betraktar er nu roat. Han är klädd i skogsgrönt och hans hatt, som sitter käckt på sned på hjässan, är prydd med en lång örnfjäder. Mannen har en smal, mycket välansad mustasch och tänderna han blottar i skrattet är perfekta och bländande vita. Han stödjer sig mot en långbåge, bär ett koger fyllt av pilar på ryggen och har ett svärd hängande från bältet. Hans ögon glittrar när skrattet lugnar ner sig.

"Så, ni har träffat Store Toole, ser jag. Jag är Gröne Marwyn och det här är mina muntra mannar." Vid hans sida dyker ytterligare ett dussin män upp. De är alla klädda i liknande skogsgröna kläder och bär långbågar, några av dem med pilar lagda mot strängen men inte spända.

"Ni kämpade väl", fortsätter mannen som kallar sig Gröne Marwyn, "och är alla välkomna till Keirkskogen. Ni är bjudna på gästabud i kväll och jag insisterar" - han fingrar på långbågens sträng - "på att ni alla kommer."

GRÖNE MARWYN OCH HANS MUNTRA MANNAR

Det är alltså den tidigare baron Marwyn Nidhogg och hans band av mer eller mindre muntra män som rollpersonerna stött på. Normalt brukar de råna resande på väg genom Keirkskogen, men för tillfället har Gröne Marwyn behov av att förstärka sitt band och eftersom rollpersonerna - antagligen - ser ut att kunna klara sig bra i strid, tänker han försöka rekrytera dem. Först måste han naturligtvis utröna deras avsikter närmare och det är därför han nu vill föra med dem till sitt läger. Marwyn är visserligen mycket vänlig och gladlynt, men ser samtidigt till - med hjälp av sina mannars långbågar - att rollpersonerna förstår att de egentligen inte har något annat val än att följa med. Han låter rollpersonerna behålla sina vapen, men placerar sina mannar så att ingen kan fly undan. Det uppenbara vore dessutom att låta binda för fångarnas ögon så att de inte lär sig vägen till Marwyns läger, men den före detta baronen är helt enkelt för ovan i rollen som laglös, så tanken har aldrig slagit honom. Skulle rollpersonerna försöka bjuda motstånd eller fly, kommer Marwyn däremot omedelbart se till att de skjuts ner.

Gröne Marwyn svarar inte på några frågor under färden till sitt hemliga läger, utan hänvisar till kvällens gästabud. Gruppen går genom skogen i ungefär två timmars tid och kommer sedan fram till ett område där granskogen övergår i ekar och bokar.

Gröne Marwyn leder er in till ett märkligt läger mitt inne i skogen. Området ni befinner er i domineras av jättelika ekar och bokar, med trädkronor så tjocka att ljuset knappt når ner till marken. Uppe på trädens grenar är kojor byggda, både enkla plattformar och hela konstruktioner med väggar och tak. Mellan kojorna löper hängbroar, och repstegar och avancerade hissanordningar ger tillträde från marken. Ett par mindre hyddor finns nere på backen, tillsammans med ett slags kvarnhjul som drivs av det forsande vattnet i en liten bäck. Tystlåtna män i gröna kläder, beväpnade med långbågar och påkar tittar ut från kojor och hyddor och följer er misstänksamt med blicken. Gröne Marwyn slår ut med armarna i en triumferande gest.

"Det här är mitt rike! Här är vi alla fria!"

Helt rätt har dock Marwyn inte. De enda som är fria i lägret är Marwyn själv och hans handfull trogna

riddare. Resten av skogsmännen, cirka trettio stycken totalt, är tvångsvärnade livegna. När gruppen kommer in i lägret är det redan skymning och kvällens gästbud är på gång. Under gästbudet - där hela hjortstekar roterar på väldiga spett över öppna eldar och Marwyn och hans närmaste män heroiskt dricker ur stora vinsäckar - har Marwyn följande syften med att samtala med rollpersonerna:

- Presentera sina närmaste män
- Förhört sig om vilka rollpersonerna är och vad de har för avsikter
- Berätta om baron Kastilians anfall och kriget mot honom
- Försöka rekrytera rollpersonerna som förstärkning

Först presenterar Marwyn sina närmaste män, samt Felina Jacubi. De övriga i bandet ignorerar han fullständigt.

Store Toole är Marwyns ställföreträdare. Han var hans trognaste vasall när Marwyn ännu var baron och har fortsatt sin tjänst även som stigman. Toole är en väldig man, med armar som ekstockar och ett ilsket rött hår och skägg. Hans svaghet är hans tämligen bristfälliga intellekt - Toole är mer än lovligt trögtänkt och låter gärna nävarna vara argument i diskussioner.

Fabio Flinkfinger är en rättliknande liten man som utger sig för att vara trubadur. I själva verket är han fullständigt urusel på att traktera lutan han ständigt bär med sig, men låter inte det hindra honom från att framföra egna, knappt igenkänningsbara, tolkningar av populära ballader och visor. Under sin tjänst som Marwyns vasall var Fabio en ganska medelmåttig riddare, som hade som specialitet att fly undan och sedan anfalla sin fiende i ryggen.

Helige Jasper är bandets själasörjare. Han efterträdde Teolac som Widpräst i Nidehus och tillhörde den fraktion som mer än gärna såg att Oraklets nyckel var och förblev borta. Jasper är en ganska obehaglig typ med långt stripigt hår, ett ständigt flin och en genomborrande blick som får folk att känna rysningar i ryggraden på långt håll.

Felina Jacubi tillhör egentligen inte Marwyns muntra män. Liksom rollpersonerna har hon slutit sig samman med bandet för att uppnå sina egna mål. Felina är en krigare från Damarien, som länge letat land och rike kring efter sin försvunne fästman Jerandor. Hon har slutligen lyckats spåra honom till Paratroka där han sägs vara inspärrad i en fängelsehåla i baron Kastilians borg. Felina har genomsådat Marwyn och hans motiv, men stannar ändå kvar med bandet eftersom hon behöver hjälp att ta sig in i borgen.

Marwyn vill också försöka utröna rollpersonernas ärende närmare. Han genomför inget regelrätt förhör, utan vill bara försäkra sig om att sällskapet inte är baron Kastilians spioner. Om de berättar om vad som hänt vid Nidehus, eller kanske t.o.m. har med sig bevis därifrån, kommer han låta sig övertygas. Marwyn är inte det minsta intresserad av rollpersonernas ärenden i övrigt - såvida de inte självmant berättar att de letar efter spjuttdelen.

Marwyn kan inte heller hålla sig särskilt länge, utan kommer snart berätta att han i själva verket är den rättmätige baronen av Keirskog och herre till Nidehus. Han berättar mer än gärna om hur baron Kastilian anföll borgen helt oprovocerat - som han uppfattade det - och plundrade den. Sedan flera månader utkämpar han därför ett hjältemodigt krig i skogarna mot Kastilians tyranni. Men viktigast av allt är att baronen stal en släktklenod av stort värde för Marwyn. Han avslöjar inte att det rör sig om Oraklets nyckel, men rollpersonerna kan antagligen räkna ut detta själva. Skulle rollpersonerna själva vara så oförsiktiga att de berättar att de letar efter spjuttdelen kommer Marwyn spela fullständigt ovetande. Han undviker frågan och säger bara att hans far hade många skatter, men att allting försvann vid baron Kastilians plundring.

Det Gröne Marwyn slutligen kommer fram till under samtalet är att han behöver hjälp med det fortsatta kriget mot baron Kastilian. Vill de ta sig in i baron Kastilians borg, hävdar han bestämt att det enda sättet är att ta borgen med storm och att de i så fall behöver hans hjälp. Spelledaren bör försöka få spelarna att förstå att det kan bli svårt att komma åt Oraklets nyckel utan hjälp från Gröne Marwyn. Antar rollpersonerna anbudet, kommer dock Marwyn först att kräva att de visar sin lojalitet genom att delta i en räd nästa dag. Skulle rollpersonerna vara mindre tillmötesgående, sätta sig till motstånd eller försöka fly, kommer Marwyn bussa sin muntra mannar på dem - en strid som rollpersonerna förmodligen får svårt att klara av. Lyckas rollpersonerna trots allt fly och fortsätter mot Kastilians slott, fortsatt vid *Anfall mot baron Kastilians borg* nedan och anpassa situation till vad som krävs.

Under kvällen och början av nästa dag är rollpersonerna fria att undersöka lägret och samtala med Marwyns mannar. Lite beroende på hur aktiva de är, kanske rollpersonerna börjar fatta misstankar om att alla mannarna inte är lika muntra. Om de uttryckligen samtalar med de mer anonyma i bandet, kan rollpersonerna börjar förstå att en del av dem är tvångsrekryterade. Spelledaren bör dock inte slänga fakta i ansiktet på spelarna - låt dem till en början gärna tro att Gröne Marwyn verkligen är en ädel laglös som kämpar med folket på sin sida. Tänk på att alla tvångsrekryterade bönder är mycket tystlåtna och helst håller sig för sig själva.

LÄGRET

Gröne Marwyns läger består av två nivåer: markplan och trädtopparna. På marken finns en handfull hyddor, en kvarn och en bågskyttebana. Uppe i trädtopparna, tio meter upp, är ett antal kojor byggda. Kojorna ligger på plattformar mellan vilka det löper hängbroar. Från varje plattform finns en repstege som kan fällas ner till marken.

1. Koja

Här har fyra av Marwyns laglösa sin bostad. Kojan består bara av ett enkelt vindskydd tillverkat av flätade grenar och är inte mer än en dryg meter hög. Det finns inga egentliga möbler. Mannarna sover på bäddar av ris och torkat gräs och förvarar sina fåtaliga ägodelar i säckar eller små skrin.

2. Felinas koja

I en något mer välbyggd hydda har Felina Jacubi sin tillfälliga bostad. När hon anslöt sig till Marwyns band för en dryg månad sedan var alla bostäder i trädtopparna upptagna, så hon lät uppföra en koja på marken istället. Hennes packning, vapen och rustning ligger bredvid den halmmadrass hon sover på. Dessutom har hon inrett hyddan med en enkel oljelykta och ett draperi av flätad vass som hänger för dörröppningen.

3. Förrådshydda

I den högsta av kojorna på marken förvarar de muntra mannarna ved som de samlat i skogen, en del enklare redskap, sina fåtaliga matvaror och andra nyttigheter. Taket är ordentlig byggt och tätat för att hålla regnet ute och kojans har till och med en riktig dörr med hasp för att inte vilda djur ska komma åt maten.

4. Vattenkvarnen

I ett plötslig anfall av kreativitet har Gröne Marwyn låtit konstruera ett vattenhjul i den lilla men strida bäck som rinner genom lägret. Hjulet driver en finurlig hisskonstruktion som forslar upp vatten till trädkojorna (plattform 12) genom ett system med krukor på en repslinga. Det finns dessutom en kvarn där man kan mala säd, vilket det dessvärre inte finns tillfälle till särskilt ofta.

5. Eldstad

Två större eldstäder är anordnade på marken. Det är kring dessa som gästabuden hålls. Det är också här som större delen av matlagningen sker. Eldstäderna är enkelt byggda av stenar lagda i cirkel.

6. Hiss

Förutom repstegarna finns det också en särskild hiss upp till trädkojorna (plattform 8). Hissen används för att transportera upp större kollin som inte kan bäras och fungerar med hjälp av block och

taljor och olika stora motvikter. Marwyn själv och hans närmaste män använder dessutom hissen själva när de vill göra ett dramatiskt intryck.

7. Bågskyttebana

Längs en femtio steg lång sträcka har all vegetation röjts undan. Vid bortre ändan är en handfull halmfigurer, klädda i rostfläckiga rustningar med baron Kastilians vapenmärke, uppställda. Här tränar Gröne Marwyn och hans muntra män bågskytte när tillfälle ges.

8. Gröne Marwyns koja

På en stor plattform är den största av trädkojorna uppförd. Den är Marwyns personliga bostad och har både riktiga väggar, tak och en dörr. Inne i kojans har Marwyn låtit släpa upp en riktig säng, ett bord och några bekväma stolar. Han har dessutom ett flertal prydnadsföremål och gott om extra mat och vin i sina kistor. På plattformen finns en mindre eldstad och vid dess ena kant övre delen av den stora hissen. En hängbro löper till Fabios och Jaspers plattform.

9. Fabio och Jaspers hyddor

Plattformen omsluter hela trädstammen och innehåller två separata kojor. Ena kojans är bostad för Fabio Flinkfinger och den andra för Helige Jasper. Mellan de båda kojorna finns en mindre eldstad. I Fabios hydda finns inga egentliga möbler. Han har tre olika lutor som hänger på väggarna och ett par egenhändigt tillverkade stränginstrument som ger ifrån sig de mest fasansfulla ljud. Sina personliga värdeföremål förvarar han i en låst kista, vars nyckel han ständigt bär på sig. Jasper har inte heller några egentliga möbler. Han sover på en halmmadrass och förvarar sina ägodelar i ett låst skrin. Ena halvan av hyddan utgörs av ett altare helgat åt Wid, krönt av en statyett av guden, snidad av Jasper själv. Från plattformen löper hängbroar till plattform 8 och 12.

10. Tooles hydda och skattkammare

På en plattform med extra förstärkningar är Store Tooles hydda belägen. Dessutom ligger det på samma plattform en mindre koja med tjocka väggar och en dörr försedd med ett kraftigt lås. Tooles hydda, som är ovanligt hög i taket, innehåller förutom en tjock bädd av granris och filter en stor samling vapen av alla slag. Svärd, yxor, klubbor, armborst och spjut hänger på väggarna och står i hörnen. De flesta är dock ganska illa underhållna och angripna av rost och smuts. Den låsta hyddan är Gröne Marwyns skattkammare. Hans många räder och rån mot vägarare i Keirkskogen har gett honom en anseende förmögenhet, både i rena mynt och i dyrbara handelsvaror. Toole och Marwyn är de enda som har nyckeln till skattkammaren, som totalt innehåller pengar och föremål till ett värde av 5 000 gm.

11. Bostadsplattform

En något mindre plattform utan någon egentlig hydda är bostad åt sex av de vanliga medlemmarna i Marwyns band. Ett par vindskydd av uppspända filter skyddar hjälpligt mot väder och vind. Dessutom finns en större eldstad av sten på plattformens mitt. De fattiga laglösa har inga värdeföremål och inga andra möbler än enkla risbäddar. En hängbro löper från plattform 12.

12. Bostads- och förrådsplattform

Inte heller på den här plattformen - som omsluter nästan hela trädstammen - finns det någon hydda. Enkla vindskydd under vilka risbäddar är lagda är sovplatser åt tio av de laglösa. Dessutom är ett flertal tunnor och packlårar fastsurrade på plattformen. Dessa innehåller öl, vin, olja, mat och diverse andra nyttigheter. Vattenhissen från kvarnen nere på marken har sin övre fästpunkt på denna plattform. Det finns också en större eldstad framför vindskydden. Hängbroar löper till plattform 9, 10, 11 och 13.

13. Bostadsplattform

På en plattform lika stor som Marwyns personliga är ett par mindre kojor uppförda. Dessutom finns där också några enklare vindskydd och bäddar direkt under bar himmel. En eldstad av sten är byggd på plattformens mitt. Totalt har tio laglösa sin bostad här.

TA FRÅN DE RIKA - OCH GE TILL SIG SJÄLV?

Förutsatt att rollpersonerna gått med på att hjälpa Marwyn, kommer han nästa dag att genomföra ett överfall på en av baron Kastilians transporter som han sedan tidigare vet är på väg genom skogen. Han vill att rollpersonerna deltar för att bevisa sin lojalitet. Att vägra skulle innebära att Marwyn stämplar dem som Kastilians spioner, med ett omedelbart mordförsök som följd.

Gröne Marwyn kommer under morgonen leda sina närmaste män, Felina, rollpersonerna samt åtta av de laglösa genom skogen mot platsen han valt ut för överfallet. Vägen - eller snarare stigen - slingrar sig fram genom en tät granskog och det är vid ett extra tjockt område där terrängen sluttar svagt nedåt som Marwyn tänker utlösa anfall. Om inte rollpersonerna redan från början kommer med egna förslag om hur transporten ska överfallas, ämnar han genomföra en komplicerad plan som inbegriper falluckor, nät, män som svingar sig ner från träden i rep, avancerat kamouflage, avledningsmanövrar och ett invecklat signalsystem med imiterade fågelläten. Skulle man följa planen kommer den misslyckas gruvligt. Marwyns idéer passar bra i romantiska ballader, men är fullständigt omöjlig att

genomföra i verkligheten, i synnerhet när stridsmoralen hos hans följeslagare - förutom de närmaste - är i det närmaste noll. Låt gärna Marwyn skryta om sin plan, försök få spelarna att inse att den aldrig kommer att fungera och uppmuntra dem sedan till att komma med egna förslag.

Om han tillfrågas kan Marwyn berätta att man förväntar sig en hästdragen, täckt vagn där värdeföremål förvaras, eskorterad av åtminstone tolv beridna soldater och fyra riddare. Skulle rollpersonerna protestera mot hans plan kommer han till en början bli sur, men kan så småningom låta sig övertalas. Sällskapet har - om inte rollpersonerna tänkt på det innan - med sig viss utrustning; nämligen rep, ett par nät, yxor och spadar. Dessutom har alla sin personliga stridsutrustning. Räkna med att det finns ungefär fem timmar till förberedelser. Marwyn själv och hans närmaste män kommer dock inte att befatta sig med något fysiskt kroppsarbete - sådant är under deras värdighet.

Vid middagstid kommer baron Kastilians transport att passera platsen. Syftet med den är att föra de av halvårets skatteintäkter som tillkommer kungen till Fangel. Som läget är med Marwyn härjande i skogen skulle Kastilian inte riskera en sådan färd, men kungens marskalk har nyligen gjort viss påstötningar och antytt att det stöd kungen ger baron Kastilian i hans strider med sina grannar kanske kan dras in om inte skatterna kommer före sommarens slut.

Hur snabbt transporten upptäcks beror på hur rollpersonerna har organiserat överfallet. Har de satt ut en förvarningspost eller liknande får de naturligtvis reda på ankomsten i god tid. Sitter de bara och spanar vid vägen måste de lyckas med Lyssna för att höra transporten innan den dyker upp mitt framför ögonen. Tänk också på att rollpersonerna och de muntra mannarna måste hålla sig gömda själva. Om de inte har dragit sig så långt utom synhåll att det är omöjligt att se dem från vägen, måste de lyckas med Kamouflage eller Gömma sig för att undgå upptäckt.

Baron Kastilians transport utgörs av en vagn dragen av fyra hästar. Vagnen är specialbyggd för att skydda värdesaker och har både väggar och tak av kraftigt ekträ. Dessutom är metallplåtar fastnitade för att ge ytterligare skydd. Räkna med att vagnen har 110 KP/m². Det finns inga öppningar annat än små skottgluggar åt sidorna och bakåt. Enda vägen in är en liten lucka i taket som låses från insidan. I vagnen färdas fyra soldater med armborst. Det krävs en särskild eller perfekt träff för att träffa dem genom skottgluggarna. Ytterligare två soldater med armborst fungerar som kuskar och sitter framtill på vagnen. Eskorten av vagnen utgörs av fyra riddare och [rollpersonernas antal]+8 beridna soldater, hälften med armborst och hälften med spjut. Tre av

riddarna och hälften av soldaterna rider före vagnen och de övriga bakom.

Hur den följande striden utfaller beror naturligtvis helt på hur spelarna planerat överfallet. Baron Kastilians soldater är inga gröngölingar - även om de blir tagna med överraskning kommer de att reagera snabbt och professionellt. Deras högsta prioritet är att få vagnen med skatteintäkterna i säkerhet. Så snart en strid utbryter kommer därför kuskarna att sporra draghästarna och försöka ta sig därifrån snabbast möjligt, medan eskorten uppehåller överfallarna. Skulle vagnen bli tagen kommer soldaterna inne i den att hålla ut i det längsta och hoppas att de blir räddade.

Erövrar rollpersonerna och Marwyn vagnen, kommer det visa sig att den innehåller fyra låsta och järnbeslagna kistor (SG 60). I kistorna ligger skatteintäkterna: 8 000 sm i blandade mynt och obearbetad silver. Triumferande kommer Marwyn i så fall att föra tillbaka skatten till lägret där han omgående låser in den i skattkammaren. Eventuella protester från rollpersonerna kommer bara att besvaras med att pengarna behövs för den fortsatta kampen mot Kastilians tyranni. I själva verket planerar Marwyn att använda pengarna för att bygga upp Nidehus igen, så snart hans ärkefiende är störtad.

EN DAG PÅ MARKNADEN

Förutsatt att överfallet mot transporten var framgångsrikt, kommer Marwyn och hans män att fira ännu en gång. Den här gången var dock inte jaktlyckan så god, så huvuddelen av de laglösa får nöja sig med att knäppa på torra brödkanter, medan Gröne Marwyn själv och hans närmaste män kalas på den enda hjort som blivit nedlagd under dagen. Om rollpersonerna har skött sig väl kommer Marwyn i översvallande ordalag att berömma dem och godta dem som medlemmar av hans muntra män. Liksom föregående kväll håller sig huvuddelen av bandet för sig själva i tysthet. Spelledaren bör även här diskret ta tillfället i akt att få spelarna att förstå att huvuddelen av de laglösa inte är så villiga i sin roll som muntra män.

Ganska omgående kommer Marwyn, sporrade av framgången - eller hämndlysten efter nederlaget, beroende på hur dagens övningar utfallit - att planera nästa drag i sitt krig mot baron Kastilian. Under nästa dag hålls en marknad i byn Kastellholm, som ligger bara ett par kilometer från baron Kastilians borg. Gröne Marwyn vet att en hel del av soldaterna och tjänstefolket från borgen kommer att besöka marknaden, så han vill ta tillfället i akt att inhämta underrättelser inför den stormning av borgen han ser som oundviklig för att besegra sin fiende.

Följande dag tar Marwyn bara med sig sina närmaste män, Felina och rollpersonerna för att besöka markanden i Kastellholm. Marwyn själv är välkänd - i alla fall inbillar han sig det - så han och hans män maskerar sig före besöket i byn.

- Gröne Marwyn själv stoppar en halmfylld kudde innanför skjortan, hänger på sig ett lösskägg av färgat fårull och bär sin långbåge över axeln. Han påstår att han liknar en välbärgad bonde, men hans förklädnad är så uppenbart misslyckad att vem som helst kan genomsöka den. Ingen kan dock övertala honom från att avstå från den - att maskera sig och spela sin fiende ett spratt passar alldeles för bra in i hans romantiska bild av den ädle laglöse.
- Store Toole tar på sig en enkel klänning av grov vadmal, så stor att den snarare liknar ett tält. På huvudet bär han en hätta och en fullständigt skrattretande peruk av halm. Illusionen av en storvuxen bondkvinna förstörs dock något av hans tjocka röda skägg, som han naturligtvis vägrar raka av sig.
- Fabio Flinkfinger försöker likna en glad trubadur och letar fram en dräkt så skärande färgglad att till och med en hovnarr i Brosala skulle skämmas att ta på sig den. Ena byxbenet är rosa och det andra gult. Hans skjorta ser ut som om någon spillt ett helt förråd färgburkar över den och hatten är klarblå, hög och spetsig. Till detta bär han ett av sina egenhändigt tillverkade instrument som inte kan frambringa en endaste ren ton.
- Helige Jasper hävdar att han föreställer en kringvandrande legosoldat och har för det ändamålet tagit på sig ett märkligt hopkok av mismatchande rustningsdelar. Han släpar på ett rostigt tvåhandssvärd, så tungt att han inte skulle orka svinga om så hans liv hängde på det.

Inga av dem bär på några andra vapen än dolkar, som de dolt innanför kläderna. Felina skakar bara på huvudet åt deras förklädnader och går som hon är, vilket också rollpersonerna förmodligen gör eftersom ingen antagligen känner igen dem i byn Kastellholm.

Det tar i stort sett hela förmiddagen att ta sig in till Kastellholm, men färden blir ganska händelselös. Slutligen öppnar den täta granskogen upp sig och efter att ha passerat en del åkrar och betesmarker kommer gruppen fram till byn, som består av ett trettiotal bondgårdar och några hantverkare. På byns allmänning är ett flertal tält och stånd uppslagna och mängder av folk rör sig mellan dem. Marknaden är i full gång. Det råder en festlig och

uppsluppen stämning. Byborna har på sig sina bästa kläder och besökare kommer både från grannbyarna och baronens borg. Marwyn och hans mennar har sina egna, hemliga ärenden att uträtta och de drar snabbt iväg för sig själva, men han uppmanar rollpersonerna att hålla ögon och öron öppna. All information om baronen och hans borg kan vara viktig. Marwyn gör upp med rollpersonerna att träffas igen vid solnedgången. Det finns en rad olika aktiviteter på marknaden som kan vara av intresse:

Bågskyttetävling

En fyrtio steg lång bana har avgränsats med snören och runda måltavlor av halm har ställts upp i dess borte ända. En tävling i prickskytte pågår under hela dagen och rollpersoner med färdighet i bågskytte kanske kan tänkas vara intresserade av att delta. Anmälningsavgiften är 5 km. Gröne Marwyn kommer själv att anmäla sig, under sitt alias *Grotvald, bonde från Svarttjärn*. Spelledaren kan slumpa fram andra deltagare, men ingen bör ha högre FV än 13 i bågskytte. I första omgången delas deltagarna upp i tre grupper om ca fem personer i varje. Var och en skjuter fyra pilar mot sin tavla. Vinner gör den med högst sammanlagda differensvärden - ett högt differensvärde motsvarar alltså en god tavelträff. Negativa differensvärden räknas som noll. De två bästa går vidare till en semifinal där varje man (eller kvinna) skjuter fem pilar. De två bästa i semifinalen går till final. I finalen skjuts sex pilar var. De båda deltagarna skjuter varannan gång och vinner gör till slut den med högsta sammanlagda differensvärden. Första pris är en fullvuxen galt, som är värd omkring 150 sm och kan säljas på marknaden om så önskas. Skulle Marwyn inte vinna blir han odrägligt sur och visar sig vara en nästan lika dålig förlorare som Store Toole.

Ölutsänkning

Byns värdshusvärd har flyttat ut sin verksamhet under öppen himmel och ställt upp en enkel bardisk och några grovt tillyxade bord på allmänningen. Hans verksamhet är populär och flera av soldaterna från baron Kastilians borg är upptagna med varsin rejäl ölståndka. Om rollpersonerna slår sig i slang med dem eller bara lyssnar i hemlighet, kan de uppsnappa en del rykten, alla i stort sett sanna.

- Baron Marwyn tiggde verkligen om att få sin borg stormad. Sedan han efterträdde sin far som baron av Keirskog har han muckat gräl med precis alla och till och med gjort sig ovän med sin fars gamla allierade.
- Nideby förstördes inte särskilt mycket under stormningen av Nidehus. Bönderna där tvingades gå med i Gröne Marwyns rövarband efter att de hotats med att få husen nedbrända och sina familjer fördrivna.

- Baron Kastilian har alltid varit en god och omtänksam länsherre, men under de senaste månaderna har han dragit sig undan allt mer. Hans beteende har blivit underligt och han tillbringar nästan all tid instängd i sin tornkammare.
- Kungens marskalk är allt annat än nöjd med baron Kastilians sätt att hantera Gröne Marwyns härjningar. Snart kommer det kungliga gardet att sättas in mot de laglösa i skogen.

Klok gumma

I ett mörkt, rökigt tält har traktens helerska slagit upp sin butik. Hon bor normalt för sig själv i en stuga utanför Kastellholm och försörjer sig på att sälja dekoter och bota sjukdomar. Gumman, en gammal kvinna vid namn Jorte, är krokig, rynkig och klädd i gamla trasor med ett huckle på huvudet. Ungefär hälften av de olika droger och örter hon säljer i sitt lilla tält är fullständigt värdelösa. Köper rollpersonerna något de inte känner till, är det 5% risk att dekokten är giftig med styrka 1T8+1. Bland de droger som fungerar - även om Jorte inte känner dem under deras rätta namn - är Celli, Duragos, Lilliansblad och Kungsliljeextrakt. Om någon av rollpersonerna är akut sjuk eller skadad behärskar hon dessutom Första hjälpen med FV 11.

Smed

Byns grovsmed mästare Harald har flyttat ut sin smedja till allmänningen och ägnar dagen åt reparationer och försäljning av sina produkter. Om någon rollpersonerna har trasiga vapen eller rustningar kan han laga dem under dagen, till tämligen humana priser. Eftersom mästare Harald ibland får rycka in som extrasmed vid borgen har han en hel del vapen till försäljning. Pilspetsar, kort- och bredsärd, yxor och olika krossvapen säljs till normala priser. Dessutom finns ett par ringbryngeharnesk i varierande storlekar och ett flertal öppna hjälmar. Smeden är inte särskilt talför, men om någon ägnar tillräcklig tid åt att tala med honom (lyckat slag för Övertala, magi eller bra rollspel) kan han berättat att han på sista tiden arbetat mycket med att göra nya vapen åt baronen, eftersom denne tydligt planerar en större offensiv mot Gröne Marwyn.

Gycklare

En liten grupp halvlängdsmannagycklare står för underhållningen på marknaden. De roar byborna med musik, akrobatik, jonglering, eldslukning och tokiga upptåg. De har dessutom med sig två osedvanligt väldresserade hundar som kan gå på bakbenen och skälla i takt med musiken. Vad de flesta inte vet är att halvlängdsmännen drygar ut sin inkomst med att i yttersta hemlighet plundra fickorna på publiken när de är upptagna med föreställningen. Gycklarna turas om med att smyga omkring bland marknadsbesökarna. Var och en har FV 15 i Stjåla

föremål och om rollpersonerna tittar på gyckelkonsterna riskerar de att bli utsatta för ficktjuveriet.

När rollpersonerna har klarat av allting de kan tänkas vara intresserade av, är det dags för Marwyn att ge sig av. Han och hans mannar har haft ett givande möte med baron Kastilians trädgårdsmästare och anser sig nu ha avgörande information inför stormningen av borgen. Inget av detta delger han dock rollpersonerna. Problemet är bara att Marwyn inte anser att han helt enkelt kan smita iväg i tysthet - en ädel laglös måste ha en betydligt mer dramatisk sorti. Han träffar rollpersonerna som avtalat vid solnedgången, men det sista han gör är att riva ned det skynke värdshusvärden har haft som solskydd över sin lilla servering. Skynket faller ner över den handfull soldater som ägnar sig åt att dricka öl. Med ett triumferande skratt sliter Marwyn av sig sitt lösskägg och rusar mot skogen med sina mannar tätt i hälarna. Om inte rollpersonerna vill förklara sig inför soldaterna gör de förmodligen klokast i att följa efter.

ANFALL MOT KASTILIANS BORG

Åter i lägret kommer inte Marwyn berätta exakt vad han fått reda på, men antyda att han nu har tillräckligt med information för att kunna storma baron Kastilians borg och äntligen besegra sin fiende. Om rollpersonerna erhöll någon intressant information på marknaden kommer han visserligen lyssna på dem, men ändå inte ändra sina planer.

Gröne Marwyn upplyser rollpersonerna och sina muntra män att han avser anfalla borgen om två dagar och sätter omgående de laglösa i arbete med att bygga stormstegar och murbräckor. Om han lyssnat till rollpersonernas råd tidigare, kommer han den här gången att hårdnackat hålla sig till sin plan och ingenting kan få honom att ändra sig. Rollpersonerna kan tillbringa de nästföljande dagarna som de vill, men Marwyn kommer inte att tillåta dem att lämna lägret.

När alla förberedelser är klara leder Marwyn hela sin styrka - sina närmaste män och trettio laglösa - genom skogen mot baron Kastilians borg. Det kommer att ta en hel dag eftersom alla släpar på tung utrustning, så hela sällskapet slår läger ungefär en kilometer från själva borgen och inväntar gryningen, när Marwyn har bestämt att man ska anfalla. Borgen ligger mitt i skogen och bara ett mindre område på ett par hundra meter runtomkring har rensats från växtlighet. På borgens norra sida sluttar marken lodrätt ner i en djup ravin och utgör ett naturligt skydd för anfall. En smal klipphylla är allt som skiljer muren från ravinens kant. På den lilla klipphyllan växer ett tjockt törnsnår, helt ogenomträngligt för människor.

Vad Marwyn inte avslöjar för någon annan än sina närmaste män är att hans egentliga mål är att ta tillbaka spjutdelen, som han blivit sjukligt besatt av. Att erövra borgen är han fullständigt ointresserad av. Klipphyllan är nyckeln till hans plan för anfallet. Av baronens försupne trädgårdsmästare fick han veta att törnsnåret nyligen blivit nerklippt. Det är därför fullt möjligt att ta sig fram på klipphyllan och obemärkt klättra upp för muren. Men han behöver en avledande manöver; nämligen ett frontalangrepp från de laglösa.

Det som kommer hända - om inte rollpersonerna på något sätt påverkar händelseförloppet - är därför följande:

- I gryningen ger Gröne Marwyn order om anfall och hela hans band rusar vrålade ut från skogsbrynet med stormstegar och murbräckor i högsta hugg.
- Marwyn själv och hans närmaste män kommer inledningsvis leda anfallet, men avviker sedan diskret för att smyga runt till klipphyllan vid borgens baksida.
- Eftersom borgens garnison är upptagen med att slå tillbaka de laglösas anfall är det ingen som märker när Marwyn kastar upp ett rep och klättrar upp för muren på baksidan och tar sig in i borgen.
- Medan Marwyn smyger in kommer hans muntura mannar att obarmhärtigt slaktas av baron Kastilians professionella soldater. De laglösas lätta utrustning och klena murbräckor har inte en chans att göra en bräsch i muren. En efter en prickas de av armborstskyttar eller spetsas av spjut.
- Marwyn och hans anhang smyger sig in till baron Kastilians tornkammare, försöker döda honom och ta tillbaka spjutdelen.

Förhoppningsvis kan rollpersonerna göra någonting åt situationen. Det viktigaste inledningsvis är om de märker att Marwyn och hans mannar drar sig undan från stormningen. Antingen kan de själva vara uppmärksamma, och i så fall få en skymt av hur de smiter runt borgens hörn, eller så kan spelledaren antyda att de laglösa plötsligt verkar sakna ledning. Hur duellen mot Store Toole utföll är också viktigt. Om rollpersonerna vann och Toole hyser agg mot dem, kan han beordra dem att leda anfallet mot murarna. I så fall blir det antagligen svårt för rollpersonerna att uppfatta något annat än de närmaste striderna. Skulle Toole ha vunnit på spången känner han sig generösare och kanske till och med - beroende på hur mycket hjälp rollpersonerna behöver - vinkar med sig dem till Marwyns lilla expedition.

Det är ju naturligtvis också möjligt att rollpersonernas närvaro vid stormningen väger upp situationen så att anfallet lyckas. Spelledaren bör dock låta

rollpersonerna inse att de laglösa kommer att misslyckas om inget görs. Skulle baron Kastilian dödas av Marwyn, kommer dock borgens försvar att snabbt falla samman och öppna upp för en lyckad stormning. Hur saker och ting utvecklas beror trots allt helt på vad rollpersonerna tar sig för. Om rollpersonerna är inne och snokar i borgen, bör spelledaren också tänka på att de kan stöta på medlemmar av garnisonen. De flesta av borgens totalt fyrtio soldater och åtta riddare befinner sig vid porttornet och murarna på borgens framsida, men beroende på läget och hur striden går kan det tänkas att de drar sig in mot kärntornet eller någon av de andra murarna. Anpassa motståndet så att det blir lagom svårt för rollpersonerna att ta sig fram inne i borgen.

1. Porttorn

Borgens huvudport går genom det ca 10 meter höga porttornet. Ytterst är en vindbrygga placerad, som i det här fallet är ganska onödig eftersom det inte finns någon vallgrav. Ingången skyddas också av fällgaller och en inre port. I porttornets andra våning är skottgluggar placerade i golvet, så att inkräktare som fastnar i portvalvet kan beskjutas ovanifrån. Under stormningen är sex soldater och två riddare posterade i porttornet.

2. Hörntorn

Ett åtta meter högt torn som skyddar borgmurens sårbara hörn. Ingången är en port från borggården. Tornet har två våningar och ett öppet tak med bröstvärn. Två skottgluggar på varje våning vetter utåt och är bemannade med en armborstbeväpnad soldat var. Dessutom är ytterligare fyra soldater placerade på tornets tak. I fredstid används också tornet som bostäder åt soldaterna.

3. Hörntorn

Samma som 2.

4. Stall

I en enkel träbyggnad mot murens insida är borgens stall placerat. Här hålls för närvarande tolv hästar av den småväxta, raggiga typ som är vanlig på Paratroka. Under stormningen söker större delen av borgens tjänare och deras familjer - totalt ett tjugotal män, kvinnor och barn - skydd här. Borgens smed har åtagit sig att skydda dem och kommer modigt gå till anfall mot alla eventuella inkräktare. För övrigt finns inte mycket värdeföremål i stallen. Remtyg, sadlar, hö och annat som hör hästar till är det enda av intresse.

5. Smedja

Vägg i vägg med stallen håller ligger borgens smedja. Här huserar normalt smeden och hans lärlingar. Under stormningen samlas de med borgens övriga tjänstefolk i stallen. Kvar i smedjan finns,

förutom verktyg, städ och ugnar, även en del mer eller mindre färdiga vapen och rustningar.

6. Klipphyllan

När de laglösa påbörjat stormningen smyger sig Marwyn, Toole, Fabio och Jasper runt borgen till denna smala klipphylla. För bara ett par dagar sedan klipptes den täta törnhäcken ned av borgens trädgårdsmästare, så det är nu inga problem att ta sig fram. Marwyn har kastat upp ett rep med änterhake över muren och använt det för att ta sig över. Muren är sex meter hög och försedd med krenelerat bröstvärn. Från insidan leder en stegen ner till marken. Det var ingen som förväntade sig ett anfall från den här sidan, så muren är helt obevakad.

7. Ramp

Ingången till borgens huvudbyggnad är placerad på andra våningen för att försvåra anfall. En brant ramp leder upp till de dubbla, bronsbeslagna portarna. Under striderna vid murarna är dock portarna olåsta och öppna, eftersom det är en viss trafik av skadade och förråd ut och in. Från början är en soldat posterad här, men han skjuts ner bakifrån av Marwyn när denne tar sig in i borgen.

8. Slottsfogdens bostad

Överblick: En hyggligt stor kammare med ett smalt gallerförsatt fönster som vetter in mot borggården. Rummet är exklusivt möblerat med en stor säng, ett skrivbord och en liten soffgrupp. Bonader av dyrbart snitt pryder väggarna och vaxljus och tjärblommor i väggfasta hållare står för belysningen under natten. Ett bantant klädskap och en låst kista står längs en vägg.

Varelser: Slottsfogden, borgens administrativt ansvarige och tjänarnas förman, har sin bostad här. Fogden är gammal och inte lämpad att strida, så han håller sig på sitt rum tills striden är över.

SL: Dörren in till rummet är stängd och låst. I kistan och klädskapet finns en del värdeföremål och pengar, till ett sammanlagt värde av 500 sm.

9. Riddarbostad

Överblick: Rummet är ganska enkelt inrett, med en rejäl säng som största möbel. Gamla fanor och halvt antika vapen hänger längs väggarna. Ett fönster, eller snarare en skottglugg, vetter in mot borggården. Ett par järninbundna kistor och ett skåp står vid ena kortväggen och ett par stolar och ett litet bord längs den andra.

Varelser: Inga.

SL: En av baronens mer framträdande riddare bor här tillsammans med sin hustru. I skåpet förvaras kläder och en del personliga ägodelar. Kistorna innehåller, förutom mer kläder och extra rustningsdelar, även en påse obearbetat silver till ett värde av 200 sm.

10. Riddarbostad

Överblick: Rummet är trekantigt och ganska trångt, främst på grund av att den som bor här har klämt in enormt mycket möbler i det lilla utrymmet. En stor säng tar upp det mest utrymmet, men även en tronliknande stol, ett klädskåp, en rejäl kista och ett tvättställ. Två skottgluggar på den längsta väggen vetter ut från borgens.

Varelser: En soldat med armborst har posterats i rummet för att hålla uppsikt genom skottgluggen. De mesta striderna sker kring porttornet, och han har därför inte mycket att göra. Dörren till kammaren är öppen, så smyger rollpersonerna in kan soldaten överraskas.

SL: En av borgens riddare bor i rummet. Han har en hel del ägodelar i skåpet och kistan, men det mest är skräp och har bara affektionsvärde. Dock finns det ett par flaskor fint vin (30 sm var) och en utsirad dolk i den låsta kistan.

11. Trappa till bottenvåningen

En trappa leder till en avsats halvvägs nedåt. Från avsatsen böjer trappan av 90 grader och går ned till byggnadens bottenvåning. En soldat med spjut bevakar den av facklor och tjärbloss upplysta avsatsen.

12. Riddarbostad

Överblick: Rummet är byggt i vinkel och har två skottgluggar som vetter utåt. Möbleringen är sparsam. En säng, ett lågt bord med ett par stolar och en stor kista är de enda inventarierna. En björnfäll täcker golvet och på väggarna hänger gamla svärd, yxor och stridsklubbor.

Varelser: Inga.

SL: Rummet är bostad för en av baronens riddare. I kistan finns flera omgångar kläder, en del personliga föremål och en liten påse med blandade mynt till ett totalt värde av 87 sm.

13. Trappa till taktornet

En ganska smal spiraltrappa som leder till det lilla torn som är placerat på byggnadens tak. Tjärbloss i hållare på väggen ger ifrån sig ett svagt sken. En uppmärksam rollperson kan se att trappan är dammig, som om den inte användes särskilt ofta.

14. Barnkammare

Överblick: Rummet är ganska litet. Ett par små sängar står längs väggarna tillsammans med några kistor. Leksaker av diverse slag - gunghästar, bollar, snurrar och träsvärd - är utspridda på golvet.

Varelser: Baron Kastilians två minsta barn, åtta och fem år gamla, håller sig gömda i rummet tillsammans med sin amma. Amman är en bastant kvinna som inte tvekar att försvara barnen om någon skulle hota dem.

SL: Om inte någon av rollpersonerna är leksugen finns det inget av intresse i rummet.

15. Baronens sängkammare

Överblick: Rummet verkar vara borgens mest dyrbart inredda. En himmelssäng med förgyllda detaljer står mitt på golvet. En spegel, lika hög som en människa, dominerar ena väggen och ett tvättställ i marmor står längs en annan. Ett par breda klädskåp är inskjutna i rummets borte kilformade del. På väggen ovanför sängen hänger en sköld med ett gyllene skepp mot svart bakgrund - baron Kastilians vapenmärke. På andra väggar hänger dyrbara bonader med motiv från jakter och slag.

Varelser: Inga.

SL: Här bor baronen med sin hustru. Det mesta i rummet är mer eller mindre värdefullt, men det finns ingenting som är enkelt att bära med sig. I klädskåpen finns just kläder. De flesta är olika klänningar som tillhör baronens hustru och flera av dem har broderier i guld och silver.

16. Salongen

Överblick: Rummet är ganska stort men ändå hemtrevligt. Två av väggarna har gallerförsedda fönster som vetter mot borggården och ut över ravinen. Bonader med pastorala motiv täcker väggarna. Med jämna mellanrum är hållare för tjärbloss utplacerade. Möblerna utgörs av ett flertal mindre soffgrupper och mjuka fåtöljer. Låga bord med kandelabrar står i rummets mitt. Kannor med vin och bågare tillsammans med fat med bröd och ost ligger utspridda på borden i en röra, som om allting har lämnats i all hast.

Varelser: Baronens hustru tillsammans med fyra hovdamer och kammarjungfrur har förskansat sig i rummet. De skyddas av en äldre riddare (-3 på alla färdigheter).

SL: Salongen används som vardagsrum av baronen och hans hov och även som audienskammare vid mindre formella tillfällen. Dörren till rummet är stängd, men inte låst.

17. Jungfrukammare

Överblick: Fyra sängar står längs väggarna i rummet. Framför varje säng står en liten kista och ett större skåp är placerat i ett hörn. Golvet täcks av djurfällar och gobelänger hänger på väggarna. Ett par små fönster med galler vetter in mot borggården.

Varelser: Inga.

SL: Här bor de unga damer som ingår i baronens hov. De flesta är döttrar till andra adelsmän i riket eller högt uppsatta borgare. För närvarande gömmer sig dessa i salongen tillsammans med baronens hustru. I kistorna förvarar de sina personliga ägodelar, men det finns inga riktiga värdeföremål av intresse. Klädskåpet, som alla de unga damerna disponerar gemensamt, innehåller deras olika klänningar och andra klädesplagg.

18. Riddarsalen

Överblick: Salen ni kommer in i verkar helt klart vara borgens största rum. Det mäter åtminstone 16 meter från kortsida till kortsida. Rummet domineras av ett par stora långbord, vid vilka bänkar och högyrggade stolar är placerade. Ett mindre, men mer utsirad bord, är placerat vid en upphöjd plattform vid ena ändan av långborden. På hedersplatsen vid det högre bordets kortända står en tronliknande stol, prydd med intrikata träarbeten i form av slingrande ormar och drakar. En rad smala fönster med galler släpper in dagsljus från borggården, men det finns också hållare för vaxljus och tjärbloss. Längs väggarna hänger mängder av vapensköldar och fanor, många av dem mycket gamla.

Varelser: Under slaget har riddarsalen förvandlats till provisorisk sjukstuga. Skadade bärs in och läggs upp på borden, medan fältskärn och Widprästen kämpar för att stoppa blödningar och amputera kroppsdelar. Hur många skadade som finns här beror på när under stormningen som rollpersonerna kommer hit. Inga av de skadade är tillräckligt stridsduglig för att bjuda något motstånd.

SL: Riddarsalen är borgens stora bankett- och audienskammare. Ett par av de lågättade riddarna har också sina sovplatser i undanskymda bäddar i hörnen av salen. Fanorna och sköldarna är till största delen krigsbyten från många generationer av borg-herrar.

19. Riddarbostad

Överblick: En ganska trång kammare med en liten skottglugg som enda fönster. En enkel säng, ett bord med två stolar och en kista är de enda möblerna. En rostig gammal pålyxa hänger på väggen bredvid en urblekt fana.

Varelser: Inga.

SL: En av baronens lägre riddare har sin bostad i den här skrubben. Kistan innehåller hans ombyteskläder, en del personliga föremål och hans samlade besparingar på 35 sm.

20. Vaktrum

Överblick: Rummet är kallt, mörkt och ganska dystert. Två skottgluggar släpper in lite dagsljus, annars verkar det inte finnas mycket i belysningsväg. Ett enkelt långbord med vingliga bänkar tar upp det mesta utrymmet. På golvet längs väggarna är halmfyllda madrasser utlagda och ovanför dessa sitter små trähyllor. På hyllorna ligger lite spridda rustningsdetaljer, trasor, enstaka klädespersedlar och några små skrin och påsar.

Varelser: Inga.

SL: Här bor en del av borgens soldater. Rummet används både som sovsal och matrum. På hyllorna ovanför bäddarna förvaras deras utrustning och personliga ägodelar. Att vara menig soldat i baronens tjänst är inget högavlönat jobb, så det finns inga värdeföremål eller pengar bland sakerna.

21. Trappa till källaren

En smal spiraltrappa leder ner till byggnadens källarvåning. Tjärbloss fästade på väggarna ger ifrån sig ett svagt sken, men förmår inte skingra mörkret helt. Trappstegen är slitna efter långt användande och är blanka av fukt.

22. Tjänarbostad

I trånga utrymmen som delas av alldeles för många personer har borgens oräkneliga tjänare sina bostäder. De sover direkt på golven, ibland på fyllda madrasser, men ofta bara på ett tunt lager halm. Beroende på arbetsuppgifter utför de också sitt arbete i rummen, men oftast kommer de bara hit för att sova. Det finns inga värdeföremål eller andra saker av intresse i rummet.

23. Köket

Överblick: Vad som uppenbarligen är borgens kök domineras av en stor eldstad som tar upp nästan hela den snedställda väggen. Vid ett stort arbetsbord i rummets mitt verkar förberedelserna inför dagens frukost ha övergivits i all hast. Färdiga brödkakor, stora degar, halvt uppskurna köttstycken och stora kaggar med öl står i en enda röra. På krokarna längs väggarna hänger kastruller, pannor, knivar, slevor och mängder av andra köksredskap.

Varelser: Inga. All kökspersonal befinner sig i stallet tillsammans med de övriga tjänarna.

SL: Vill rollpersonerna roffa åt sig mat, finns det tillräckligt med färdiga rätter för att motsvara tjugo dagsransoner. Det mesta håller sig dock inte längre än ett par dagar.

24. Matförråd

I det fönsterlösa utrymmet förvaras en stor del av borgens matförråd. Det finns gott om torkat kött och fisk, tunnor med mjöl, gryn och säd, färsk och torkad frukt, dagsfärska grönsaker och mängder av kryddor.

25. Bykhus och bryggeri

Här sköts det mesta av borgens tvätt - både av kläder och människor. Dessutom bryggas det öl och mjöd som man själva framställer. Rummet innehåller i stort sett bara ett par stora kar och väldiga tunnor.

26. Köttförråd

I detta svala källarutrymme förvaras färskt kött. Hela djurkroppar av både vilt och tamdjur hänger från krokarna i taket. Utrymmet utnyttjas dessutom av borgens slaktare.

27. Rustkammare

Överblick: Det fönsterlösa källarummet är från golv till tak fyllt av vapen och rustningar. Spjut, svärd, pilar, armborst, skäktor och mängder av olika krossvapen står i ställ eller hänger från krokarna på väggen. Ringbrynjor och läderrustningar hänger på

särskilda ställningar tillsammans med hjälmar och pansarhuvor. Sköldar av olika storlekar står i hörnen eller hänger på väggarna. Totalt verkar det finnas tillräckligt med vapen för att utrusta en mindre armé, men mycket av utrustning ser ut att vara omodern och delvis ganska illa åtgången.

Varelser: Inga.

SL: Dörren till rustkammaren är stängd och låst (SG 30). Bara baronen själv och vakthavande riddare har nyckel hit. Orsaken till att mycket av utrustningen är i dåligt skick är att de vanliga soldaterna och riddarna har sin egen beväpning som de själva förvarar och ansvarar för. Vapnen här är mest avsedda som reserv.

28. Vinförråd och brunn

Överblick: I det rätt så stora rummet, som verkar vara ett förråd, kantas väggarna av hyllor fyllda av vinflaskor och kaggar med öl och mjöd. Många av flaskorna är dammiga och har tydligen stått här under lång tid, medan andra - de flesta enkla lerkrus - tycks ha lagts ner här nyligen. I rummets mitt finns en brunn, komplett med vevanordning och hink.

Varelser: Inga.

SL: En del av vinflaskorna är mycket värdefulla. De flesta är dock av enklare sort, köpt från Hyperien via simeliska och koriska köpmän.

29. Fångvaktarens rum

Överblick: Ett kallt och fuktigt rum som bara lysas upp av ett par osande facklor i hållare på väggen. Ett enkelt träbord med stol och en tunn halmbädd är det enda som verkar finnas i rummet. Resterna av en måltid och en stor ölstänka står på bordet.

Varelser: Fångvaktaren, en brutal, halvt efterbliven typ med åtskilliga droppar orchblod i ådrorna bor i kammaren som han sällan lämnar. Vid behov fungerar han också som bödel och torterare, även om baron Kastilian i möjligaste mån undviker de metoderna.

SL: Nycklarna till cellerna hänger på en krok på väggen bakom fångvaktarens bord.

30. Tom cell

En olåst och öppen gallerdörr leder in till en tom cell, som endast innehåller en väggfast brits och ett tunt lager halm på golvet.

31. Tjuvens cell

Bakom en stängd och låst gallerdörr sitter en ung tjuv som greps för ett par dagar sedan i Kastellholm i full färd med att tömma fickorna på en förbiresande köpman. Baron Kastilian brukar normalt vara ganska snabb med att hålla rättegångar - som han genomför både rättvist och grundligt - men eftersom han på sista tiden varit underligt inåtvänd har tjuven snällt fått vänta i sin cell.

32. Bestens cell

Cellen är stängd med en massiv ekdörr utan vare sig öppning eller tittglugg. Bakom dörren förvaras Besten - ett fruktansvärt monster som under flera veckor härjade på landsbygden kring borgen, men som efter en hjältemodig jakt fångades in av baronens främste riddare. Ingen visste vad Besten var eller vad man skulle göra med den, så i väntan på att baronen skulle fatta ett beslut låstes den in i cellen. Ursprungligen var Besten också fastkedjad, men den sprängde ganska snart sönder bojorna. Om någon öppnar celldörren kommer monstret omedelbart rusa ut och försöka rymma. Den är mer intresserad av att hitta en väg ut ur borgen än att döda, men alla som kommer i vägen i de trånga källargångarna anfalls. Finns det soldater eller tjänare i närheten skriker dessa i panik "*Besten! Besten är lös! Rädda sig den som kan!*" och liknande, så att rollpersonerna verkligen ska förstå vad de (eventuellt) släppt lös.

33. Jerandors cell

Liksom i Bestens cell är dörren hit av massivt trä utan öppningar. I det trånga utrymmet med bara en smal brits och lite halm är Felina Jacubis fästman Jerandor inspärrad. Att befria honom är Felinas enda skäl till att delta i stormningen och överhuvudtaget följa med Gröne Marwyn. Om Jerandor befrias och träffar Felina kommer de först ömt omfamna varandra och sedan börja samtala i låg ton. Den som ser dem märker snart hur Jerandor verkar bli mer och mer besvårad och generat skruva på sig, medan Felina blir allt mer upprörd. Slutligen drabbas hon av ett raseriutbrott och slår till Jerandor så hårt att han flyger flera meter bakåt. Därefter lämnar hon borgen, ångande av ilska och lämnar sin fästman bakom sig för alltid.

Orsaken till uppträdet är att det blev klarlagt varför Jerandor låstes in. Han var på turné i Paratroka efter att ha förvisats från Damarien och hittades en morgon i säng med baron Kastilians äldsta dotter. Att han inte avrättades omedelbart visade på baronens humana sätt att behandla fångar. Ryktet om hans fängslande nådde så småningom Felina, men hon visste inte varför han var inlåst. Att barden var en notorisk kvinnokarl kände hon inte till när de förlovades, så hon gav sig iväg på en lång färd för att befria sin älskade. Jerandor har, om han blivit befriad, inga särskilda planer för framtiden och kan tänka sig att slå sig ihop med rollpersonerna om de skulle behöva förstärkningar inför sina fortsatta äventyr.

34. Baronens tornkammare

Överblick: Spiraltrappan leder upp till en tornkammare med fönstergluggar åt alla väderstreck. Det verkar vara ett arbetsrum av något slag, eftersom det finns mängder av bokhyllor längs väggarna och ett stort skrivbord, fullbelamrat med papper, böcker

och skriftrullar. Även golvet har en försvarlig mängd av papper och anteckningar, så många att den förmodligen ganska exklusiva mattan knappt syns. På andra små bord och bänkar trängs märkliga instrument, flaskor och skålar med mystiskt innehåll och ännu fler böcker och papper. En högryggad stol står vid skrivbordet och den verkar vara den enda möbeln i rummet som inte är full av saker.

Varelser: Sedan baron Kastilian erövrade spjutdelen vid plundringen av Nidehus har han blivit alldeles besatt av den. Nästan all sin vakna tid tillbringar han numera i tornkammaren med att studera eller beundra Oraklets nyckel, även om han inte har en aning om vad den egentligen är. Inte ens anfallet mot borgen har fått honom att lämna sin kammare. Marwyn anar att han finns häruppe och kommer omgående försöka ta sig upp hit och döda honom. Vad som händer är helt upp till vad rollpersonerna gör och hur snabbt de tar sig upp till tornkammaren. Den avbrutna spjutdelen - nedre delen av det förgyllda skaftet, ungefär två fot långt - bär baronen alltid på sig och lämnar aldrig ur sikte.

SL: Baron Kastilians är något så ovanligt som en aspirerande vetenskapsman. Hans många böcker täcker alla tänkbara ämnen, från historia och religion till alkemi och magi. Många av skrifterna är sällsynta och värdefulla. Instrumenten och flaskorna kommer från de många experiment han ägnat sig åt i sin ensamhet i tornkammaren.

UPPLÖSNINGEN

Hur och om rollpersonerna får tag i spjutdelen är helt beroende på vad de gör under stormningen. Om

Marwyn och hans kumpaner når fram till baron Kastilian först kommer de med gemensamma krafter sannolikt besegra honom. I så fall tar Marwyn spjutdelen och lämnar borgen snabbast möjligt. Hur striden utfaller eller vad som händer med resten av hans muntra mannar struntar han blankt i. Har Marwyn väl fått tag i spjutdelen kommer han bara lämna den över sin döda kropp. Toole, Fabio och Jasper kommer med närmast fanatisk övertygelse försvara honom, så i det fallet blir det fråga om en slutstrid med Gröne Marwyn själv.

Skulle rollpersonerna nå fram till baron Kastilian först, eller på något sätt rädda honom från Marwyn, kommer han vara precis lika ovillig att lämna ifrån sig spjutdelen. Nu är baronen något till åren kommen, så han är inte en lika god kämpe som han en gång var, men han försvarar sin älskade artefakt till döden.

De laglösa som övergivits vid stormningen kommer - efter att tillräckligt många av dem slaktats vid murarna - inse att striden är hopplös. Såvida inte rollpersonerna har gjort något så att krigslyckan vänts, kommer de fåtaliga överlevande att fly tillbaka till lägret. Om Gröne Marwyn inte återvänder, till exempel efter en slutlig uppgörelse med rollpersonerna, kommer de laglösa att tömma hans skattkammare och återvända för att bygga upp Nideby igen. Skatten omfattar åtskilliga tusen silvermynt, så på det sättet blir åtminstone en del av dem äntligen lite muntra på riktigt.

ILLUSIONERNAS HUS

Av Jovilans berättelse framgick - om spelarna lyssnade tillräckligt uppmärksamt - att upprorsmännen knappast skulle vågat plundra krigsgudens tempel om de inte svurit sig åt någon annan gud innan. Därför kan det kanske vara en idé att ta reda på vilken gud det var och se om gudens prästerskap vet något mer om vilka som deltog i plundringen.

Jovilan drog dessutom hela de gamla gudarnas skapelseberättelse när han träffade rollpersonerna första gången. Om spelarna kommer ihåg något av denna, vet de att det fanns fyra gudar från början - Wid, Logendar, Tevatenu och Rafastos. Har de glömt bort historien, kan de få reda på förhållandena på något annat sätt; t.ex. genom att be Jovilan berätta en gång till, eller fråga sig fram i staden.

Att tänka sig att upprorsmännen hade hjälp av **Rafastos** är i och för sig rimligt, eftersom denna säkert skulle ha intresse av att ingen hittade Oraklet. Men om de försöker hitta någon som dyrkar Rafastos kommer rollpersonerna att få leta till döddagar. Folk i allmänhet har mycket dimmiga begrepp om guden och vet inte mycket mer än vad som berättas i skapelsemyten. Han kallas ibland den Brände eller den Galne och namnen används som svordomar. Antyder rollpersonerna att någon av upprorsmännen skulle ha haft Rafastos på sin sida, betraktas de av både präster och vanligt folk som tokiga. Halkar spelarna in på det här spåret, så låt dem gärna leta ett tag. De kommer inte hitta några som helst spår efter eldguden.

Tevatenu, som bland människorna är känd som Modergudinnan, dyrkas av bondebefolkningen. Hon har inget tempel inne i själva Fangel, eftersom det inte bor särskilt många bönder i staden. Istället samlas hennes anhängare i en helgedom i skogen ett litet stycke utanför stadsmurarna. Modergudinnans tempel är välkänt, så vill rollpersonerna besöka det är det inga problem att få väginstruktioner. Det är beläget i natursköna omgivningar, i en lund av slanka, högväxta björkar. Templet är en öppen konstruktion, egentligen bara ett tak som vilar på en rad bastanta träpelare. Inne i själva helgedomen står en avbild av Modergudinnan, en staty i trä föreställande en vacker kvinna som håller ut händerna i en inbjudande gest. I skålen som händerna bildar ligger ständigt friska blommor eller gröna kvistar. Normalt - och förmodligen när rollpersonerna besöker templet - finns här bara ett par prästinnor, klädda i klargröna dräkter. De tar emot rollpersonerna, men ber dem lägga ifrån sig vapnen utanför templet. Vid eventuella frågor eller förhör känner de inte till någonting om upproret, vilka som deltog,

eller att dessa skulle ha svurit sig till Modergudinnan. De kan berätta att Modergudinnan företräder fred och icke-våld, och därför inte är någon särskilt lämplig gudom att tillbe före strid.

Logendar, havets herre, är den tredje guden som dyrkas i Paratroka. Det är inga problem att hitta till hans tempel inne i Fangel om man frågar sig fram. Vem som helst kan berätta att det är beläget nere vid hamnen.

Utsidan: Nere vid hamnen, belägen vid en utskjutande pir, ligger en märklig byggnad. Den verkar stå på stolpar i vattnet och har bara kontakt med land via en smal brygga som ansluter till piren. Hela byggnaden är svagt kupolformad och påminner från en viss vinkel faktiskt något om ett jättelikt snäckskal. Templet är byggt av trä och målat i en ljusblå nyans, även om färgen verkar vara en aning flagnad. Portöppningen som leder in i dess innandörr är flankerad av ett par statyer föreställande bistra, treuddsbeväpnade krigare med fiskstjärter istället för ben. Från den sida av templet som vetter ut mot havet sticker en lång kranliknande anordning ut. I den långa armens ände sitter ett nät, som verkar kunna hissas upp och ner ur vattnet från templets insida.

Det finns inga vakter vid porten, så vill rollpersonerna gå in är det bara att traska rakt på. Bryggan som leder till templet är visserligen smal och aningen fuktig, men det är ingen risk att man ramlar i vattnet.

Insidan: Genom portöppningen kommer ni i själva templet. Templets kupolformade konstruktion är ännu tydligare här inne, eftersom hela tempelsalen är cirkulär. Golvplankorna är kraftiga, men glest placerade så att vattenytan dryga två meter längre ner syns genom springorna. Ett ständigt kluckande från vågor som slår mot stolparna fyller rummet. Det luktar av tång, tjära och fisk, starkare än till och med inne i hamnkvarteren. Solreflexer från vattnet letar sig upp genom springorna i golvet och spelar längs väggar och tak. I salens bortre ända verkar själva helgedomen ha sin plats. Bakom ett fyrkantigt altare av vit marmor står en staty av grön sten. Den tycks föreställa en man täckt av sjögräs, alger och tång. Det enda som sticker fram är armarna, som hålls högt över huvudet med knutna nävar i en triumferande gest, och ögonen, som består av röda rubiner och verkar brinna av en inre glöd. På väggen strax bredvid statyn sitter en anordning med rep och spakar. Två personer - uppenbarligen präster - klädda i klarblå klädnader, verkar vara upptagna med anordningen.

Om rollpersonerna kommer in beväpnade i templet, kommer de båda prästerna upprört kräva att de går igen och inte kommer in förrän de är avväpnade. Först därefter är de beredda att samtala. Den information de kan delge rollpersonerna - förutsatt att de specifikt efterfrågar den - är:

- Logendar är havets gud och tillbeds mest av fiskare, sjömän och handelsmän, men han är Wids främsta konkurrent och vid enstaka tillfällen har han tillbetts som krigsgud när motståndarsidan är svuren åt Wid.
- Nätanordningen på kranen används för offer till Logendar. Offergåvorna placeras i nätet som sedan sänks ner i havet där guden tar emot dem. Hela anordningen sköts av prästerna inne i templet.
- Efter att det nya Widtemplet inne i Fangel byggdes har inga krigare svurit sig åt Logendar. Det sista tillfället var under upproret för trettio år sedan. De ledande baronerna stred i havsgudens namn, men efter sin seger fick de kalla fötter. De lät resa det nya Widtemplet och övergav helt Logendar.
- Prästerna vet inte exakt vilka alla upprorsmännen var. Bara en av dem kom till templet med samtligas offergåvor. Han sade sig vara baron av Askhem och företrädde alla de övriga.

Den sista informationen - vem som kom till templet - lämnar bara prästerna ifrån sig om rollpersonerna själva ger en offergåva till Logendar. De får själva bestämma vad och hur mycket de ska offra, men det bör röra sig om en gåva värd minst 300 sm. Prästerna tar emot offret och placerar det i nätet medan de genomför en religiös ceremoni. Under mässande av böner sänks därefter nätet ner i havet. Vattnet bubblar och kokar ett ögonblick, och när nätet åter förs upp är det tomt. Först därefter berättar prästerna vad rollpersonerna vill veta.

VAR FINNS SPJUTDELEN?

Herren till Askhem, baron Sigfred, var en av de tre upprorsmän som plundrade Wids tempel under inbördeskriget för trettio år sedan. Järtecken och illavarslande omen före kriget tydde på att Wid var på kungens sida, så baronerna beslöt sig för att istället vända sig till havsguden Logendar. Templet i Fangel var (och är fortfarande) landets största, så baron Sigfred erbjöd sig att smyga in i den fientliga staden och frambringa alla de sammansvurnas offergåvor. När så Widtemplet plundrades behöll Sigfred mittdelen av spjutskaftet; ett två fot långt förgyllt trästycke, brutet i båda ändar. Efter kriget gick inte mycket baronens väg. Det fanns inga nya

landområden att få och all behållning från plundringen av Fangel gick åt till att bygga det nya Widtemplet inne i staden. Han drog sig snart tillbaka till sin förläning Askhem, belägen på en sumpig halvö mellan Myrviken och Gravviken. Wids förbannelse som följde spjutdelen slog hårt mot honom och både baronen själv och hans provins plågades av fattigdom och missväxt. Sigfred, som under sina sista levnadsår var som besatt av spjutdelen, lyckades dock innan han dog i ett ögonblick av klarsynthet gömma den förbannade nyckeln bland skräpet i sin tornkammare så att inte hans son Holmfred skulle drabbas av samma olyckor.

Holmfred efterträdde sin far som baron av Askhem och spjutdelen var länge gömd och bortglömd. Ända tills den dag för några år sedan då baronen anställde en hovmagiker vid namn Kalliaastro. Kalliaastro tog sin boning i tornkammaren och upptäckte av en slump spjutdelen. Även om han inte visste exakt vad den var, insåg han att den var ett föremål med enorm kraft. Snart var han drabbad av dess förbannelse och fullständigt besatt av den. Han genomförde alltmer vansinniga experiment för att tygla dess kraft, samtidigt som hans egen galenskap tilltog. Till slut, efter ett raseriutbrott som drabbade baron Holmfred och hans familj hårt, lämnade han borgen och tog sin tillflykt till träsket. Kalliaastro bosatte sig ett gammalt hus som han på magisk väg förändrade till ett vanvettigt tillhåll som trotsade både tid och rum. Hela tiden fortsatte han sina allt mer desperata försök att tygla Oraklets nyckels krafter.

BARON HOLMFREDS BORG

Logendarprästerna visste i och för sig att det var baronen av Askhem som kommit till templet före inbördeskriget, men de är inte så bevandrade i Paratrokas genealogi att de med säkerhet kan säga vem som är den nuvarande baronen. Däremot vet vem som helst var Askhem ligger. Baroniet tar upp huvuddelen av halvön norr om Fangel och är känt för att vara ett kargt och sumpigt landskap. Naturen består, berättas det, mest av träsk och blåsiga hedar. En landsväg leder norrut från huvudstaden till baronens borg, men det märks att den inte är särskilt välanvänd. Det är ungefär sex mil att färdas, vilket innebär att det tar rollpersonerna mellan två och fyra dagar beroende på färd sätt. Trakterna blir snabbt glesbefolkade, så det finns inga egentliga värdshus eller gästgiverier. Vill rollpersonerna övernatta inomhus blir de inte särskilt gästvänligt bemötta i de fåtaliga fattiga bondbyar de passerar. Välj en slumpmässig händelse under resans gång.

Slutligen når rollpersonerna baron Holmfreds borg, kallad Askfäste. Den är placerad på en låg kulle och omgiven av en grav fylld med stillastående,

stinkande, svart vatten. En rund träpalissad på en uppkastad jordvall omger en ganska liten borggård i vars mitt ett enkelt kärntorn reser sig. Ett par mindre hus trängs vid dess fot och en fana vajar slött i den svaga vinden från tornets topp. En port med nedfälld vindbrygga verkar vara enda vägen in.

Rollpersonerna har egentligen tre alternativ att komma in i Askfäste: anfall, inbrott eller att gå fram öppet och be att få tala med baronen. Väljer de att anfalla borgen eller smyga sig in får spelledaren hantera situationen som det krävs, men de kommer antagligen missa mycket information som de bara kan få genom att prata med baron Holmfred. Går de däremot fredligt fram till porten kommer de att hejdas av två vakter som förhör sig om deras ärenden. Begär rollpersonerna att få tala med baronen går en av vakterna iväg för att anmäla dem. Först kommer de dock att fråga om någon i sällskapet är trollkarl. Nekar rollpersonerna tittar vakterna lite misstänksamt på dem, men frågar inget mer. Skulle någon säga sig vara trollkarl blir vakterna upphetsade och för en viskade konversation med varandra innan den ena går iväg. Om rollpersonerna inte gör något särskilt blir de snart insläppta och får träffa baron Holmfred i hans studerkammare (nr 9).

Vakten som eskorterat er in i borgen leder er upp för några trappor, knackar på en dörr, väntar på svar och släpper sedan in er. I en unken, dåligt upplyst tornkammare sitter en blek man bakom ett fullbelamrat skrivbord. Han har mörka ringar under ögonen, rufsigt hår och ett ovårdat skägg. Mannen ser ut som om han inte har sovit på flera dagar och kisar mot er, som om han vore ovan vid ljuset utifrån. Han reser sig tungt och bjuder er att sitta ner på en samling omaka stolar och pallar som står i ett hörn.

"Jag är baron Holmfred, herre till Askhem", säger han med en trött suck, "Vilka är ni och varför kommer ni till denna sorgens boning?"

Baron Holmfred kan komma med en hel del intressant information, beroende på vad rollpersonerna frågar:

- **Om inbördeskriget:** *"Det mesta är väl glömt nu, men min far, dåvarande baron Sigfred, var med om att störta kungen för sisådär trettio år sedan. Jag var bara barnet då, men jag kommer ihåg att han hade haft stora förhoppningar innan kriget. Precis som nu var Askhem en fattig provins, men när min far sent omsider kom hem igen var det inte stora säckar med guld han hade med sig. Nej, han var en bruten man. Även om han vann kriget var han utblottad. Han hade spenderat allt på det där nya templet inne i Fangel. Jag minns att han var förändrad. Inåtvänd och ... konstig på något sätt. Han tillbringade hela dagarna inlåst uppe i*

översta tornrummet. Vi fick aldrig reda på vad det var han sysslade med."

- **Om spjutdelen:** *"Jag vet inte något om Oraklets nyckel. Min far berättade aldrig vad han gjorde under anfallet mot Fangel, men att han skulle ha plundrat krigsgudens tempel låter lite väl våghalsigt. Hursomhelst såg jag aldrig till något spjut, men farsgubben hade förstås sina hemligheter, han som alla andra."*
- **Om sin egen situation:** *"Det är en lång historia, och en sorglig en. Här i Askhem har vi alltid varit fattiga, men jag och min familj var ändå rätt lyckliga. För några år sedan kom en kringvandrade trollkarl hit och jag anställde honom som rådgivare och lärare åt mina barn. Allting gick bra i början. Han kanske inte hade så stort tålamod med sina elever alla gånger, men han var en beläst man med mycket att lära ut. Trollkarlen - hans namn var Kalliaastro - bosatte sig i översta tornkammaren, mitt bland allt gammalt skräp som mina förfäder lämnat efter sig. Det konstiga var att han började tillbringa allt mer tid däruppe. I början umgicks han i alla fall med mig och min familj på kvällarna, men efter ett tag såg man knappt till honom mer. Till slut kom han inte ens ner för att hålla sina lektioner. Jag respekterade honom fortfarande, så jag lät honom hållas, men till slut tyckte jag att alltsammans började bli lite väl märkligt. En dag - det var kanske ett år sedan nu - gick jag upp till tornkammaren. Jag knackade på, men ingen svarade så jag tog fram huvudnyckeln som går till alla dörrar i borgen och tog mig in. Kalliaastro var upptagen med något därinne på ett bord och när han fick se mig blev han fullständigt rasande. Jag har aldrig sett en människa så vansinnig. Innan jag visste ordet av började han skjuta blixtar och eldklot omkring sig och jag fick springa för mitt liv. Spottande och fräsande följde han efter med fruktansvärda trollkonster sprutande omkring sig. Jag lyckades gömma mig i källaren, men Kalliaastro gick igenom alla rum i borgen och dånandet och explosionerna fortsatte under lång tid. Till slut blev allting tyst och jag vågade mig så småningom fram. Han var försvunnen, men det han lämnat efter sig fick mig att tvivla på mitt eget förstånd. Ni måste se det själva för att tro på det."*

När Holmfred berättat om Kalliaastro tar han med sig rollpersonerna på en rundtur genom i borgens översta våning. Läs rumsbeskrivningarna och baronens kommentarer i rum 10 till 14.

A. Port

Askfäste är en ganska enkel borg. Kärntornet omges bara av en träpalissad med grav och vall. En

port med vindbrygga - också den helt i trä - är enda vägen in. Under dagtid är porten vanligen öppen och bevakas då av två soldater, som utgör den enda fasta posteringen. På natten dras vindbryggan upp och en soldat åt gången har vaktjänst innanför porten.

B. Stall

I den största av ekonomibyggnaderna på borggården förvaras baron Holmfreds fåtaliga kusar. Hästarna - fyra till antalet - är alla av den småvuxna, raggiga typ som är vanlig i Paratroka. En stallpojke ansvarar för skötseln och sover också för det mesta i stallen. Förutom en del hö, sadlar, remtyg och redskap finns det inget intressant i stallen.

C. Smedja

Sedan ett par år tillbaka är positionen som borgsmed i Askfäste vakant. Smedjan har inte använts på länge och är mörk, dammig och övergiven. Några mer eller mindre rostiga redskap hänger längs väggarna och halvfärdiga vapen och verktyg skräpar i tunnor och lådor. Åssjan är kall och fylld av gammal aska. I anslutning till själva smedjan finns också ett rum som är avsett som bostad för smeden, men även det är tomt och övergivet.

D. Tjänarnas kvarter

De flesta av borgens tjänare och soldater bor gemensamt i ett hus med ett enda stort rum. Skynken avskärmar delar av rummet så att familjerna kan få ett visst privatliv, men det finns inte mycket möbler annat än enkla halmbäddar. Sina fåtaliga ägodelar förvaras i säckar eller kistor bredvid sina sovplatser. En stor eldstad i rummets mitt med ett rökhål i taket förser huset med både värme och ljus. Tillsammans med människorna trängs också en del djur; grisar, får, höns och en tupp spacerar omkring fritt.

E. Förråd

En mindre, ganska nedgången byggnad där allt möjligt och omöjligt bråte förvaras. Gamla vagnar och slädar, kasserade redskap, klädbylten, trasiga möbler, extra stolpar till palissaden, rep, fiskedon och tusen andra saker trängs i utrymmet.

F. Borggård

Själva borggården består mest av rejält nedtrampad jord med fläckar av gräs här och där. Under dagarna går borgens djur omkring fritt, tillsammans med tjänare som skyndar fram och tillbaka i olika ärenden. Förutom kärntornet och ekonomibyggnaderna finns också en djup brunn på bortsidan. På några ställen vid palissaden finns branta stegar som leder upp till bröstvärnet.

G. Kärntorn

En ramp som leder upp till en port på andra våningen är den enda vägen in i kärntornet. Det är tre

våningar högt och har dessutom ett topptorn längst upp. De enda övriga öppningarna verkar vara smala skottgluggar snarare än fönster. Från en stång uppe på topptornet vajar en fana med baron Holmfreds vapen - en svart björn mot grå bakgrund.

1. Hall

Överblick: Spiraltrappan leder ner till ett kallt utrymme, upplyst av bara ett par tjärblöss på väggarna. En hink står i ett hörn och några gamla spjut står lutade mot ett annat.

Varelser: Inga.

SL: Inget speciellt.

2. Förråd

Överblick: I tunnor och säckar verkar säd och mjöl förvaras. Dessutom hänger hela djurkroppar från krokar i taket. En liten ställning med ett par ensamma vinflaskor står i ett hörn. Packlårar och kistor trängs längs en vägg.

Varelser: Inga.

SL: Här finns större delen av borgens förråd av mat och dryck. Vinet är billigt och av usel kvalitet och skulle inte inbringa många silvermynt vid en försäljning. I lådorna och kistorna förvaras diverse utrustning och reservdelar.

3. Fängelse

Överblick: En bastant gallerdörr av smitt järn leder in till en tom fängelsecell. En väggfast brits och lite kringströdd halm är de enda inventarierna.

Varelser: Inga. Efter händelserna med Kalliasastro tar sig inte baronen an några rättsfall längre, så cellen har inte använts på ett år.

SL: Ett lyckat slag för Dolda ting kan avslöja att någon har ristat ett stort antal streck på väggen under britsen - förmodligen ett sätt att räkna dagarna.

4. Brunn

Överblick: Det enda som verkar finnas i rummet är en brunn, med vevanordning och hink stående på golvet bredvid. Ett par tomma tunnor står i ett hörn.

Varelser: Inga.

SL: Inget speciellt.

5. Vaktrum

Överblick: Kärntornets kraftiga portar leder direkt in till detta rum, som tydligen används av borgens vakter som uppehålls- och sovrum. Hoprullade halmbäddar ligger i hörnen, bredvid knyten och små skrin. En spiraltrappa intill stora porten leder uppåt och nedåt. Tjärblöss och större facklor sitter i hållare på väggarna och förser rummet med ljus.

Varelser: Beroende när på dygnet rollpersonerna besöker rummet finns det mellan en och sex vakter här. De rullar ut bäddarna när de ska sova, men tillbringar annars inte mycket tid här.

SL: De vakter som har sina sovplatser i rummet förvarar sin personliga utrustning här. Eventuella värdeföremål bär de dock alltid på sig - alldeles för mycket folk rör sig genom rummet för att man ska få vara helt säker från tjuvar.

6. Kök

Överblick: I borgens kök trängs en rejäl eldstad med arbetsbänkar, hyllor, tunnor och säckar. Köksredskap, kastruller och pannor hänger på krokar från taket och längs väggarna.

Varelser: Större delen av dygnet arbetar kockan eller någon av hennes medhjälpare här. Rummet är då fullt av liv och rörelse, dofter och ljud. På grund av värmen och chansen till en och annan godbit samlas ofta många andra av borgens tjänare och vakter här.

SL: Det finns alltid mat, mer eller mindre tillagad, i köket.

7. Skafferiet

Överblick: I ett avlångt, ganska trångt utrymme är rad efter rad av hyllor fästa vid väggarna. På hyllorna står krus, flaskor, burkar och skålar i mängder. Säckar och korgar med grönsaker, potatis, rovor och andra råvaror trängs på golvet.

Varelser: Inga.

SL: Kryddor, sylt, gryn, mjöl och mängder av andra matvaror förvaras i skafferiet.

8. Gillessal

Överblick: Borgens största rum verkar vara en gillessal. Ett stort långbord står i rummets mitt med ett flertal högryggade stolar och en vackert snidad, tronliknade stol vid ena kortändan. En stor eldstad är murad vid innerväggen. Längs väggarna hänger jakttroféer, gamla vapen och fanor. Kandelabrar på bordet och vaxljus i hållare på väggarna står för belysningen, även om de flesta inte är tända för närvarande.

Varelser: Inga.

SL: Det hålls inte längre några fester eller gillen i Askfäste, så baronen intar sina middagar i salen i ensamhet.

9. Studerkammare

Överblick: Rummets väggar kantas av bokhyllor, som till största delen innehåller annat än böcker; enstaka skriftrullar, märkligt formade stenar, statyetter, rustningsdetaljer, bestick, muggar och diverse skräp verkar vara baronens idé om vad hyllorna ska användas till. I gengäld är skrivbordet som står i rummets mitt desto mer belamrat. Här trängs böcker, papper, pergament och små lappar med bläckhorn, fjäderpennor och märkliga instrument. En låg, väl insutten stol står bakom skrivbordet, och framför det finns en samling udda stolar, pallar och bänkar.

Varelser: Baronens tillbringar nästan all sin vakna tid här med att grubbla över hur han ska få tillbaka

sin familj. Hans lilla bibliotek räcker inte långt, så för det mesta ältar han gamla idéer, omöjliga förhoppningar och ogenomförbara planer.

SL: Baron Holmfreds böcker är egentligen helt ointressanta, liksom hans anteckningar. Instrumenten är diverse optiska redskap, som förstöringsglas och enkla teleskop. Nästan alla är dock defekta och helt oanvändbara.

10. Baronens sängkammare

Överblick: Rummet är en sängkammare, med en bred himmelssäng i dess mitt. Bonader pryder väggarna och ett tvättställ med spegel står i ett hörn. Vid ena väggen står ett klädskåp och intill det hänger en glänsande och väl underhållen stridsklubba. På den tjocka mattan på golvet spankulerar en fet gås obekymrat omkring.

Varelser: Gåsen är baronens hustru, som förvandlades av Kalliaastro under dennes raseriutbrott.

SL: I klädskåpet hänger en uppsättning klänningar, lämplig för en baronessa. Här har också baronen själv några klädesplagg i skåpets inre.

Baronens kommentar: "Det här är min hustru Eidna. Kalliaastro tyckte alltid att hon var dum som en gås, så jag antar att han fick utlopp för någon slags förvriden humor när han förvandlade henne under sitt raseriutbrott. Jag har gjort allt som står i min makt, men inget har kunnat trolla tillbaka henne."

11. Sonens sängkammare

Överblick: I ett hörnrum står en säng med höga hörnstolpar, en kista och en liten skrivpulp. På väggarna hänger ett armborst, ett par mindre jakttroféer och några hållare för tjärbloss. I ett av hörnen står en åsna och tuggar lugnt på en höttapp.

Varelser: Åsnan är baronens son och arvinge, även han förvandlad av Kalliaastro.

SL: Kistan innehåller en del kläder, passande en ung adelsmannason, samt ett elegant kortsvärd och ett koger med armborstskäktor.

Baronens kommentar: "Min son Garfred. Han var inget läshuvud precis, så Kalliaastro brukade ofta tappa tålmodet med honom och kalla honom åsna. Och åsna var just var han förtrollades till den där ödesdigra dagen."

12. Döttrarnas sängkammare

Överblick: Kammaren ni kommer in i är möblerad med två identiska sängar, en vid vardera kortväggen. Mellan sängarna står ett massivt klädskåp och en stor spegel är placerad i ett hörn. Bonader med romantiska motiv hänger på väggarna och på golvet pickar två spräckliga hönor efter korn, lågmäلت kacklande.

Varelser: De båda hönorna är baronens döttrar, som delade detta rum med varandra.

SL: I klädskåpet hänger mängder av klänningar och andra kläder. På golvet är korn utspridda av borgens tjänare.

Baronens kommentar: "De här är mina två döttrar. Kalliaastro tyckte att de inte gjorde annat än att kackla, så det här är vad som hände med dem."

13. Kammarherrens rum

Överblick: En trång liten kammare, knappt mer än en skrub. En liten säng är inklämd längs ena väggen och ett minimalt skrivbord med en pall längs den andra. På bordet ligger en röra av anteckningar och böcker. Ovanpå alla papper sitter en padda, som sitter helt orörlig förutom hakpåsen som blåses ut och in.

Varelser: Paddan var baronens kammarherre, som blev ännu ett offer för Kalliaastros förvandlingsraseri.

SL: Pappren på bordet rör administrationen av borgen och dess tjänare och har knappast något intresse för rollpersonerna. Under sängen står en låst kista (SG 35) som innehåller en börs med 32 gm, några klädombyten och en dagbok. Läser man dagboken verkar den till en början bara vara en redogörelse för det dagliga arbetet i Askfäste. Men längre fram börjar det dyka upp anteckningar om att trollkarlen Kalliaastro håller på med något mystiskt. Det beskrivs hur han - liksom baronen berättat - låser in sig i tornkammaren långa perioder och börjar försumma sina åtaganden. I en av de sista anteckningarna, för ett år sedan ganska exakt, skriver kammarherren något kryptiskt om hur han "misstänker att Kalliaastro har kommit över det som salige gamle baron Sigfred försökte gömma, för att förskona sin son från förbannelsen.". Kammarherren kände till spjutdelen, men avslöjade aldrig något om den för baron Holmfred.

Baronens kommentar: "Kalliaastro brukade säga att min kammarherre var en uppblåst typ, så antagligen tyckte han att det var passande att förvandla honom till en padda."

14. Tornkammaren

Överblick: Vid spiraltrappans slut ligger resterna av en söndersprängd trädörr. Genom dörröppningen kommer ni in i en kammare som kan betecknas med ett enda ord: förödelse. Väggarna är svärtade av sot efter en explosionsartad brand, allt möblemang är krossat, förbränt och förvridet, rester efter glas ligger i smälta klumpar, och metallföremål, även de halvt nedsmälta och deformerade, är slängda omkring i rummet. De trasiga resterna efter hyllor står lutade mot väggarna och i dem och på golvet framför dem ligger böcker med svartbrända sidor. Mängder av oidentifierbara föremål ligger i högar; tygstycken, rester efter skrin och lerkrus, vapen, rustningsdetaljer, jakttroféer och tusentals andra saker.

Varelser: Inga.

SL: Under sitt vansinnesutbrott förstörde Kalliaastro tornkammaren han haft som sitt laboratorium under studiet av spjutdelen, men först efter att han tagit med sig allt av värde och nytta för sin fortsatta

verksamhet. Alla böcker är visserligen sönderbrända och oanvändbara, men titlarna syns fortfarande på många och en magiker kan känna igen standardverk som prins Fernans "Studier i transdimensionell portalmagi", Caligaris "Elementens sanna natur" och professor Natorums "Illusionen - den enda verkligheten". En magiker kan dessutom känna ett slags kvarvarande spår eller avtryck i rummet, utan att exakt kunna säga vad det rör sig om.

Baronens kommentar: "Här uppe brukade min gamle far sitta, men Kalliaastro gjorde om det till sin egen kammare. Han förstörde nästan allt härinne med sin magiska eld innan han lämnade borgen. Alla mina förfäders lämningar fanns här, så jag förlorade en hel del."

När baron Holmfred har visat runt rollpersonerna i borgen har han inte mycket mer att säga. Vill de undersöka platsen själva har han inget emot det. Om någon av rollpersonerna har svarat ja på frågan om de är trollkarlar, bönfaller han dem att återställa hans familj till dess mänskliga form. Eventuella magiker i sällskapet kan i så fall försöka trollo tills de blir blå - de kommer ändå inte att lyckas. Besvärjelserna som lades över baronens hustru och barn var Kalliaastros egenhändigt komponerade trollformler, fyllda av lika delar hans eget vansinne och kraft från spjutdelen. Enda chansen är att dräpa Kalliaastro själv - först då kan förbannelsen brytas. Baronen har dessutom ytterligare en viktig sak att säga:

"Jag har inte sett Kalliaastro sedan den dagen. Men det dröjde inte länge förrän rykten bland bönderna började spridas. Det finns ett gammalt hus ute i träsket som stått övergivet länge. Strax efter Kalliaastros utbrott började det talas om att huset var hemsökt. Märkliga saker hände och personer försvann i husets närhet. Konstiga ljussken och läten hördes på långt håll. Enligt min mening är det ingen tvekan om att Kalliaastro tagit sin boning i det där huset."

Om rollpersonerna frågar efter vägen till huset i träsket, kallar baron Holmfred på sin tjänare Rall, en kurande, hunsad typ som ser ut som om han fått stryk varenda dag sedan han föddes. Han instruerar Rall att visa vägen ut till träsket, även om det är tydligt att tjänaren skyr platsen som pesten. Skulle rollpersonerna fråga ut Rall om huset, kommer han efter mycket muttrande och mörka blickar hävda att huset är förbannat - trollkarlens galenskap har smittat av sig på själva byggnaden.

VÄGEN GENOM TRÄSKET

Rall kommer att leda rollpersonerna norrut, mot de vidsträckta träskmarker som tar upp större delen av halvön. Det dröjer inte länge - ungefär en dags-

marsch - förrän man når själva träskområdet. Det råder en konstant dimma över sumpmarken. Det enda sättet att skingra den är möjligen på magisk väg med VÄDERKONTROLL, VINDKONTROLL eller liknande. Detta skulle dock bara leda till att man istället för den täta dimman ser ett ändlöst, tröstlöst landskap av vass, knotiga dvärgträd och dy. Rall kommer inte säga ett ord i onödan, utan bara lunka fram på den förhållandevis breda stig som leder rakt ut i träsket. Det råder en kuslig stämning i sumpmarkerna. Sikten är begränsad till några meter och den ständiga fukten lägger sig som en kall filt över rollpersonerna. Här och där hörs mystiska ljud och Rall uppträder som om han ständigt var omringad av gastar och spöken. Det är åtminstone ytterligare en dagsmarsch till huset. En del händelser (upp till spelledaren vilka) kan inträffa på vägen:

- En flock harpyor anfaller rollpersonerna (obligatorisk händelse). Tysta in i det sista glider de fram ur dimman och kastar sig över sällskapet. De är [rollpersonernas antal]x2 + 1T4 stycken, varav en ledare. Rall kommer omedelbart fly med ett skräckslaget skrik och rollpersonerna ser honom aldrig mer, såvida de inte återvänder till Askfäste. Harpyorna strider tills hälften av dem är dödade och flyr sedan bort under skrik och förolämpningar.
- Genom dimsjoken skymtas några svaga ljusken på avstånd. "Lyktgubbar", muttrar Rall, "de drunknades andar. Titta inte på dem". Skulle någon rollperson vara nyfiken och ge sig iväg efter dem kan lyktgubbarna komma tillräckligt nära för en attack. Se monsterboken för närmare detaljer.
- Tvärs över stigen ligger några pinnar och stenar utlagda i ett komplicerat mönster. När Rall får se dem rycker han till och gör ett slags tecken med händerna. Han går en lång omväg för att passera dem och blir mycket upprörd om någon rör dem. Rall vill inte prata om saken, men om han pressas berättar han att stenarna och pinnarna är skyddstecken som ska avvärja onda andar. Att de är utlagda här tyder på att ondskan är nära. Gesten han gjorde var också ett sätt att skydda sig mot andarna.
- En fågelskrämma, omsorgsfullt tillverkad med halmfylld kropp, utsträckta armar och en utskuren pumpa till huvud, står vid vägkanten. Det verkar inte finnas några odlingar i närheten, så placeringen är ett mysterium. Rall vet heller inget om den. Om rollpersonerna passerar den, kommer den sista personen i sällskapet att erfara en känsla av att vara iakttagen. Vänder han sig om tycker han sig se en snabbt bortdöende glöd i pumpans ögon. En närmare undersökning av fågelskrämman ger dock inga resultat.
- Ett plågat skrik från en kvinna skär genom dimman, följt av hulkande snyftningar och gråt. Omedelbart därefter passerar en flock korpar över sällskapet i riktning mot skriket. Korporna kraxar upphetsat, som om de fått korn på något smakligt as. Skulle rollpersonerna försöka ge sig ut i dimman och leta kommer de garanterat att gå vilse och dessutom inte hitta ursprunget till skriket.

Även om Rall flytt är det inte svårt att hitta. Stigen fortsätter rakt fram och har inga avstickare. Inte långt efter harpyornas anfall når rollpersonerna huset där Kalliastro misstänks hålla till.

HUSET OCH DESS EFFEKTER

Ingen vet hur länge huset och trädgården som omger det har funnits i träsket. Rykten talar om en trollkarl från en annan värld som en gång kom hit och byggde det, vilket skulle kunna förklara den ovanliga byggnadsstilen som inte liknar något annat i Mid. Hur som helst har det stått övergivet i århundraden och förfallit allt mer. Det enda som bevarats är trädgården, eftersom ett övernaturligt väsen, känt endast under namnet Trädgårdsvärgen, sköter om den med stor kärlek och omsorg. När Kalliastro flydde från Askfäste och upptäckte huset, fängslade han Trädgårdsvärgen under marken för att denna inte skulle lägga sig i trollkarlens göranden och låtanden. Därefter började han forma om både huset och trädgården efter sina vansinniga magiska nyckel och gjorde det till en skräckens och galenskapens hemvist. I sin paranoia och övertygelse att alla ville stjäla spjutt delen nöjde han sig dock inte med huset. Han skapade en komplicerad labyrint och en rad salar, samtliga belägna i andra dimensioner, som skydd för sin verkliga hemvist bortom tid och rum. Ingången till komplexet kunde bara nås genom en löndörr inne i huset. Någorlunda tillfreds ägnade sig Kalliastro därefter åt sina fortsatta studier av Oraklets nyckel och sina försök att tygla dess kraft.

Spjutt delens närvaro och Kalliastros galna trolldom påverkar all magi i huset. En magikunnig person känner en märklig obalans och disharmoni, och blir omedelbart illa berörd. Alla effekter av besvärjelser kommer automatiskt att räknas ned en effektgrad, även om övriga modifikationer gäller som vanligt. Det är omöjligt att få ett Perfekt resultat och Fummel inträffar om man slår mellan 18 och 20. Alla slag på snedtändningstabellen får också +2. Dessa effekter gäller i både trädgården, huset, labyrinten och Salarna (se nedan).

TRÄDGÅRDEN

Vägen genom träskan slutar tvärt vid en stor utsirad järngrind, åtminstone tre meter hög. Grinden sitter i en stenmur som visserligen är något lägre, men ändå tillräckligt hög för att man inte ska kunna titta över den. Dimman är - såvida inte rollpersonerna gjort något åt den - fortfarande så pass tät att man inte kan se vad som finns bortanför grinden. Skulle rollpersonerna försöka gå runt muren, visar det sig att den går i fyrkant kring ett område på ca 2 000 m². Det är fast mark där muren är byggd, men det är bara en smal remsa som är tillräckligt stor att gå på innan det sumpiga vattnet tar vid.

Att gå igenom grinden är egentligen inga problem. Den är inte låst, utan bara lite tung att svinga upp. Däremot kommer grinden, när den sista rollpersonen gått igenom, att slå igen med en ljudlig smäll och därefter vägra att låta sig öppnas igen, oavsett dyrkningsförsök eller öppningstrollformler. I och för sig kan man fortfarande klättra över grinden eller muren - vilken för övrigt också gäller på väg in till trädgården - men stenarna och gallren är hala och mossiga. Förutom att rollpersonerna måste hitta en metod att ta sig över (t.ex. rep eller stegar) måste man lyckas med ett lätt SMI-slag för att inte halka och ramla ned.

Den sista rollpersonen som tar sig in i trädgården - oavsett om han gör det genom grinden eller över muren - kommer plötsligt märka hur ett föremål saknas. Spelledaren får själv bestämma vad det rör sig om, men ett mindre vapen, t.ex. en dolk eller ett kortsvärd, kan vara lämpligt. Skulle man leta efter det kommer det visa sig vara spårlöst försvunnet, som om det helt enkelt gått upp i rök. Se *Dödens blommor* nedan för att få reda på var föremålet tagit vägen.

En grusbelagd gång slingrar sig fram genom trädgården. Här och där växer små taggiga buskar och små stånd av sjukligt lila och blekgröna blommor. Själva huset kommer inte vara synligt förrän man kommer ända in på fasaden, men det kan anas som en mörk skepnad på lite längre avstånd.

A. Röster från underjorden

I marken, mitt bland det fuktiga gräset, har marken spruckit upp. Klyftor, inte mer än någon decimeter breda och en till ett par meter långa, löper över jorden. Långt nere i var och en av sprickorna syns ett glödande rött sken, men det är omöjligt att se hur långt ner. Ett svagt viskande hörs från djupet. Läger man örat till sprickan kan man urskilja ljudet av hundratals plågade röster som - svagt, mycket svagt - ropar "*Kalliastro! Kalliastro!*" om och om igen. Det finns inget mer intressant vid sprickorna. Skulle rollpersonerna få för sig att gräva upp dem,

kommer det snart visa sig att de är i det närmaste oändligt djupa. Alla försök till utgrävningar är helt meningslösa.

B. Statyerna

På en sockel av grå granit står statyerna av två hångrinande, behornade demoner. När rollpersonerna först ser dem tittar statyerna rakt mot sällskapet. Om rollpersonerna passerar dem eller vänder dem ryggen, kommer alla omedelbart drabbas av rysningar i ryggraden, som om någon tittade på dem. Tittar man åter på statyerna har dessa på något sätt vänt sig så att de åter igen ser rakt på rollpersonerna, oavsett i vilken riktning de gick. På det här sättet fortsätter det hela tiden - så fort samtliga i sällskapet vänder sig bort från statyerna kommer dessa rikta sig så att de stirrar rakt mot rollpersonerna. Så länge minst en person tittar på dem håller de sig dock fullständigt orörliga. Så länge rollpersonerna har ryggarna mot statyerna kommer de uppleva starka känslor av obehag och måste lyckas med ett PSY-slag för att inte vända sig om igen. Undersöker man statyerna visar sig dessa vara fullständigt normala - massiv sten rakt igenom. Har man tillgång till kraftiga verktyg eller vapen kan man naturligtvis slå sönder dem, men så fort alla vänt ryggen till kommer statyerna vara helt återställda igen.

C. Blodsfontänen

En konstgjord damm av sten, kanske två meter rakt över, är belägen mitt i gräset. Stenen är grå och sprucken och verkar gammal. Dammen är fylld av en röd, tjock vätska, som vid närmare undersökning visar sig vara blod. I dess mitt sticker en bisarr staty av en fisk upp. Fisken har nästan mänskliga drag och har ett brett, vansinnigt leende i ansiktet. Ur fiskens mun sprutar en stadig ström av blod rakt upp och plaskar sedan ner i dammen med ett konstant strilande läte. Fiskstatyns ögon, som verkar stirra på betraktaren, tycks vara gjorda av någon slags grön ädelsten. Skulle någon försöka nå statyn, röra vid blodet eller överhuvudtaget sträcka sig ut över dammen, kommer en kloförsedd hand dyka upp ur djupet och greppa tag i vederbörande. Handen försöker dra ner den olycklige i dammen och dränka honom. Personen som är fångad måste övervinna handens STY (17) med sin egen STY på motståndstabellen för att inte dras ner. Hamnar man i dammen gäller de vanliga reglerna för drunkning (se färdigheten Simma). Dammen är förvånansvärt djup - mer än åtta meter - vilket kan försvåra eventuella räddningsaktioner. Skulle man försöka dra loss en fångad person, läggs samtligas STY ihop för ett slag på motståndstabellen. Handen verkar inte ha någon kropp utan sitter bara fast på en mycket lång arm som sticker upp ur dammens botten. Armen och handen beräknas ha 10 KP och skyddas av 3 poäng tjock hud. Om dess KP reduceras till noll, anses handen ha huggits av och greppet om dess

offer släpps. En person som drunknar i dammen försvinner så småningom spårlöst; se beskrivningen av badrummet i huset nedan.

D. Stryparrankan

Stora gröna löv, som ser ovanligt friska ut jämfört med den övriga växtligheten i trädgården, växer på en buske bredvid grusgången. Busken är egentligen en stryparranka, en ondskefull köttätande växt som angriper allt som kommer i kontakt med den. De sex tentaklerna är delvis dolda av bladen och ligger utsträckta på marken. Tentaklerna når upp till fyra meter från stammen och upptäcks bara med ett lyckat slag för Dolda ting. Kommer någon närmare busken än så piskar plötsligt armarna upp och försöker dra det tilltänkta offret till stryparrankans mun.

E. Soluret

På ett stycke kortklippt gräs står en märklig anordning på en piedestal av sten. Den utgörs av en ligande stenskiva ovanpå vilken en mekanisk anordning med en rad metallstänger, hävarmar, visare och tuber är fästad. Runt stenskivans kant är mystiska tecken inristade. Om någon av rollpersonerna har minst FV B2 i att läsa Forntunga, inser denna att det verkar vara siffror av något slag. Flera av delarna verkar vara rörliga, bl.a. tycks den största tuben kunna svängas runt 360 grader med hjälp av en spak, samtidigt som en av visarna pekar på olika sifferkombinationer på stenskivan. Om rollpersonerna kommer på idén att de kan titta genom tuben som en kikare, kan de få se en del intressanta saker. En del experimenterande kan ge resultatet att det finns tre lägen där man ser något annat än bara dimma genom tuben.

Riktas tuben nästan rakt söderut, varifrån rollpersonerna kom, ser man Askfäste på avstånd. Allt verkar först lugnt, men plötsligt drar mörka moln ihop över borgen och blixtar och eldklot verkar spruta från tornet. Ljusskenen pågår ett bra tag och sedan syns skepnaden av en lång, skallig man i skimrande röd kåpa som med bestämda steg kliver ut genom porten. Därefter mörknar bilden och ersätts av dimma.

I ett läge åt nordost ser man en plats som verkar vara ett hörn av trädgården. En enorm svamp - minst fyra meter hög - växer i gräset. Medan man ser på den börjar den skaka och darra, varefter den i rasande fart krymper ihop, blir liten och till sist försvinner helt. Bilden täcks sedan av dimma.

Det sista läget, ungefär i syd-sydostlig riktning, visar stigen som går mot trädgårdens grind. Den som tittar genom tuben ser rollpersonerna själva när de närmar sig grinden och därefter gör vad de nu gjorde när de anlände. Efter ett par minuter mörknar bilden och ersätts av dimma. All de tre bildse-

kvenserna upprepas om och om igen ifall man åter ställer in deras läge. Den första visionen var trollkarlen Kalliastras raseriutbrott för ett år sedan när baron Holmfreds familj förvandlades till djur. Den andra visade hur Trädgårdsvärgen (se ovan) fångslades under marken av Kalliastro när han tog huset i besittning, och den sista visar alltså rollpersonernas ankomst till trädgården.

F. Dödens blommor

En liten upphöjning, ungefär två meter lång och en halvmeter bred, utgör en rabatt för uppenbarligen planterade blommor. Blommorna är av den deprimerande lila sort som är vanlig i trädgården och sitter i snörräta rader över blomsterbädden. Ett lyckat slag för Dolda ting låter rollpersonerna göra en makaber upptäckt: en skeletthand sticker upp ur rabatten med fingrarna utspärrade i en desperat gest. Grävs jordhögen upp, visar sig ett lik vara begravt under blommorna. Bara benknotorna återstår, men sällskapet ser till sin fasa att det verkar vara en exakt kopia av den rollperson som förlorade ett föremål på väg in i trädgården. Kroppsstorleken, resterna av håret, kläderna - allt stämmer, med skillnaden att kroppen verkar ha legat i marken i många, många år. Den enda utrustning som finns kvar är kopior av de klädesplagg som personen bär på sig, svårt förmultnade men klart igenkänningsbara, samt det föremål som försvann vid grinden. Föremålet visar tecken på att ha legat länge i marken, något rostangripet och smutsigt, men är fortfarande användbart. Den drabbade rollpersonen måste lyckas med ett normalt PSY-slag för att inte drabbas av olustkänslor och nervositet, med -1 på alla färdigheter under resten av dagen som resultat.

ILLUSIONERNAS HUS

Den dåliga sikt som den ständiga dimman för med sig, gör att rollpersonerna inte ser själva huset förrän de kommer inom fyra till fem meters avstånd.

Det som uppenbarar sig framför er är en gotisk mardröm. Huset är byggt i trä, har två våningar och är på något sätt högt och rangligt. Höga, avlånga fönster finns på båda våningarna och verkar stirra som ondskefulla ögon. Taket är brant och spetsigt och täckt av svarta takpannor. I ena hörnet sitter ett torn som sträcker sig upp ytterligare en våning. Utsmyckningar i form av små statyer, reliefer och gargoyler sitter tätt på både väggar och tak. De stora dubbeldörrarna verkar överdimensionerade för huset och ser inte särskilt inbjudande ut. Även om det inte syns något ljus eller ens någon rörelse från insidan, verkar hela byggnaden pulsera av ondska och hat. Ett par kråkor kraxar från tornets tak och lyfter sedan med tunga vingslag och försvinner i dimman.

Dörrarna är den uppenbara vägen in, men det är naturligtvis möjligt att ta sig in genom något fönster om rollpersonerna vill. Vissa rum är dock lite speciella i det avseendet; se respektive rumsbeskrivning. Dörrarna är olåsta, även om de kärvar och gnisslar en aning. Fönstrena har inga synliga gångjärn, utan måste slås sönder för att man ska kunna ta sig in.

1. Hall

Överblick: Genom dubbeldörrarna kommer ni i en rymlig hall. En bred trappa leder upp till nästa våning och dörrar går till höger och vänster. Inredningen i övrigt är sparsam. En tjock matta täcker golvet och i några små nischer står byster föreställande för er helt okända personer. I samma ögonblick som ni kliver in genom dörrarna tänds vaxljus som sitter i hållare på väggarna - vilket är mycket underligt, eftersom ljusen och hållarna sitter upp och ned. Helt obekymrade om de fysikaliska lagarna brinner lågorna glatt vidare i hängande tillstånd.

Varelser: Inga.

SL: Ljusen kan släckas genom att man blåser ut dem som vanligt och också tändas igen. Det enda onormala är att de brinner upp och ned. När den siste rollpersonen lämnar hallen släcks ljusen igen, men tänds så fort någon kommer tillbaka.

2. Matsal

Överblick: I mitten av ett stort rum med fönster på de två väggar som vetter utåt och dörrar åt norr och söder är ett långt matbord placerat. Ett tiotal högryggade stolar står runt bordet och på fyra av dem sitter skeletten av sedan länge avlidna människor. Bordet är dukat med elegant porslin och bestick i guld och silver och en överdådig måltid är upplagd. Vin i glänsande tillbringare, till synes nybakat bröd i korgar, rykande stekar på guldfat, kokta fiskar i karotter, färsk frukt i skålar och mängder av andra läckerheter står på bordet. Bordet är rent och blankt, men skeletten och resten av rummet är täckta av årtionden av damm och spindelväv. På kandelabrar på bordet och i hållare på väggarna sitter vaxljus, som alla flamlar upp när ni träder in i rummet och lyser med klara lågor.

Varelser: Skeletten är inte animerade i vanlig mening, men så fort någon försöker röra vid något på bordet kommer det närmaste liket att gripa tag i personens arm och hålla fast den i ett järngrepp. Greppet ger ingen skada, men det krävs att man bokstavligen krossar benknotorna i armen eller handen för att det skall lossna. Det är bara skelettens armar och händer som rör sig - i övrigt är kropparna helt stilla.

SL: Så länge maten eller några av de andra föremålen står kvar på bordet ser de ut att vara i nyskick, men så fort de lyfts upp förvandlas de. Maten blir förtorkad som om den legat på bordet i tiotals år, porslinet blir sprucket, kantstött och smutsigt, bestick blir ärgade, fläckiga och buckliga.

Skulle det läggas tillbaka på bordet ser det åter ut som det gjorde från början.

3. Hållrum

Överblick: Rummet ser ut att vara helt tomt. Det finns ett fönster på vardera av de två väggar som vetter utåt, men i övrigt är det enda inventariet en spindelvävstäckt stol som står vid en vägg. Under stolen ligger en liten låda eller skrin.

Varelser: Inga.

SL: Den första personen som kliver in i rummet kommer få en överraskning - golvet är tunt som papper och man faller obönhörligen rakt igenom. Det är ett fall på sex meter och vanliga fallregler för skador gäller. I samma ögonblick som den olycklige når golvet slår dörren till rummet igen med en smäll - oavsett om någon skulle befinna sig i dörröppningen - och de norra och södra väggarna börjar röra sig mot varandra. Om ingenting görs kommer den person som befinner sig på golvet att krossas efter 10 SR. Dörren har dessutom gått i lås, så den måste dyrkas upp (SG 40) eller slås sönder (60 KP/m²). Kan man inte flyga finns det ingen chans att ta sig upp på egen hand från golvet. Skulle man så småningom lyckas få tag på skrinet, visar det sig vara tomt.

4. Illusionsrum

Överblick: Ni tittar in i ett ganska litet, men elegant möblerat rum. En tjock matta täcker golvet och på väggarna sitter tapeter i behagliga färger. Det är möblerat med två mjuka fåtöljer och ett litet soffbord. I en öppen spis flamlar en brasa upp och sprakar hemtrevligt. En bokhylla med några böcker och diverse prydnadsföremål står längs ena väggen. Rummet har ett fönster som vetter ut mot trädgården.

Varelser: Inga.

SL: I samma ögonblick som man går in genom dörröppningen teleporteras man så att man kliver ut genom dörren till rum 5 bredvid. Det finns ingen möjlighet att ta sig in. Skulle man försöka med fönstret, finner man sig plötsligt klättra ut ur fönstret till rum 5. Alla eventuella föremål, rep eller liknande som man kastar in, kommer ut genom dörren från rummet bredvid. Rollpersonerna kan försöka ta sig in så mycket de vill - de kommer inte att lyckas.

5. Illusionsrum

Överblick: Rummet är rätt litet, men verkar trivsamt. Ett runt bord står i dess mitt och fyra högryggade stolar är placerade runt om det. På bordet står en silverbricka med en tillbringare och fyra bägare, också de i silver. Ett fönster vetter ut mot trädgården och bredvid det finns en öppen spis där en liten brasa sprakar. Målningar, de flesta föreställande idylliska landskap, hänger längs väggarna och ett litet skåp med dörren på glänt står i ett hörn.

Varelser: Inga.

SL: Samma som för rum 4 gäller. Så fort någon kliver in i rummet, kliver man ut från rum 4. Inte heller här finns det en chans att ta sig in, hur mycket man än försöker.

6. Städskrubb

Överblick: Ni kommer in i ett rum utan några egentliga möbler, snarare verkar det vara ett förråd av något slag. Hyllor, nästan helt tomma, löper längs väggarna, avbrutna bara för att ge plats åt två fönster på de bågiga väggar som vetter utåt. Fönstrena är täckta av så mycket damm att de har blivit helt ogenomskinliga. Ett par tomma burkar och några trasor är allt som finns på hyllorna. Några hinkar och borstar ligger på golvet och mot ett hörn står en kvast lutad.

Varelser: Kvasten är i högsta grad levande och vaknar så fort någon rör den. Den börjar sopa av sig själv och rör sig slumpmässigt genom huset. Står man i vägen för städfrensin får man skylla sig själv - kvasten är hårdhänt och kan ge 1T3 i skada om personen inte lyckas kasta sig undan med ett normalt SMI-slag. Skulle man försöka hålla fast kvasten, måste man lyckas övervinna värdet 14 med sin egen STY på motståndstabellen varje SR. Maximalt kan man dock hålla den still under FYS antal SR. Det enda sättet att permanent hejda den är att hugga sönder den till sågspån. Har kvasten väl vaknat till liv kommer den fortsätta sopa överallt i huset så länge rollpersonerna är kvar.

SL: Inget speciellt.

7. Skafferi

Överblick: Rummet är ganska kallt och fuktigt och har en klart obehaglig odör. Hyllor med burkar och skålar täcker en vägg och ett flertal tunnor och fat står längs en annan. Från krokar i taket hänger underliga djurkroppar, slaktade och flådda, uppenbarligen tänkta att saltas in eller rökas. Fönstret på den motsatta väggen från dörren är täckt av skivor, så att inget ljus utifrån släpps in.

Varelser: Inga.

SL: De slaktade djuren är av arter som ingen av rollpersonerna sett förut. De ser ut att komma direkt från en galnings fantasi: tjädrar med en hares bakkropp, grisar med vingar och horn, fiskar med ben och svans, rådjur med åtta ben, kalvar med två huvuden och många andra märkligheter. Tunnorna och faten innehåller en trögflytande, illaluktande vätska, som verkar vara blod uppblandat med något oigenkännligt och vidrigt. Glasburkarna på hyllorna innehåller märkliga kroppsdelar och inre organ bevarade i sprit - ögon, kloförsedda fingrar, enorma hjärtan, en hjärna och till och med ett helt mänskohuvud. När någon närmar sig huvudet rör det på ögonen och tittar tillbaka; dock uppvisar det inga andra tecken på att vara levande. Alla som går in i rummet måste klara ett lätt FYS-slag för att inte bli illamående och kräkas.

8. Kök

Överblick: Rummet verkar vara husets kök. En stor öppen eldstad står längs ena väggen och ett arbetsbord tar upp större delen av dess mitt. Fönster vetter utåt från två väggar. Kastruller, pannor, knivar, slevar och andra köksredskap hänger från krokar i taket. I eldstaden brinner en liten eld och på ett spett som roterar av sig själv sitter en fet gris uppträdd. Grisen verkar - märkligt nog - nymna för sig själv och har ett förnöjt leende på läpparna. På bänken i rummets mitt ligger en annan gris som lugnt betraktar sin broder i spisen och nickar i takt till nynnandet.

Varelser: De båda grisarna välkomnar artigt rollpersonerna till köket. De talar med perfekt artikulation och uttal och svarar gärna på frågor, så länge det rör ämnet matlagning. Grisen på spettet väntar på att bli genomstekt och ser fram emot att få bli serverad, medan grisen på bänken väntar på sin tur. De visar sig vara förvånansvärt kunniga vad gäller olika recept, kryddor, maträtter och tillagningssätt, men helt okunniga om allt annat. De vet ingenting om huset, Kalliaastro eller världen utanför köket. Inte ens varifrån de kom har de en aning om, eftersom de helt saknar uppfattning för tid. De verkar inte heller ta skada av vare sig styckning, grillning eller annan behandling. Om inte rollpersonerna gör något särskilt, kommer de helt lugnt fortsätta laga till sig själva. Skulle rollpersonerna försöka föra ut dem från köket protesterar de högljutt och kommer göra allt för att ta sig tillbaka igen.

SL: Förutom enstaka köksredskap finns de inget övrigt av intresse i köket.

9. Korridor

Korridoren som löper genom bottenvåningen är upplyst av vaxljus i vägghållare som tänds av sig själva när någon kommer i närheten. Golvet är täckt av mattor i diskreta färger, men i övrigt är utrymmet tomt.

10. Trappa

Trappan upp till andra våningen är bred och har räcken på vardera sidan. När minst tre personer har klivit upp på den kommer alla trappsteg plötsligt att vrida sig 45° så att hela trappan bildar en enda lång rutschkana. Om man misslyckas med ett SMI-slag halkar man ner till hallen igen. Det enda sättet att ta sig upp är att klättra längs med räckena, vilket kräver ett lätt SMI-slag för att lyckas. När trappan väl har bildat en kana ändras den inte tillbaka till trappa igen.

11. Övre korridor

Trappan leder upp till en hall, eller korridor, på övre våningen. Ett lågt räcke löper runt trappöppningens tre övriga sidor och två fönster sitter i väggen som vetter utåt.

12. Badrum

Överblick: När dörren öppnas sköljer en flodvåg av blod över rollpersonerna. Det verkar som om rummet varit fyllt till bredden och nu töms helt. Ingen skadas av blodet, men strömmen är så stark att det krävs ett (STY+STO)/2-slag för att inte falla omkull. Alla dränks in på bara kroppen av den röda vätskan, som sedan rinner ner på nedervåningen och sipprar ut i trädgården. Under de närmaste minuterna kommer dock golven i hallen nedanför vara rejält hala. Inne i själva badrummet, där blod nu ligger i pölar och fläckar ner väggar och tak, står ett stort badkar av trä. Fönster vetter ut mot trädgården på två av väggarna. Framför badkaret står en liten demonliknande varelse på knä med ena armen nedstucken i badkaret.

Varelser: Den lilla demonens arm är den som griper tag i folk i blodsfontänen (se *Trädgården* ovan). Drunknade någon av rollpersonerna och försvann i fontänen, ligger dennes kropp på golvet i badrummet. Skulle rollpersonerna ha huggit av handen i fontänen, sitter demonen istället bredvid badkaret och håller om sin sargade armstump. Han kommer i vilket fall omedelbart gå till anfall, oavsett odds, och strider tills han dör.

SL: Badkaret är fortfarande fyllt av blod, men det är bara demonen som har förmågan att räcka ända till fontänen. Alla eventuella undersökningar visar bara att det är ett helt vanligt badkar. Skulle man försöka ta sig in genom fönstrena kommer blodet istället forsa ut den vägen, men eftersom det fortfarande är ett litet stycke till golvet kommer blodet ligga kvar i midjehöjd tills någon öppnar dörren.

13. Sovrum

Överblick: Rummet har en enda möbel - en stor himmelssäng som står i ensamt majestät i dess mitt. Väggarna är täckta av mörka tapeter och på golvet ligger vackra mattor med komplicerade mönster. Båda fönstren är stängda, men ändå rör sig sängens förhången lätt som om en bris drog genom rummet.

Varelser: Sängkläderna - lakan, täcke och kudde - kommer till liv så fort någon undersöker sängen närmare. De kastar sig över de närmaste personerna och försöker kväva dessa. Genom både lakanet och täcket kan man andas, så den enda effekten de har är att förblinda sina offer. Kudden är däremot stoppad med gåsdun och kommer lägga sig runt ansiktet på rollpersonen den anfaller och hindra all lufttillförsel. För att ta bort den måste man antingen skära sönder den, vilket kan vara riskabelt om man inte vill skada offret, eller dra bort den, vilket kräver att man lyckas övervinna 20 med sin egen STY på motståndstabellen. Sitter kudden kvar, kommer offret kvävas till döds inom FYS antal SR. Sängkläderna kommer inte sluta anfalla rollpersonerna förrän de är helt sönderstrimlade. Tänk på att dunet från kudden lätt fastnar på saker och ting, särskilt om rollpersonerna är indränkta av blod...

SL: Förhängena på sängen kommer fortsätta att röra sig och slutar bara om de slits ner eller huggs sönder.

14. Galleri

Överblick: Ni kommer in i ett långsmalt rum, vars yttervägg tas upp nästan helt av ett par stora fönster som löper från golv till tak. När ni tittar ut genom fönstrena verkar det konstigt nog vara alldeles klart ute. Av den dimma som förut täckt träsket syns inte ett spår. Dessutom verkar det vara natt, och stjärnorna och månen lyser klart på himlen. Det är tillräckligt ljus för att ni klart och tydligt ska kunna se trädgården och alla de underliga saker som finns i den, grinden i muren som omger trädgården och de ändlösa träskmarkerna bortanför.

Varelser: Inga.

SL: Skulle man försöka öppna fönstren eller slå sönder dem och titta ut, kommer saker och ting se ut som förut. Dimman är kvar och förhindrar sikten. Det är bara när man tittar ut genom fönstrena som landskapet förändras. Det verkar dessutom vara natt oavsett vilken tid på dygnet det är. I övrigt finns inget särskilt i rummet.

15. Mystisk kammare

Överblick: På alla rummets väggar, från golv till tak, hänger tjocka röda sidendrapier. Golvet är svart-vitrutigt och mitt i rummet står en stoppad, röd fåtölj. En kortväxt man, snarare en dvärg än en människa, reser sig ur fåtöljen. Han är elegant klädd i en dyrbar mantel och en juvelprydd basker. Dvärgen tittar på er med ett illvilligt flin och går med snabba steg bort mot en vägg och kliver in bakom ett av draperierna.

Varelser: Dvärgen är en illusion och försvinner när han går in bakom draperiet. Lämna rollpersonerna rummet och gå in igen, kommer samma scen att upprepa sig. Illusionen har ingen fysisk form, så alla försök att fånga eller skada dvärgen går bara rakt igenom.

SL: Bakom draperierna finns det bara vägg, så ingen kan försvinna någonstans bakom dem. Det finns tre fönster i rummet, men draperierna hänger för dem också.

16. Laboratorium

Överblick: Det här verkar vara första våningen på tornet i husets hörn. En spiraltrappa i borte delen av rummet leder upp till tornets översta våning. I övrigt verkar rummet vara ett slags laboratorium. En rejäl arbetsbänk står längs ena väggen och hyllor med diverse glasflaskor och burkar sitter ovanför den. En öppen eldstad är murad bredvid ett av fönstrena och ett ställ med tänger, eldgafflar och blåsbälgar står strax intill. I taket i rummets mitt hänger en uppstoppad krokodil och i en fågelbur på golvet ligger de sorgliga ben- och fjäderresterna av en korp.

Varelser: Inga.

SL: Laboratoriet är inte Kalliasros riktiga, utan bara en slags kuliss. Vad som finns här är istället ingången till hans hemliga labyrint. Om man undersöker stället med redskap till eldstaden, kan man finna att en av tängerna sitter fast, men kan dras i som en spak. Gör man detta öppnas en lönndörr inne i eldstaden, precis tillräckligt stor för att man ska kunna krypa igenom. Det räcker inte med ett slag för Dolda ting - rollpersonerna måste uttryckligen undersöka verktygen. En möjlig ledtråd till att detta rum är särskilt intressant kan vara att det inte är magiskt på något sätt, till skillnad från husets övriga utrymmen.

17. Studerkammare

Överblick: Från trappan kommer ni upp i tornets översta rum. Det finns fönster i alla fyra väggar, som i övrigt är täckta av bokhyllor, fyllda av böcker. I rummets mitt står en skrivpulp med en uppslagen bok, upplyst av ett vaxljus på vardera sida. Ett svagt kraftsande låte hörs i rummet.

Varelser: Alla böcker i bokhyllorna är mer eller mindre levande och agerar som en nervös fågelflock. Om man försöker ta ut någon av dem, börjar de flaxa med pärmarna som vingar och flyga runt i rummet. Blir de tillräckligt uppskrämda kommer fler och fler av dem att börja flyga och snart blir hela kammaren full av dem. De orsakar inte mycket egentlig skada, men kan slå igen om fingrarna på oförsiktiga rollpersoner och ge upphov till blåmärken och spräckta naglar. På grund av detta är det i princip omöjligt för rollpersonerna att läsa några av böckerna, men skulle de lyckas fånga någon av dem visar de sig ändå vara skrivna på ett helt obegripligt språk.

SL: Det kraftsande låtet kommer från den uppslagna boken på pulpeten. Om man tittar på den, ser man att någon osynlig penna hela tiden skriver i den. Läser rollpersonerna texten, visar det sig att boken handlar om dem själva - allt de gjort sedan de först anfördes av de odöda i byn Nyåkra (se äventyret *Själslukare*) fram till att de kommer in i rummet och läser i boken finns dokumenterat. Skulle de ta med sig boken, fortsätter den att skriva, hela tiden med ett svagt kraftsande ljud.

LABYRINTEN

Kalliasros hemliga labyrint är första delen av hans skyddsåtgärder. Lönndörren som leder in till den är i själva verket en portal till en annan dimension - den dimension där labyrinten är belägen. Detta kanske spelarna kan lista ut, eftersom lönndörren från laboratoriet egentligen borde leda till den mystiska kammaren i rummet bredvid. En magikunnig person kan också uppleva en svindlande, pirrande känsla när man kryper in i lönngången, liknande den man får vid teleportering. Från labyrinten kommer rollpersonerna en efter en att teleporteras

till Salarna. Det är alltid den sista i sällskapet som försvinner, så det är viktigt att klargöra vilken marschordning rollpersonerna har.

1. Kanan

Lönndörren i laboratoriets eldstad leder in till en trång gång, så låg i tak att man tvingas krypa fram. Det är helt mörkt i gången, så rollpersonerna kan få problem med belysningen. Efter ungefär hundra meter börjar gången sluta allt mer samtidigt som fukten gör golvet allt halare. Sluttandet ökar och slutligen kommer det vara så brant att rollpersonerna tappar greppet och börjar kana nerför. Slå ett SMI-slag för var och en. Om någon misslyckas börjar denne glida. Alla som befinner sig framför kommer knuffas ur balans och också falla. De som klarar slaget och inte har någon bakom sig kan fortsätta att krypa eller gå tillbaka om de vill. Har man STO>9 kan man dock inte komma åt att vända inne i gången, så det blir i så fall en mycket obehaglig tillbakafärd. Eftersom lutningen fortsätter får kvarvarande personer slå ytterligare ett SMI-slag lite längre fram, den här gången ett svårt slag. Fortsätt på detta sätt tills alla har tappat balansen och rutschar ner i gången.

Kanan slutar i början av irrgångarna (se nedan) och det blir antligen tillräckligt högt i tak för att stå upp. Den siste personen i sällskapet kommer dock aldrig ända hit. När denne kommer kanande ner öppnas en dold lucka i golvet precis innan gången slutar. Eftersom rollpersonen är ur balans av rutschandet finns det ingen chans att klara sig undan. Personen faller rakt ner genom luckan, som sedan åter stängs. Undersöker man marken är det som om det aldrig funnits något hål. Inga metoder - magiska eller vanliga - hjälper; rollpersonen är som uppsluktad av jorden. Denna person är den första som transporteras till Salarna (se nedan). Härifrån är det också omöjligt att ta sig upp för gången igen. Stenarna är alldeles för hala och lutningen är för stor. Enda chansen är att använda någon typ av magi.

2. Irrgångarna

Efter kanandet tar irrgångarna vid. Som namnet antyder är det en komplicerad labyrint av slingrande gångar. Korridorerna är ganska smala; man kan endast gå en person i bredd, men det går att tränga sig förbi varandra om man skulle vilja ändra marschordningen. Både golv, väggar och tak är täckt av rött tegel. Skulle någon få för sig att gräva sig fram, måste man först hacka sig igenom tegelstenarna (60 KP/m²) och sedan gräva igenom fuktig jord. På det här sättet kan man visserligen skapa genvägar genom labyrinten - dock med mycket möda - men man kan aldrig komma ut, eftersom labyrinten är belägen hundratals meter under marken i en främmande dimension. Det finns ingen belysning i gångarna, utan rollpersonerna måste själva använda facklor eller andra ljuskällor.

Någonstans inne bland irrgångarna - det är helt upp till spelledaren att bestämma var - finns ytterligare en dold lucka som öppnas under den rollperson som går sist och transporterar denna till Salarna. Inte heller här finns det någon chans att undvika att falla och luckan och hålet är helt försvunna efteråt. Inte ens om man hackade bort teglet och grävde upp marken skulle man hitta något spår.

3. Utgången

Här ändrar gångarna karaktär. Korridoren blir lite bredare och teglet byts ut mot massiv granit, grov och skrovlig. Det verkar som om gången här är uthuggen direkt i urberget. Tjärblöss sitter fästade längs väggarna och tänds av sig själva när sällskapet närmar sig. Precis där teglet slutar och berget tar vid finns ännu en lucka som för den siste av rollpersonerna till Salarna. Som tidigare syns inga spår av luckan vare sig före eller efter försvinnandet. Vid det här laget kanske spelarna börjat fatta vissa misstankar och försöker förhindra fortsatta borttappanden. Spelledaren får improvisera om de vidtar några alltför klyftiga åtgärder, t.ex. binder ihop varandra med rep eller liknande. Det är viktigt att rollpersonerna försvinner en och en, oavsett vad de tar sig för.

4. Balansgången

En djup klyfta skär rakt över grottgången. Har man en tillräckligt stark ljuskälla kan man se att det verkar vara åtminstone tre-fyra meter över. Det är omöjligt att se botten av gapet. Över klyften ligger en smal bro, knappast mer än en spång, som inte ens är tillräckligt bred för att man ska kunna sätta två fötter bredvid varandra. Om någon rollperson har lämplig byggnadsteknisk färdighet kan denne med ett lyckat slag se att spången inte kan hålla för mer än en person åt gången. Försöker rollpersonen ta sig över kommer de inte ha några problem att använda bron förrän den siste går ut på den. När denne befinner sig mitt på spången brister den mitt itu, med det omedelbara resultatet att personen faller rakt ner i klyftan. Tursamt nog faller han inte till sin död, utan transporteras till Salarna. Kvarvarande rollpersoner kan märka detta genom att eventuella skrik plötsligt klipps av tvärt utan att någon duns eller annat tecken på markkontakt hörs.

5. Bråddjupet

Gången öppnar upp sig i ett större rum, vars bortre ända döljs av mörkret. Golvet är borta - istället finns där bara ett gapande hål med botten så långt nere att det är omöjligt att avgöra djupet. Stolpar, tillräckligt breda för att sätta en fot på, sticker upp ur avgrunden och sitter tillräckligt tätt för att man ska kunna kliva på dem över till rummets andra sida. En svag vind blåser upp från bråddjupet med ett dovt vinande.

Om inte rollpersonerna har STO mindre än 7 kan de utan problem gå från stolpe till stolpe. Stolparna löper i sicksack över salen, så att man bara kan gå en person i bredd. När den siste rollpersonen kommit ungefär halvvägs, knäcks stolpen han kliver på och han faller handlöst ner i djupet. Liksom vid balansgången transporteras rollpersonen till Salarna innan han når marken.

6. Dörrarnas rum

Förutsatt att det fortfarande finns några rollpersoner kvar, når dessa via grottgången ett rum fyllt av dörrar. Det är minst tre dörrar på väggen rakt fram och två vardera på väggarna åt sidorna. Skulle sällskapet mot all förmodan vara ännu större, får spelledaren utvidga rummet med fler dörrar. Väggar, golv och tak består av samma grova granit som gångarna. Förutom dörrarna finns det ingenting annat i rummet; inga möbler, inga utsmyckningar och inga fler utgångar.

Alla dörrarna är stängda, men olåsta. Öppnas en dörr ser man bara en korridor, liknande den som leder in i rummet. Så fort någon går igenom en dörr transporteras personen till Salarna. I samma ögonblick försvinner också dörren och ersätts av en skrovlig bergvägg. Dörren verkar aldrig ha funnits. Från det här rummet är det meningen att eventuella kvarvarande rollpersoner ska transporteras till Salarna.

OM SALARNA

Salarna - Spegelsalen, Vattensalen, Statysalen, Klocksalen och Schacksalen - är en rad stora rum, som alla ligger helt fristående i okända dimensioner. Det enda sättet att ta sig till och från dem är genom teleportering. Var och en av rollpersonerna måste på egen hand ta sig igenom dem. Ordningen i vilken de avklaras är helt slumpmässig, men varje rollperson måste klara alla Salarna. Rollpersonerna teleporteras till början av varje sal och måste hitta porten ut i slutet av den. Porten utgörs av ett par fotavtryck i guld innanför en cirkel, infällda i golven. När man ställer sig i fotavtrycken transporteras man magiskt till nästa sal. Spelledaren får slå med lämplig tärning (1T5 till 1T2) för att avgöra till vilken sal man kommer. Tid och rum existerar inte på samma sätt som i rollpersonernas vanliga värld, så det kommer aldrig vara någon risk att två rollpersoner hamnar i samma sal. Så fort en rollperson har tagit sig igenom en sal "nollställs" den, så att alla rollpersoner kommer att anlända till ett orört rum. När man teleporteras från den sista salen hamnar man i Kalliastras laboratorium. Givet att alla rollpersonerna överlevt, så kommer de att dyka upp där med bara ett par sekunders mellanrum, oavsett hur lång tid de själva upplevt att det tagit att komma dit.

Eftersom rollpersonernas förmågor säkert är skiftande - särskilt vad gäller stridskapaciteten - är Salarina konstruerade så att alla ska gå att klara med lite eller ingen strid. Skulle spelledaren bedöma att någon rollperson inte under några omständigheter skulle klara en sal, kan han i så fall hoppa över den. Det är förmodligen en god idé att skilja även speglarna åt när deras rollpersoner tar sig igenom Salarina. De flesta bygger på problemlösning och det blir roligast för alla parter om varje spelare själv får klura ut lösningen.

SPEGELSALEN

1. Spegelgalleriet

Överblick: Du materialiseras i ett svagt upplyst rum. Överallt runt omkring dig täcks väggarna av speglar från golv till tak. De finns i alla möjliga vinklar bakom dig, på sidorna och framåt. Du ser dig själv i hundratals upplagor, reflekterad i oändlighet. Möjligen är det någon slags korridor som delar sig åt höger och vänster framför dig, men du inser att du lika gärna kan bli lurad av de många återspeglarna.

SL: Svårigheten i spegelgalleriet är att överhuvudtaget ta sig ut härifrån och komma till spegelkorridoren. Spegelarna är så många och placerade i så olika vinklar att det är i det närmaste omöjligt att se vad som är verklighet och vad som är en reflektion. För varje riktig gång det finns kommer rollpersonen uppleva att det finns ytterligare 1T4 alternativ. Han måste lyckas med ett normalt INT-slag för att välja rätt. Misslyckas slaget går personen rakt in i en spegel istället. Det är också svårt att hålla reda på var man har varit och vart man ska. FV för Orientering halveras så länge rollpersonen befinner sig i Spegelgalleriet.

Det är knappast orimligt att någon får för sig att slå sönder speglarna av en eller annan anledning. Inne i galleriet kommer dock detta att vara helt lönlöst. Spegelytorna är hårda som stål och helt okrossbara. Riktigt kraftig magi är det enda som möjligen kan bita på dem och det måste då röra sig om KNÄCKA, SPLITTRA eller liknande med minst E6.

2. Spegelkorridoren

Överblick: Framför dig ser du en rak korridor, vars väggar visserligen är täckta av speglar, men som inte är vinklade på något bedrägligt sätt - en välkommen förändring från den förvirrande labyrinten bakom dig. Det verkar vara ungefär ett dussin speglar på varje vägg och de ser något mindre ut än de du sett tidigare. Korridoren slutar med två speglar, svagt vinklade, i dess bortre ända.

SL: De bortre speglarna är vinklade så att rollpersonen nätt och jämt kan se sin reflektion i båda två. I samma ögonblick som han går in i korridoren, kliver den ena av reflektionerna ut ur spegeln (det är slumpmässigt om det är den högra eller vänstra; spelledaren avgör med 1T2) och går till anfall. Spegelbilden kommer ha exakt samma egenskaper, färdigheter och utrustning som rollpersonen själv. Magi och magiska vapen fungerar också på samma sätt. Den är fullt kapabel att skada rollpersonen och kommer göra sitt bästa för att döda denne. Enda skillnaden är att reflektionen är spegelvänd. Den har också en annan otäcka egenskap - den kan inte skadas av fysiskt våld. Varje träff som rollpersonen får in på sin spegelbild skadar istället rollpersonen själv, medan reflektionen är helt oberörd. Skulle rollpersonen t.ex. få in en träff på vänstra benet på sin spegelbild och orsaka 5 poängs skada, är det istället rollpersonen själv som får 5 poäng i skada på sitt högra ben (tänk på att reflektionen är spegelvänd).

Spegelbilden kommer obönhörligen attackera, hela tiden med ett hånflin på läpparna. Den säger ingenting och kommer inte svara på frågor och tilltal. Skulle rollpersonen fly tillbaka in i spegelgalleriet är det upplagt för en intressant jakt. Samma regler som tidigare gäller för vägval, men nu med tillägget att det vid varje misslyckat INT-slag är 20% risk att spegeln rollpersonen oavsiktligt krockar med istället är den jagande spegelbilden.

Nyckeln till att besegra spegelbilden är speglarna i korridoren. Till skillnad från i galleriet är det möjligt att krossa dem. Det krävs inget större våld; det räcker med en knytnäve eller spark för att slå sönder dem. Det gäller dock att välja rätt spegel - vid krossandet av vissa speglar kommer djupa skärsår uppstå i rollpersonens spegelbild och denne får -1 i FV för alla färdigheter för varje krossad spegel. Slår rollpersonen istället sönder fel spegel får han själv skärsår med 1 poäng per spegel (rustningar skyddar inte) på slumpmässigt vald kroppsdel. På korridorens vänstra sida är det spegel nr 2, 4, 6, 8 och 10 (d.v.s. varannan) som ska krossas och på höger sida nr 1, 3, 6 och 10 (d.v.s. ett ökande mellanrum). Pilarna på kartan markerar rätt spegel. När alla dessa speglar slagits sönder kommer den stridande spegelbilden att gå sönder i ett regn av glasskärvor. Alla de övriga speglarna ger rollpersonen själv skador.

De två vinklade speglarna i slutet av korridoren kan inte krossas så länge spegelbilden inte är besegrad. När detta har skett kan även dessa speglar slås sönder. Det gäller dock för rollpersonen att komma ihåg varifrån den anfallande reflektionen kom. Krossas samma spegel visar det sig finnas ett litet utrymme bakom den, från vilket en ny reflektion av rollpersonen kliver ut och går till anfall. Den här

gången kan den inte förstöras, oavsett vilka speglar rollpersonen slår sönder. Krossar rollpersonen istället den andra spegeln (från vilket den anfallande spegelbilden inte kom), finns ett annat litet utrymme bakom den. Utrymmet, inte större än en garderob, är tomt bortsett från ett par fotavtryck i guld inringade av en cirkel, infällda i stengolvet. Ställer sig rollpersonen i fotavtrycken teleporteras han iväg till nästa Sal (eller Kalliastras laboratorium om det här var den sista Salen).

VATTENSALEN

Överblick: Du materialiseras i en väldig sal - nåja, i alla fall är taket väldigt högt och resten av rummet är någorlunda stort. Golv och väggar är täckta av vita och ljusblå kakelplattor, många av dem med mönster och figurer. De flesta motiven verkar vara marina: snäckor, fiskar, delfiner, sjöjungfrur, korallrev, fartyg och mycket annat. Salen verkar vara byggd i nivåer, jättelika trappsteg, vart och ett säkert tio meter högt. Du kan inte se någon utgång, i alla fall inte på bottennivån där du befinner dig. Överallt är märkliga dammar, bassänger, röranordningar och fontäner placerade. Strilandet, kluckandet och droppandet av vatten hörs runtomkring dig.

SL: Det finns inga trappor eller stegar för att nå utgången. Istället finns det på varje nivå någon slags vattendriven anordning som gör att man kan ta sig upp till nästa plan. Hur var och en fungerar måste rollpersonen lista ut själv. Att försöka klättra direkt på väggen är dömt att misslyckas. Det finns inga fästen i kaklet och ytan är hal. Änterhakar är naturligtvis ett alternativ, men eftersom det inte finns några bra fästen för dem heller, är det 50% risk att de lossnar under klättringen. Är rollpersonen magiker och kan flyga, kan han förmodligen klara av salen med lätthet eftersom det i så fall bara är att trolla sig upp till översta nivån direkt.

Det är en stor fördel att kunna simma i den här salen och om någon rollperson är fullständigt okunnig i den konsten, kanske spelledaren bör överväga att hoppa över detta rum för den personen. Tänk också på att metallrustningar inte är särskilt lämpliga att bära när man ska försöka flyta. Man behöver inte ha några ljuskällor med sig i Vattensalen. Ett ljus som verkar komma från själva väggarna lyser upp rummet tillräckligt för att man ska kunna se allting utan problem. Ibland kan en del av konstruktionerna vara aningen svåra att förklara, så spelledaren kan med fördel förbereda en del enklare skisser för varje nivå och visa spelaren.

1. Vågskålen

Överblick: På bottennivån står vad som verkar vara en rund bassäng, med en kant på minst fyra meter. En stege är monterad på dess sida, så att man klättra

upp. På en ställning ovanpå bassängkanten är en märklig hävarmskonstruktion monterad. Den del som sticker utanför bassängen är nedtyngd mot marken och har en liten sits, lagom stor för en person, i ytterändan.

SL: Det är inga problem att klättra upp för stegen. Gör rollpersonen det ser han att bassängen är fylld av vatten. Från den övre delen av hävarmen hänger en kraftig stång med enorm kork i änden. Korken flyter på vattenytan och verkar vara det som håller hävarmen i läge. Med ett lyckat slag för Dolda ting eller genom att dyka ner i bassängen kan man se en plugg som proppar igen ett hål i botten. Genom att dra ur proppen kommer bassängen börja tömmas på vatten, med resultatet att korken - som hela tiden flyter vid vattenytan - sjunker och därmed drar med sig hävarmen. Armens andra ände, med sitsen, kommer då att stiga. Meningen är rollpersonen, efter att ha dragit ur proppen, ska sätta sig i sitsen och på så sätt ta sig upp till nästa nivå. När bassängen är helt tömd och korken sjunkit till botten, kommer hävarmen att nått lagom långt upp för att rollpersonen utan problem ska kunna kliva av på andra planet.

Bassängen är fyra meter djup, vilket även en medelmåttig simmare kan klara att dyka i. Proppen sitter ganska hårt i hålet, så rollpersonen måste övervinna 15 med sin egen STY på motståndsbellen. Han kan dock försöka hur många gånger som helst, men aktiviteten räknas som "strid" när man beräknar åtgången av syrepoäng. När proppen väl är utdragen kommer bassängen tömmas helt på vatten efter tjugo minuter. Om inte rollpersonen är extremt långsam, kommer han ha gott om tid att simma upp igen och sätta sig på hävarmens sits.

2. Hissen

Överblick: Andra nivån utgörs av en avsats, bara tre-fyra meter bred. Ett jättelikt rör i vitt porslin, säkert två meter i diameter, står på högkant och når ända upp till nästa nivå. Röret har ett hål i knähöjd, precis tillräckligt stort för att man ska kunna klämma sig igenom det. På golvet bredvid röret ligger en stor kork med ett handtag. Korken verkar kunna passa ganska exakt i hålet. Tre kedjor hänger längs med stupet upp till nästa plan. Två av dem sitter ihop och tycks snarare vara en enda lång kedja som hänger i en slinga. Alla kedjorna verkar vara fästade vid någon slags staty av en fisk ända uppe vid kanten.

SL: Fiskstatyn är egentligen ett utlopp för en vattenkälla. Genom att dra i den ensamma kedjan öppnas kranen och vattnet börjar forsa ut från fiskens mun. De två andra kedjorna kontrollerar statyns vridning i sidled; som mest kan den vridas en meter från sida till sida. I sitt ursprungsläge sitter

kranen rakt ovanför kedjorna, så öppnar rollpersonen vattenflödet utan att flytta den blir han blöt.

Rollpersonen ska här klura ut och genomföra följande procedur för att komma upp till nästa nivå: kranen flyttas så att den står rakt över röret, varefter flödet öppnas så att vattnet börjar rinna in i det (kan naturligtvis också genomföras i omvänd ordning). Därefter ska rollpersonen krypa in i röret och stänga hålet efter sig med korken. Röret kommer nu så sakteliga fyllas av vatten och rollpersonen behöver bara ligga och flyta med den stigande ytan och vänta tills vattennivån når rörets övre ände. Därför är det inga problem att häva sig ur röret ut på nästa nivå.

Företagsamma rollpersoner kanske kan få för sig att klättra upp på kedjorna för att ta sig vidare. Det är ingen bra idé. Kedjornas fäste håller inte för den typen av belastning och de skulle lossna ganska omgående, dra ned fiskstatyn över klättraren, förstöra kränkonstruktionen och omöjliggöra alla fortsatta försök att använda röret och vattenflödet. Otur för rollpersonen i så fall, men sånt är livet ibland.

3. Vattenhjulet

Överblick: Tredje nivån är också en ganska smal avsats, men maskineriet här ser ännu mer komplicerat ut än på de lägre planerna. Ungefär en och en halv meter upp på väggen sitter ett vattenhjul, ca två meter i diameter. En ränna med svagt fall, förmodligen avsedd för vattnet som ska driva hjulet, sitter under det, men rännan är för närvarande torr. Vattenhjulet tycks genom en anordning med rep och remmar driva en enkel hiss som går i slinga mellan två hjul; ett nere på golvet och ett uppe vid kanten till nästa nivå. En liten sits med plats för en person utgör hisskorg. Eftersom vattenhjulet inte är igång, står också hissen stilla. Ytterligare en ränna sitter något ovanför den första, men med fallet åt andra hållet. Vatten från en liten öppning strax nedanför väggens övre kant faller i strid ström ned i rännan och rinner via den ut på golvet där det försvinner i en golvbrunn. En något rostig kedja hänger från rännans övre ände.

SL: För att kunna ta sig upp till nästa nivå måste rollpersonen få igång hissen, vilket kräver att vattenhjulet fungerar. Genom att dra i kedjan (det krävs ett ganska ordentligt ryck; svaga rollpersoner måste göra flera försök innan de lyckas) ändras fallet på den övre rännan så att vatten rinner ner till den undre rännan. Men även om vattnet nu flödar i den undre rännan kommer inte vattenhjulet igång omedelbart. Undersöks det närmare, finner rollpersonen en kil som satts fast under hjulet och blockerar dess rotation. Den måste ryckas bort - först därefter börjar vattenhjulet snurra. Hissen börjar fungera i samma ögonblick och rollpersonen behö-

ver bara sätta sig på dess sits för att föras upp till den översta nivån.

Inte heller här håller kedjorna eller hissrepen för några klättringsföretag. Går någon del av konstruktionen sönder, kommer rollpersonen knappast kunna laga den och är därmed strandsatt i Vattensalen för evigt. Det kan därför vara rimligt att ge en liten varning om han börjar klänga upp i repen (*"när du hävt upp dig någon meter hör du hur det börjar knaka oroväckande i repens fästen..."*).

4. Bassängen

Överblick: Fjärde nivån verkar vara den översta. En dörr sitter på väggen i rummets borte ände. Du står på den smala avsats som nivån kant utgör - resten av övre nivån består av en enda bassäng. Den verkar inte särskilt djup, kanske tre meter, och har en liten "ö" i mitten där en fontän sprutar vatten högt i luften från en smäcker, spiralliknande anordning.

SL: Det finns ingen annan väg över till dörren än att simma genom bassängen. När man kommer fram till fontänen, eller i nivå med den om den bara passerar, stoppas plötsligt vattenflödet. Det hörs ett konstigt bubblande läte från fontänens inre. Därefter dyker en Undin upp från fontänens munstycke och går till anfall mot rollpersonen. Vattenelementaren tar skada från vanliga vapen - visserligen bara hälften, men ändå - så en tuff krigare kan förmodligen besegra den i strid. Men det finns ett alternativ för mindre stridsdugliga rollpersoner. Proppar man igen fontänens munstycke (varifrån Undinen dök upp) med något, t.ex. en trasa, kommer den stanna upp, skaka för ett ögonblick och sedan lösas upp i tusentals vattendroppar och försvinna.

Efter Undinen finns det inga fler faror i bassängen. Framför dörren vid dess borte sida finns en liten avsats som är precis tillräckligt stor för att häva sig upp och stå på. Dörren är olåst och leder ut till det sista rummet i Vattensalen; utgången.

5. Utgången

Överblick: På andra sidan dörren finns en sal som är minst lika stor som den föregående. Det är mycket högt i tak och det är säkert hundra meter till andra sidan. Du befinner dig halvvägs upp på väggen och golvet nedanför dig utgörs av en enda stor bassäng. Vattenytan är närmare tio meter ned och det finns ingen stega.

SL: Med ett lyckat slag för Dolda ting kan rollpersonen skymta något guldglänsande på bassängens botten, annars ser han inget särskilt. Det finns inga andra alternativ än att hoppa ner de tio metrarna till vattnet. Rollpersonen måste lyckas med ett egen-skapsslag för Simma vid dyket, annars tappar han andan och får 1T4 i skada på totala KP. Tittar man sig om i bassängen kan man se hur något glänser på

botten, ungefär mitt i rummet. Dyker man ner och undersöker (bassängen är sex meter djup), visar det sig vara ett par fotavtryck i guld inringade av en cirkel, infällda i botten kakelplattor. Ställer sig rollpersonen i fotavtrycken teleporteras han iväg till nästa Sal (eller Kalliaistros laboratorium om det här var den sista Salen).

STATYSALEN

1. Entréhallen

Överblick: Du materialiseras i ett dunkelt, avlångt rum. Tak, väggar och golv är gjorda av grov sten och det känns som om kammaren är urgröpt direkt ur berget. Osande facklor sitter på rummets långväggar och ger ifrån sig kägler av flackande ljus. Du kan skymta en öppning på den motsatta kortsidan. Mellan facklorna, längs väggarna till höger och vänster, står tysta statyer av olika djur och monster. Här finns björnar, vargar, hjortar, elefanter, ormar och till och med en drake. Allesammans är lika stora, ungefär två meter höga, och alltså inte skalenliga. De stirrar rakt fram med stolta miner - om nu djur kan ha ansiktsuttryck - och verkar ha stått här sedan tidens begynnelse.

SL: Statyerna är helt orörliga och därmed också ofarliga. De djur som inte finns representerade är hund, katt, lejon, råtta och örn. Öppningen på motsatta kortväggen leder vidare till en grottgång, också den upplyst av rykande facklor som är utplacerade på väggarna med jämna mellanrum.

2. Vägkorset

Överblick: Fyra gångar möts och bildar en korsväg. I vart och ett av hörnen sitter en brinnande fackla. Gångarna som löper åt alla riktningar ser exakt likadana ut och ger ingen ledtråd om vilket håll man ska välja.

SL: Inget.

3. Råttstatyn

Överblick: Efter kröken slutar gången abrupt. Vid dess slut står en staty av en råtta, säkert två meter lång, stående på bakbenen med sina vassa huggtänder blottade. En fackla sitter på vardera väggen och kastar irrande skuggor över gnagaren.

Varelser: När rollpersonen når fram, börjar råttstatyns ögon lysa röda. Därefter börjar den röra på sig och med ett torrt pipande läte går den till anfall. Flyr rollpersonen kommer statyn följa efter, men den springer inte längre än till vägkorset. När den kommit dit drar den sig tillbaka två meter in i sin gång, där statyn väntar i 10 SR innan den återvänder till sitt ursprungsläge och åter blir orörlig.

SL: Inget.

4. Kattstatyn

Överblick: Efter kröken blockeras gången plötsligt. Mitt i den står en staty av en katt, hopsnurrad till en

boll, men med ögon och öron alerta. Stod den upp skulle den säkert vara två meter lång. En fackla sitter på vardera väggen och lyser upp djuret. Bortanför statyn fortsätter gången och försvinner i mörkret.

Varelser: När rollpersonen når fram, börjar kattstatyns ögon lysa röda. Därefter börjar den röra på sig och med ett torrt jamande går den till anfall. Flyr rollpersonen kommer statyn följa efter, men den springer inte längre än till vägkorset. När den kommit dit drar den sig tillbaka två meter in i sin gång, där statyn väntar i 10 SR innan den återvänder till sitt ursprungsläge och åter blir orörlig.

SL: Det är omöjligt att ta sig förbi statyn så länge den inte är besegrad.

5. Lejonstatyn

Överblick: Efter kröken slutar gången abrupt. Vid dess slut står en staty av ett lejon, säkert två meter långt, sittande upprätt med manen böljande över manken. En fackla sitter på vardera väggen och belyser kattedjuret med ett flackande sken.

Varelser: När rollpersonen når fram, börjar lejonstatyns ögon lysa röda. Därefter börjar den röra på sig och med ett torrt rytande går den till anfall. Flyr rollpersonen kommer statyn följa efter, men den springer inte längre än till vägkorset. När den kommit dit drar den sig tillbaka två meter in i sin gång, där statyn väntar i 10 SR innan den återvänder till sitt ursprungsläge och åter blir orörlig.

SL: Inget.

6. Hundstatyn

Överblick: Efter kröken blockeras gången plötsligt. Mitt i den står en staty av en hund, säkert två meter lång, stående på alla fyra, alert framåtlutad och med tänderna blottade i ett morrande. En fackla sitter på vardera väggen och kastar irrande skuggor över djuret. Bakom statyn kröker sig gången igen, den här gången åt höger.

Varelser: När rollpersonen når fram, börjar hundstatyns ögon lysa röda. Därefter börjar den röra på sig och med ett torrt skall går den till anfall. Flyr rollpersonen kommer statyn följa efter, men den springer inte längre än till vägkorset. När den kommit dit drar den sig tillbaka två meter in i sin gång, där statyn väntar i 10 SR innan den återvänder till sitt ursprungsläge och åter blir orörlig.

SL: Det är omöjligt att ta sig förbi statyn så länge den inte är besegrad.

Statyerna är formidabla motståndare, men en riktigt hårdför krigare kan kanske besegra dem i strid och i så fall är det bara att gratulera. Turligt nog för de mer timida rollpersonerna finns det ett annat sätt att ta hand om dem. Flyr man från statyerna märker man att de inte verkar kunna gå längre än till vägkorset. Det är som om någon osynlig barriär håller dem tillbaka. När de kommit till korset drar de

dessutom sig tillbaka ett par meter i sin gång och väntar där en stund.

Tänker rollpersonerna till när de sett alla statyer, inser de kanske att det finns en naturlig hackordning bland dem: Lejon på hund, hund på katt och katt på råtta (även om de inte kan se lejonet från början). Hemligheten är att lura fram de rätta kombinationerna till vägkorset samtidigt. Går man fram till råttan, låter den följa efter till korsningen och sedan lurar fram katten till samma ställe, kommer de båda statyerna att börja slåss med varandra. Stenflisorna ryker, men ganska snart kommer katten att ha besegrat råttan, varefter den drar sig tillbaka till sitt ursprungsläge. På samma sätt kommer hunden att besegra katten om de möts, liksom lejonet besegrar hunden. Observera att det endast är genom att få bort hunden som man får tillträde till utgången. Dessutom kommer man inte åt lejonet förrän katten är borta. Skulle några andra kombinationer mötas, t.ex. hunden och råttan, kommer de bara att titta ointresserade på varandra och sedan återvända.

7. Utgången

Överblick: Gången mynnar ut i en mindre kammare. Facklor sitter tätt längs väggarna och ger ordentlig belysning. Två identiska statyer av ett par örnar står vid varsin ända av rummet, riktade mot varandra. Vingarna är utfällda och näbbarna öppna, som om de skrek ut sitt trots. Mellan dem, på golvet, sitter ett par fotavtryck i guld inringade av en cirkel infällda i stenplattorna.

SL: Ställer sig rollpersonen i fotavtrycken teleporteras han iväg till nästa Sal (eller Kalliaströs laboratorium om det här var den sista Salen).

KLOCKSALEN

Överblick: Du materialiseras i ett rum fyllt av oljud. Kammaren du befinner dig är stor, men inte enorm; däremot är det ganska ordentlig takhöjd. Ett stycke upp på den motsatta väggen - rakt fram från var du står - på vad som ser ut som en gigantisk fågelholk eller husgavel, sitter en väldig urtavla, säkert åtta meter i diameter. Siffrorna och symbolerna är av ett slag som du aldrig sett förut. Fem visare, alla olika långa, snurrar i olika takt och åt olika håll med ett disharmoniskt tickande. Det verkar vara ungefär fyra meter till golvet från urtavlans nedre del, och en liten steg sitter fast monterad i väggen under den. Själva "husgaveln" som urtavlan sitter på kröns av ett litet tak. Bortre delen av golvet, rakt under urtavlan, utgörs av ett slags dike, varifrån allt oljud kommer. Diket är fyllt av ett komplicerat mekaniskt maskineri. Enorma kugghjul som snurrar med vansinnig hastighet, kolvar som pumpar in och ut, pendlar som svänger fram och tillbaka och fjädrar som spänns och släpps lösa. Moln av rök och

ånga pustar ut från ventiler och skorstenar. Allt sammans ackompanjeras av ett öronbedövande gnisslande, stånkande, dunkande och pysande. I övrigt verkar rummet vara tomt, förutom en liten hög med någon slags små pinnar eller stavar, som ligger bredvid dikets kant.

SL: För att kunna ta sig ut ur klocksalen måste rollpersonen ta sig upp på urtavlan. Det första hindret är diket med det mekaniska urverket. Det löper från vägg till vägg och hindrar därmed tillträdet till stegen. Diket är närmare sex meter brett och därmed i största laget för att man helt enkelt ska kunna hoppa över. Däremot finns det möjlighet att skutta fram via de enstaka orörliga delar i maskineriet som erbjuder fotfäste. Rollpersonen kan genomföra detta antingen genom tre lyckade INT-slag i rad (för att inse vilka delar som är säkra att kliva på) eller genom tre lyckade SMI-slag i rad (för att helt enkelt chansa och kasta sig ut bland kugghjulen). Välj den grundegenskap där rollpersonen har det högsta värdet. Skulle något av slagen misslyckas, kan spelledaren vara givmild och låta honom slå ett räddningsslag för att kravla sig upp närmaste fasta installation. Flera misslyckade slag i rad innebär dock att rollpersonen faller ner i urverket och får 2T6 i skada av de många vassa och snurrande delarna. Är rollpersonen kunnig i Akrobatik eller Hoppa, räcker det med två lyckade slag för färdigheten för att ta sig över till stegen.

Väl över på andra sidan diket kan man klättra upp på stegen och undersöka klockan närmare. Det visar sig att det enda sättet att komma upp på själva urtavlan - eftersom stegen bara går till dess nedersta kant - är att klättra på visarna. De flesta snurrar runt med avsevärd hastighet, så håller man bara fast sig ordentligt kan man följa med hela varvet runt. Var och en av de fem visarna har ett hål strax under pilen vid dess yttersta ände - ett hål precis lagom stort för en av de korta stavar som ligger på golvet bredvid diket. Vad rollpersonen dessutom ser om han undersöker själva urtavlan närmare är fem lika stora hål som sitter i rad rakt under den översta siffran (där klockan tolv är på en vanlig klocka). Vart och ett av dessa hål sitter precis lagom högt för att vara i läge med hålen på en av visarna.

Vad som ska göras här är att rollpersonen följer med var och en av visarna runt tills dess hål kommer i läge med hålet på urtavlan och då sätter fast en stav genom de båda hålen så att visaren låses i sitt läge rakt upp. Visarna måste låsas fast i rätt ordning, d.v.s. den kortaste först och därefter i stigande längdordning, så att de inte blockerar hålen för varandra. Att klänga runt på de snurrande visarna är inte omöjligt men svårt, så rollpersonen bör klara något eller några SMI-slag när spelledaren anser det lämpligt. Ett misslyckat slag kan innebära

att man faller ner i maskineriet och det medbör avsevärd smärta (normala fallregler gäller).

När alla visarna har låsts i läget klockan tolv, öppnas plötsligt en tidigare osynlig lucka strax under mitten på urtavlan. En gök i snidat trä, stor som en ponny, far ut på en fjäder och gal hest tre gånger. Därefter far den in igen och luckan slås igen. Här gäller det för rollpersonen att snabbt hoppa ner på gökens rygg och följa med in bakom urtavlan. Missar han tillfället måste han lossa pluggarna igen och låta samtliga visare snurra minst ett varv till innan de åter kan låsas. Först då kommer göken att uppenbara sig igen. Att försöka öppna luckan på något annat sätt är helt omöjligt.

Bakom urtavlan är det mörkt, men tillräckligt ljust för att rollpersonen kan se ännu mer av det mekaniska urverket. Kugghjul och kolvar snurrar och pumpar och det är ett öronbedövande tickande och gnisslande överallt. Från gökens rygg kan man kliva ned på en liten plattform, där ett par fotavtryck i guld inringade av en cirkel, är infällda i golvets träplankor. Ställer sig rollpersonen i fotavtrycken teleporteras han iväg till nästa Sal (eller Kalliasros laboratorium om det här var den sista Salen).

Klocksalen kräver en del akrobatiska manövrar för att klaras av. Om spelledaren bedömer att någon rollperson absolut inte kommer att kunna genomföra dessa, kan han överväga att låta denne hoppa över salen helt.

SCHACKSALEN

Överblick: Du materialiseras i ett helt kvadratisk rum, med svagt välvt tak och något inåtlutande väggar. En enorm ljuskrona hänger från taket, fylld av hundratals vaxljus som lyser upp salen med ett varmt, men något dunkelt sken. Golvet är rutmönstrat, noga räknat åtta gånger åtta rutor, varannan svart, varannan vit. Varje ruta mäter åtminstone två meter i sida. Du själv står på en svart ruta vid rummets ena vägg. Utspridda i salen står några märkliga figurer, som verkar vara någon slags träskulpturer. De varierar i storlek, från knappt meterhöga till dubbelt så långa som en vanlig man. Alla är målade i svart och föreställer allt ifrån yxbeväpnade dvärgkrigare och präster till väldiga belägringstorn och riddare till häst. Längst bort i rummet, på en svart ruta vid den motsatta väggen, står en nära två meter hög gestalt med en glänsande krona av guld på hjässan.

SL: I den här salen gäller det att spelaren (och helst också spelledaren!) känner till något om schack - i alla fall hur pjäserna rör sig. Allra bäst är om det också finns ett schackbräde tillgängligt för att illu-

strera situationen. Schackpjäserna ser visserligen ut som statyer, men de är magiskt animerade och strider med fruktansvärd slagkraft. Men de följer också schackets regler, och det är det som rollpersonen kan utnyttja för att ta sig härifrån. Målet är att ta sig fram till kungen på andra sidan brädet/rummet. Kungen är den enda pjäsen som är helt försvarslös. Besegras han - något som vilken rollperson som helst kan klara av - faller han åt sidan och avslöjar att de gyllene fotavtrycken är ingraverade i rutan under honom.

Rollpersonen kommer bara hinna flytta sig ett steg i taget. Så fort han klivit över till en annan ruta kommer någon av pjäserna att göra sitt drag och flytta sig med enorm hastighet. Det finns en säker väg för att nå fram till kungen utan att hotas av pjäserna. Rollpersonen börjar på ruta E1 och får chansen att göra första draget. Därifrån ska han gå via E2-D3-E4-D5-D6-E7 och slutligen anfalla kungen på D8. Om rollpersonen håller sig till den vägen kommer de övriga pjäserna att flytta sig enligt följande.

1. Bonde B6-B5
2. Löpare G1-B6
3. Bonde H7-H6
4. Springare A6-B8
5. Torn A1-A6
6. Torn F8-F7

På det här sättet kommer alla rutor utom den säkra vägen hela tiden vara hotade. Skulle rollpersonen gå till en ruta så att han kan slås av en pjäs, anfaller denna omedelbart och en strid utkämpas i rollpersonens ruta.

Rent regelmässigt blir det inte helt korrekt att slå kungen på det här sättet, eftersom rollpersonen själv skulle bli hotad av kungen i ruta E7, men å andra sidan är det inget riktigt schackparti heller. Kungen är den enda pjäsen som är obehärdad och står helt passiv, så förhoppningsvis kommer spelaren inse att det går att anfalla honom utan risk.

Om allt går som det ska kommer rollpersonen alltså i sista draget anfalla kungen. Denna försöker inte ens försvara sig utan står bara och tar emot slagen, huggen, sticken eller vad det nu är rollpersonen använder. Efter några slagserier kommer han med en suck sluta ögonen och falla åt sidan. På rutan under honom sitter ett par fotavtryck i guld inringade av en cirkel infällda. Ställer sig rollpersonen i fotavtrycken teleporteras han iväg till nästa Sal (eller Kalliasros laboratorium om det här var den sista Salen).

Schackpjäserna är svåra motståndare, men en tuff krigare kan naturligtvis ignorera schackreglerna och slå sig rakt fram över spelbrädet. Spelledaren får då

anpassa pjäsernas rörelser efter hand, men låt det helst löna sig att vara smart och undvika strid. Skulle spelaren inte känna till något om schack, men hans rollperson är kunnig i färdigheten Schack & brädspele, kan spelledaren vara behjälplig med att förklara pjäsernas rörelser - naturligtvis givet att rollpersonen lyckas sitt slag för färdigheten.

KALLIASTROS LABORATORIUM

1. Transferhallen

Överblick: Ni materialiseras allesammans nästan samtidigt i ännu ett rum. Det är en hyggligt stor kammare, med väggar klädda i marmor och golvet belagt med någon slags blank, svart sten. Ni står mitt inne i en komplicerad symbol av guld inlagd i själva golvstenen. Stora ljuskronor hänger från det höga taket och sprider ett klart sken omkring sig. En bred trappa - också den i marmor - med utsirade räcken och trappstegen täckta av en röd matta leder upp till ett par dubbeldörrar i blankpolerat trä med handtag och gångjärn av glänsande mässing. Längs rummets väggar står soffor i snirkligt utsirat gjutjärn och små marmorstatyer på piedestaler. Ett par fontäner plaskar i liten bassäng och färgglada fåglar i en bur kvittrar glatt.

Varelser: Rollpersonerna hinner knappt se sig om förrän dubbeldörrarna vid trappans topp slås upp. Kalliaastro, med fradga kring munnen och ögonen lysande av vansinne, stirrar på dem och vrålar: *"Jag är Kalliaastro den store, världens främste trollkarl! Vilka är ni som klarat er igenom mitt hus, min labyrint och mina Salar och tränger in i mitt allra heligaste?"* Men den galne magikern kommer inte vänta på svar utan går till anfall med sina besvärjelser. Striden blir dock förmodligen ett antiklimax - vilket också är meningen - eftersom Kalliaastros vansinne nu gått så långt att han knappt kan kasta den enklaste besvärjelse med lyckat resultat. Se beskrivningen av honom under *Spelldarpersoner och monster* för närmare detaljer. Trollkarlen kommer inte under några omständigheter ge sig levande. Skulle han bli tillfångatagen sväljer han sin egen tunga och dör av kvävning.

SL: Oavsett hur lång tid de tog för rollpersonerna att klara de olika Salarna kommer de att dyka upp samtidigt i transferhallen. Om någon av dem dog i Salarna, kommer deras kroppar vara försvunna för alltid.

De flesta föremålen i transferhallen är visserligen mycket vackra och säkert dyrbara, men alldeles för otympliga för att ta med sig. Dörrarna leder in till Kalliaastros laboratorium.

2. Laboratoriet

Överblick: Genom dörrarna kommer ni in till ett något mindre rum, som verkar vara ett laboratorium eller en magisk verkstad. Det finns ett flertal arbetsbänkar, många av dem med glasflaskor och

kolvar bubblande av vätskor i alla regnbågens färger. Skålar med pulver, burkar med mystiska inälvor och djurdelar, mortlar med mortelstötter och ställ med knivar och tänger står på andra bord. En öppen eldstad står i rummets mitt, fortfarande fylld med glödande kol. På ett lite större bord vid sidan om ligger en liten samling föremål som verkar vara vapen eller redskap. Väggen mitt emot dörren är behängd med ett rött draperi med guldfärgade tofsar i nederkanten. En liten upphöjning, nästan som en scen, finns vid rummets ena långsida. På upphöjningen står en bred piedestal av marmor. Sju små ädelstenar, alla i olika färger, är placerade i cirkel på piedestalens yta. Luften ovanför verkar dallra svagt, som den gör en varm sommarkväll. Ett knappt två fot långt förgyllt träskäp med brott i båda ändar svävar av sig själv ovanför cirkeln av juveler och roterar långsamt i luften.

Varelser: Inga.

SL: Ädelstenarna är en del av den besvärjelse Kalliaastro försökt använda för att tygla spjutdelens kraft, hittills utan framgång. Så länge juvelerna ligger kvar i cirkeln är det omöjligt att flytta skäpet. Dock räcker det med att rubba en av ädelstenarna för att besvärjelsen ska brytas och spjutdelen falla ner på marken. Därefter är det inga problem att ta upp den och föra den med sig.

En del av laboratorietrustningen skulle möjligen kunna vara av intresse för en magiker, men Kalliaastros galenskap gör att allting verkar fel och bakvänt. Skulle en magikunnig person undersöka den närmare skulle han bara bli mer förvirrad. På det större bordet finns en del magiska vapen och föremål som Kalliaastro tillverkat med kraft från Oraklets nyckel. Hans vansinne har smittat av sig på föremålen, så rollpersonerna får förmodligen en del överraskningar om de försöker använda dem.

➤ **Svärdet Grötmyndig:** Ett bredsärd i en okänd, kopparglänsande metall. Parerstängen är formad som ett par smala, utspända örvingar och svärdsknappen är en stor, rund bärnsten. Det ger samma skada som ett vanligt bredsärd, men varje gång det svingas (oavsett om man träffar eller inte) aktiveras en AVBILD E1 av en hurtig röst som kommer med ett påfrestande käckt tillrop - *"Hej och hå!", "Friska tag!", "Framåt marsch!", "Bra jobbat!", "Raska på!", "Kläm i!", "På dem bara!", "Håll i hatten!", "Jobba på!"* och så vidare. Tänk en speakerröst från någon av SF:s gamla journalfilmer från 40-talet för att få rätta känslan. Svärdet har PERMANENS och NEXUS, men inga andra besvärjelser.

➤ **Armborstet Irrfärde:** Ett tungt armborst med kolv i blänkande valnötsträ, beläggningar i skimrande silver, etsningar av jaktmotiv på sidorna, utväxlad vevmekanism för extra snabb

laddning och ett magasin med åtta skäktor under stocken. Det är tillräckligt för att få vilken armborstskytt som helst att börja drägla. Tråkigt nog träffar inte alls Irrfärde där man siktar. Så fort man skjuter en skakta far den runt som en ballong man släppt ut luften ur och träffar slutligen skytten i baken. Den ger som tur är bara 1T4 i skada, men det kan vara tillräckligt för att behöva sova på mage den närmaste veckan.

- **Staven Huggtand:** En nära två meter lång stav i svart ebenholts. Ringar av silver är infällda med jämna mellanrum och mystiska runor löper över hela stavens längd. På dess topp sitter en blodröd, självlysande rubin och dess nedre ände är skodd i guld. Så fort någon tar tag i staven förvandlas den till en svart orm med silverfärgad teckning på ryggen, som väser och hugger efter den som håller i honom. Ormen har gift med styrka 10 i sina huggtänder och FV 9 i bett. Den har 5 KP och kan antagligen dödas ganska lätt. Så fort man släpper ormen förvandlas den åter till en stav. Skulle ormen dödas förvandlas den också tillbaka, men nu är staven sönderhuggen i flera bitar och helt värdelös. Silvret och guldets har blivit till tenn och mässing och rubinen en glasbit. Staven har inga andra effekter och är egentligen helt oanvändbar för rollpersonerna.
- Dessutom finns det på bordet en porslinstallrik med ett dussin spröda, vita kakor och en gyllene bägere med en röd vätska som ser ut som vin. På tallrikens kant är skrivet med guldbokstäver "Åt mig" och runt bågarens rand är skrivet "Drick mig". Äter man någon av kakorna kommer man omedelbart förminsas till en handsbredds storlek. Turligt nog trollas man tillbaka till sin ursprungliga storlek om man dricker av vinet. Skulle man dricka av vinet först händer ingenting - det fungerar endast som motmedel mot kakornas effekt.

Bakom det röda draperiet döljer sig en nisch, kanske tre gånger tre meter stor. På golvet är [rollpersonernas antal] gyllene par fotavtryck formerade i en cirkel så att de pekar in mot varandra. Detta är vägen ut från den sista delen av Illusionernas hus. När alla rollpersonerna ställer sig i varsitt fotavtryck samtidigt teleporteras de från laboratoriet och ut i trädgården.

TRÄDGÅRSDVÄRGEN

Med en sugande känsla i magen och lätt yra i huvudet inser ni plötsligt att ni står i trädgården bredvid huset. Men det är sig inte riktigt likt. För det första är dimman borta. Solen verkar nyss ha

stigit upp - ni har ingen aning om hur länge ni egentligen var borta - och lyser er i ögonen. Huset verkar nu vara helt tomt och dött, som ett skal utan innehåll. Det verkar inte längre det minsta hotfullt eller ont. Alla märkligheterna ni såg i trädgården är också borta. De sjukligt lila och bleka blommorna har vissnat och försvunnit. Nu växer bara friskt grönt gräs runt omkring er, med daggen glänsande i morgonsolen. Ni har en märklig känsla av att allt ni upplevt i huset bara var en dröm ni nyss vaknat från.

Men den känslan försvinner ganska omgående. Marken runt er börjar skaka och plötsligt skjuter en svamp upp ur gräset. Den växer och blir större och större - snart är den lika hög som er själva och ändå fortsätter den. När den nått närmare fyra meter slutar den skjuta höjd lika plötsligt som den började och blir stilla. En rund dörr avtecknar sig på svampens fot. Dörren skakar och rycker och slits plötsligt upp. I ett moln av sporer raglar en lustig liten figur ut. Han är kort och satt, knappt en meter lång, med tjockt skägg och stor röd näsa. Han är klädd i blå byxor med hängslen, en solkig skjorta och en bredbrättad halmhatt. Figuren viker sig dubbel i en våldsam hostattack som varar i flera minuter. Till slut rätar han på sig, torkar sig om näsan och plirar mot er.

"Åh, det var på tiden. Har ni en aning om hur det känns att vara instängd i en svamp i ett helt år?"

Figuren presenterar sig som Trädgårdsvärgen, föreståndare och skötare av tomten där huset är beläget. Ivrigt berättar han hur han skött om gräset och blommorna här i hundratals år, tills han en dag blev överfallen och fångslad av en synnerligen otäck trollkarl vid namn Kalliastro. Han är också väldigt nyfiken på rollpersonerna, vilka de är och vad de gör här. I synnerhet vill han veta vad som hänt med Kalliastro. Förhoppningsvis kommer rollpersonerna berätta någonting om Oraklet och hur de letar efter henne. Gör de inte det kommer han själv föra saken på tal. Därefter tittar han finurligt på rollpersonerna och ber dem dröja ett ögonblick. Han försvinner in i svampen igen och kommer strax ut igen med en lite flaska i händerna.

"Det här", säger Trädgårdsvärgen och ger er flaskan, "fördubblar er styrka när ni dricker det. Var försiktiga med det. Ni kommer att förstå när det är dags att använda det. Oraklet är en gammal vän till mig och hon har bett mig hjälpa de Utvalda på vad sätt jag kan."

Trädgårdsvärgen kommer inte svara på några fler frågor, utan ursäkta sig med att han har en trädgård att ordna till efter ett helt års misskötsel. Han försvinner in i svampen igen och stänger dörren efter sig.

Vätskan i flaskan gör verkligen att STY fördubblas under 20 SR om man dricker det. Rollpersonerna kan i och för sig använda den när de vill, men den är avsedd att användas vid det kommande styrkeprovet hos Oraklet (se *Oraklets tre väktare* nedan). Det finns bara en dos i flaskan, så de måste verkligen välja rätt tillfälle.

Det finns nu inte så mycket kvar för sällskapet att göra här. Har de tagit med sig föremål från huset eller Salarna kommer de märka att allting är borta. Det enda det har kunnat föra med sig ut är svärdet Grötmyndig, armborstet Irrfärde, staven Huggtand och naturligtvis spjutdelen. Allt annat - värdeföremål, inventarier, böcker, kakorna och vinet o.s.v. - verkar ha gått upp i rök när de teleporterades ut från laboratoriet. Skulle de få för sig att gå in i huset igen, ser de att det är helt tomt. Rummen har inga

magiska egenskaper längre, det finns inga möbler eller andra föremål, damm och spindelväv täcker golv, väggar och tak. Allt verkar ha stått tomt och övergivet i årtal. Det finns ingen lönndörr i eldstaden och inga tecken på att någon skulle ha gått in där överhuvudtaget.

Baron Holmfred är en lycklig man igen. Skulle rollpersonen avlägga ett besök hos honom på hemvägen ser de att hela hans familj åter har blivit förvandlade till människor. Förbannelsen släppte i samma ögonblick som Kalliaastro dog. Får han reda på att rollpersonerna är de som ligger bakom deras befrielse insisterar han på att belöna dem. Han är en fattig baron, men en summa på 150 silvermynt kan han skrapa ihop utan att bli ruinerad.

TRÄ OCH STEN

Jovilan berättade att upprorsmännen störtade kungen under inbördeskriget. Därifrån är steget inte långt till att inse att någon av dem själva sannolikt gjorde sig till kung. Därför borde kungaslottet och kungen själv vara en möjlig källa till information om vad som hände med delen av Oraklets nyckel.

Kungaslottet tornar upp sig längst upp i staden och kastar sin skugga över de lägre kvarteren. Det är inte något vidare imponerande slott, ens med Paratrokiska mått mätt. Det består av en central byggnad - egentligen för låg och klen för att kallas kärntorn - omgivet av en mur med ett antal runda torn. Ett av slottets murar är hopbyggd med Fangel's stadsmur, så att de båda utgör ett gemensamt försvarsverk. En port med vindbrygga, som för det mesta är nedfälld, förser slottet med en ingång - en ingång som visserligen bevakas dygnet runt av kungens garde, men som ändå inte ser särskilt avskräckande ut.

Kungen har, visar det sig, allmän audiens två gånger i veckan när folk kan föra klagomål och rättstvister inför honom. Vill rollpersonerna inte vänta kan de vifta med drottningens lejdebrev. Vakterna är inte sorten som tar egna initiativ och kommer omedelbart skicka efter sin kapten, som efter en noggrann undersökning av dokumentet eskorterar in dem till kungens salong inne i huvudbyggnaden.

Danfred IV, kung av Paratroka, är en blek, ung man som ser ut att lida av feber och frossa. Han sitter djupt nedsjunken i en högryggad stol, insvept i en guldstickad filt och med en tjock mössa på huvudet. Bakom honom står en högre man, klädd i svart, med ett stramt ansiktsuttryck. Han ser ut att vara i femtioårsåldern, slätrakad, med tunt, bakåtkammat hår och med iskalla blå ögon. Kungens blick flackar hela tiden fram och tillbaka mellan er och mannen vid hans sida. Han öppnar tveksamt munnen för att säga något, men tystnar efter en gest och diskret huvudskakning från den svartklädde. Mannen tar ett steg framåt och presenterar sig.
"Jag är lord Orrick, kungens marskalk. Hans majestät är något opasslig, så jag kommer att föra hans talan. Så, vilka är ni och vad är ert ärende?"

Lord Orrick är, vilket spelarna kanske kan ana, den verkliga makten bakom kung Danfred. Kungen är ung och sjuklig och dessutom inte särskilt begåvad. Orrick har i praktiken varit rikets härskare sedan trontillträdet för drygt fyra år sedan. Han är en skicklig politiker, men egentligen inte särskilt osympatisk eller ondskefull. Lord Orrick visar upp

en kallhamrad fasad, men är genuint intresserad av Paratrokas och dess befolknings välbefinnande.

Han kommer vara villig att delge den information rollpersonerna är intresserade av, om de i gengäld berättar vad de vet om Hoppets Förvägrare och hans armé av svartfolk. Orrick har, som alla andra i staden, hört ryktena om Kentrins öde och vill hålla sig välinformerad om händelseutvecklingen. Allt beror naturligtvis på vad och hur mycket rollpersonerna berättar om sitt verkliga ärende.

Det han vet som rollpersonerna kan vara intresserade av är följande (spelledaren får naturligtvis anpassa berättelsen till vad de frågar):

"Jodå, det var ännu ett av vårt lands många inbördeskrig här för trettio år sedan. Jag var ganska ung på den tiden så klart, och var ännu inte medlem av hovet. Weolan II förlorade kriget mot, vill jag minnas, en grupp baroner från trakten kring Fangel. Jag vet inte vilka alla var, men en av dem, Wilfred av Sangere, blev ny kung under namnet Wilfred III. Det var inget lyckat regerande. Han var förföljd av otur och fattade en mängd olyckliga beslut. Missväxt, pest och upplopp drabbade staden och efter fem år lynchades kungen av en rasande folkhop mitt på torget. Han efterträddes av sin son, Wilfred IV, men inte heller han lyckades något vidare med rikets affärer. Han regerade visserligen länge, men kungamakten försvagades till förmån för baronerna och utländska intressen. Under den perioden blev jag rådgivare och senare marskalk och jag såg hur det gick utför med kungen. Han blev allt mer inåtvänd och underlig - vissa skulle säga galen - och ingen visste på någon bot. Till slut blev det för mycket. En dag var han mer vansinnig än vanligt och anklagade sin gamle trogne jägmästare, som varit med sedan kung Wilfred III:s dagar, för att ha stulit något av honom och gömt det ute i skogen. Jag blev aldrig på det klara med vad det var, men jägmästaren blev degraderad till råttfångare och kungen störtade ut i skogen för att leta. Han hittades död en vecka senare, ihjälbiten av vilda djur. Nuvarande regenten, hans majestät kung Danfred IV här, är son till Wilfred III och har regerat sedan hans död för fyra år sedan."

Lord Orrick har inga fler detaljer och vet ingenting om vare sig Oraklet, plundringen av det gamla templet eller något annat av intresse. Däremot kan han upplysa - om han blir tillfrågad - om att råttfångaren (den före detta jägmästaren) fortfarande finns i slottet, närmare bestämt nere i källaren.

I källaren huserar den gamle jägmästaren där han tillbringar sin ålders höst med att hålla efter slottets råttbestånd. Råttfångaren är i sextioårsåldern, grå, sliten och ganska bitter över sitt öde. Han får sällan en chans att prata med folk nu för tiden och välkomnar tillfället om rollpersonerna frågar ut honom om vad som hände med gamle kungen.

"Jag var soldat under baron Wilfred av Sangere, nuvarande kungens farfar alltså, och stred vid hans sida under upproret. Jag hade avancerat långt och blivit sergeant i hans husgarde, så jag följde honom när han och två andra baroner stormade och plundrade Wids gamla tempel utanför stan. Ett vansinnigt företag naturligtvis, att reta upp själva krigsguden genom att skända hans tempel. Än värre var det att de stal gudabildens spjut, bröt sönder det och delade upp styckena mellan sig. Jag visste att herren Wid inte skulle låta dem komma undan ostraffat. Sanna mina ord, så snart han var kung gick det galet för honom. Han slutade sina dagar sliten i stycken på stora torget, han. Men det slutade inte där. Hans son var också otursförföljd. Eländet följde på elände och allt mer märklig blev han. Jag hade blivit jägmästare vid hovet vid det laget. Jag har alltid trivts i skog och mark. Till slut blev jag övertygad om att det var gudens förbannelse som låg över nye kungen också. Och allt var den stulna spjutdelens fel. Jag tänkte som så, att om man gjorde sig kvitt den så skulle allt ordna sig. En natt smög jag mig in i kungens kammare och plockade åt mig den. Det var spjutets spets och en liten del av skaftet, glänsande av guld. Jag gav mig ut i Tulerskogen i söder och vandrade tills jag hittade en djup ravin. Där slängde jag i spjutet och hoppades att alltsammans skulle vara över. Men icke. Kungen blev rasande när han märkte vad som hänt. Jag förpassades ner till källaren för att jaga råttor och kungen själv rusade ut i skogen till sin död. Så här sitter jag och kan inget annat. Jag förbannar den dagen jag först såg gudabilden i templet."

En naturlig följdfråga är förstas var jägmästaren slängde bort spjutet. På den punkten är han aningen vag, men han minns att det var närmare två dagsmarscher in i Tulerskogen. Vid ravinen fanns ett bergsområde med tre ovanligt spetsiga toppar. Mer precis än så blir han inte och han kan inte under några som helst omständigheter tänka sig att följa med för att visa vägen. Rollpersonerna verkar inte ha något annat val än att ge sig ut i skogen och leta på egen hand. Någon annan användbar information har han inte heller. Han vet inte vilka de två andra baronerna var eller hur man ska få reda på det.

VAR FINNS SPJUTDELEN?

Om den gamle jägmästaren hade trott att Wids förbannelse skulle brytas när han slängt bort spjut-

delen, så trodde han fel. Tulerskogen är en mörk gammal skog, till vilken få människor vågar sig. Trots sin relativa närhet till landets huvudstad är den i det närmaste helt obebyggd. Istället är den hem till ett flertal mystiska väsen och sällsynta varelser. Två av dessa, utträdet Gammelgren och jätten Lothar, var bästa vänner och oskiljaktiga. Gammelgren var det närmaste man kunde komma en härskare över skogen, medan Lothar var den främste bland de som bodde i Grytternas klippiga utlöpare som skär som en kil in i Tulerskogen. En dag var de båda vännerna ute och promenerade tillsammans. De kom till klyftan där jägmästaren slängt i spjutdelen och såg hur den glänste på boten. Med gemensamma krafter lyckades utträdet och jätten hämta upp det gudomliga föremålet. Deras själsstyrkor var avsevärda, men Wids förbannelse var starkare och båda drabbades av ett häftigt begär till spjutet. Förgiftade av den oemotståndliga makt som strålade ut från artefakten började de gräla och det slutade med Gammelgren slog omkull Lothar och flydde hem till sin boning i skogen med spjutet. Rasande samlade Lothar bergatroll från Grytterna omkring sig och gick för att återta föremålet. Utträdet sökte hjälp hos skogens kentaureer för att värja sig. Hemsökta av oförsonligt hat mot varandra fann sig de före detta vännerna indragna i ett bittert krig. Flera blodiga strider rasade och spjutdelen växlade ägare många gånger.

Men det fanns fler makter än Lothar och Gammelgren. Två väsen, vargarnas skyddsande Gråben och älgarnas värnare Älgfrode, såg vad som höll på att hända i skogen. Tillsammans smög de sig in hos Lothar, som för tillfället hade spjutdelen, och stal den från honom. De båda skyddsväsendena hade krafter som var nästan gudomliga till sin natur och motstod nyckelns lockelse. Gråben och Älgfrode gömde spjutet och söker nu efter ett sätt att bryta Wids förbannelse. Men ännu har de inte haft någon framgång och Lothar och Gammelgren bekrigar fortfarande varandra i Tulerskogen, fyllda av oersonligt hat och övertygade om att den andre har spjutdelen i sin besittning.

I SKOG OCH BERG

Tulerskogen är en plats som fruktas av de vidskepliga invånarna på Paratroka. Den utgörs av uråldriga, tätt växande granar med skägglavar hängande från grenarna och mossar i tjocka täcken på marken. Det sägs att den som ger sig in i dess mörker aldrig kommer ut, och skulle man komma ut blir man aldrig densamma igen. Historierna berättar om troll och svartalfer, vargar och varulvar, jättar och demoner. Vissa hävdar på fullt allvar att de har sett hur själva träden har vandrat omkring. Andra påstår att märkliga varelser, hälften hästar och hälften människor, ruvar i skogens djup och fångar de

oförsiktiga och äter dem levande. Allt detta kan rollpersonerna få höra om de bestämmer sig för att bege sig in i Tulerskogen. Mycket av det är faktiskt sant, men låt dem gärna få uppfattningen att folk fruktar skogen av vidskepelse och gammal vana och inte så mycket baserat på vad de faktiskt själva sett och hört.

Eftersom det inte bor några människor i skogen går det heller inga riktiga vägar till den. Från Fangel ska man dock ta sig nästan rakt söderut, genom ett småbrutet landskap med gles bebyggelse innan man kommer till själva Tulerskogen. Det är en färd på ungefär tre dagar, så spelledaren kan lägga in en av de slumpmässiga händelserna på vägen. Innan man tar sig in bland skogens mörka granar kan man på avstånd skymta de tre spetsiga klipporna som jägmästaren talade om. På så sätt kan man ta ut en ungefärlig riktning för den fortsatta färden. Det är ganska besvärlig terräng, så den mesta tiden har rollpersonerna knappast någon nytta av eventuella riddjur. Dessutom är det en fördel om någon av dem kan färdigheten Orientering, annars är det stor risk att de går vilse.

Det råder en trolsk stämning i skogen. Gigantiska granar verkar sträcka sig ända upp i himlen och mjuk mossor är nästan det enda som klarar av att leva nere på marken dit solljuset aldrig når. Här och där finns det stråk av lövträd, mest al och björk, men här och där även ek och bok. Rollpersonerna stöter inte ihop med några djur och det verkar bitvis nästan spökligt tyst runt omkring dem. När de slår läger för natten kan de dock se lysande ögon som betraktar dem på avstånd. Det finns en del färdigheter som rollpersonerna säkert kan ha nytta av i skogen.

- **Jaga.** Det är ovanligt lite vilda djur ute och rör sig, så antalet dagsransoner ett lyckat slag ger halveras automatiskt.
- **Överlevnad.** Rollpersonerna kan hitta en del ätbara växter och dessutom finna dricksvatten.
- **Botanik.** Det är visserligen inte svampsång, men en del nötter och bär som är välkända kan återfinnas i snåren.
- **Zoologi.** Ett lyckat slag gör att användaren inser att djuren håller sig undan inte bara för rollpersonerna, utan överhuvudtaget. Någon-ting har skrämt upp så mycket att de trycker i sina gryt och hålor mer än vanligt.

Har rollpersonerna klarat av orienteringen i skogen, kommer de efter två dagar fram till den ravin den gamle jägmästaren beskrev. Den skär rakt genom skogen och är närmare tjugo meter djup. Bortanför den sticker de tre spetsiga klipporna upp och indikerar att ett bergsområde verkar finnas i närheten. Att ta sig ner i ravinen kräver ett lyckat slag för Klättra, men väl därnere kommer man inte hitta

någon-ting, oavsett hur mycket man letar. Ett svårt slag för Spåra eller Dolda ting gör dock att rollpersonerna uppmärksammar några märkliga, stora fotspår i ravinens brant. Vad de är kan ingen avgöra.

När rollpersonerna har tröttnat på det lönlösa sökandet kan de göra vad de vill. Antingen vänder de tillbaka mot Fangel, eller så prövar de sin lycka på andra håll i skogen. Det som kommer hända närmast är att de kommer stöta på urträdet Gammelgren och jätten Lothar, båda ute på patrull i gränslandet mellan skog och berg. Det spelar ingen roll vem av dem som rollpersonerna möter först; tar de sig upp mot bergen är det kanske troligare att de möter Lothar först, medan ett möte med Gammelgren är mer sannolikt i själva skogen. Båda kommer framföra sin egen version av vad som har hänt och det blir därefter upp till rollpersonerna att bestämma sig för vem de ska tro på. De kommer också få reda på var de båda kombattanterna har sina hem och allierade. Därefter kan rollpersonerna välja att smyga in till eller öppet besöka platserna.

MÖTE MED GAMMELGREN

Vid något lämpligt tillfälle, exempelvis när rollpersonerna har tagit en paus, kommer urträdet Gammelgren att träffa på dem.

Träden står tätt omkring er, väldiga och orubbliga. Inte ens vinden verkar få dem att röra sig. Ni blir därför mycket förvånade när ett av dem plötsligt reser sig och kommer mot er. Den trädliknande gestalten har en bål som en kraftig ek, täckt av bark. Brunskinnade, släta armar sticker ut från sidorna och slutar i händer med sju fingrar. Hans huvud är nästan lika långt som resten av kroppen och saknar hals. Håret är vildvuxet och tovtigt och ser ut som spretiga kvistar och mossor. Ett skägg, lika tovtigt och vildvuxet, hänger ner från hans haka. De enorma fötterna har sju tår vardera. Men det som framträder mest är ögonen. De är stora och skiftar i brunt och grönt, men djupt inne i dem skymtar ni en svag glöd som ser märkligt malplacerad ut.

"Hrrm!", mullrar gestalten, "ha-hum. Vilka är ni som inkräktar i mina skogar? Spioner, va? Utsända av den där fördömda tjuven förmodligen, hmm, rumm-dumm."

Gammelgren är ute på en av sina spaningsrundor i skogarna och misstänker att rollpersonerna är i maskopi med Lothar. Hur mötet utvecklar sig är helt upp till vad rollpersonerna säger och gör. Gammelgren kommer till en början vara mycket misstänksam, på gränsen till paranoid, och anklaga dem för att spionera för jätten. Har rollpersonerna redan mött Lothar och säger något om det, tar ur-

trädet det omedelbart till intäkt för att han har rätt i sina misstankar. Den bästa strategin är att helt förneka att de känner till någon vid namn Lothar - oavsett om det är sant eller inte.

Om rollpersonerna lyckas lugna Gammelgren, kan han presentera sig själv och berätta om hur han är trädens herde och vårdare av allt levande i Tulerskogen. Han kommer dock fortsätta vara ganska uppjagad och berättar om sin fiende, jätten Lothar:

"HRRM! Grmm. Den smutsige tjuven. Bedragaren. Låtsades vara min vän, men han ville bara åt min skatt. Stal den, gjorde han. Hrm. Och trollen från bergen går hans ärenden också. Lortar ner i min vackra skog med sina orena labbar. Jag måste skydda mig. Humm, hmm. Ha-hrm. Måste ta tillbaka min skatt. Rumm-humm."

Gammelgren kommer inte att precisera sig närmare om vad hans "skatt" är, men han upprepar att den har stulits av jätten Lothar. Han är mycket upprörd och multrar ilsket när han talar om sin fiende. Beroende på vad de frågar efter och hur bra de rollspelar konversationen, kan sällskapet få en del annan information av urträdet. De gör dock klokt att ta upplysningarna med en nypa salt:

- Jätten Lothar bor i Stenslottet, en boning uppe i bergsutlöparen. Gammelgren kan också ge en ungefärlig vägbeskrivning.
- Gammelgren och Lothar befinner sig i krig och urträdet har fullt upp med att försvara sig från jättens aggressiva anfall.
- Lothar har hyrt in bergstroll som hjälper honom i kriget. Trollen bor i en by strax nedanför Stenslottet.
- Flera av skogens väsen har sökt skydd hos Gammelgren undan jättens framfart. De befinner sig i Träslottet, hans boning längre bort i skogen.

Om rollpersonerna frågar om Oraklet, kommer urträdet att vifta undan dem med att säga att han visst känner Oraklet, men att hon inte kan hjälpa honom i kriget mot Lothar. Alla andra frågor de ställer kommer han avfärda om de inte rör hans konflikt med jätten.

Vill rollpersonerna inte göra sig till fiende med urträdet gör de klokt i att inte ta upp vissa ämnen. Detta vet de naturligtvis inte från början, men om de framhärdar med uppenbarligen upprörande frågor, kommer Gammelgren att bli mycket ilsken på dem. Bland de saker som kan reta upp honom är exempelvis följande:

- Rollpersonerna har redan träffat Lothar och säger något positivt - eller något som Gammelgren uppfattar som positiv - om honom.

- Upprepade frågor om Gammelgrens "skatt", Oraklets nyckel och antydningar om att rollpersonerna också är intresserade av den.
- Frågor om var urträdet boning ligger och hur man kommer dit.
- Antydningar om att det kriget kanske inte bara är Lothars fel och frågor om det verkligen bara är ett försvarskrig.

Beroende på hur samtalet har gått och om de lyckats göra ett någorlunda gott intryck på Gammelgren, kommer han när alla frågor är besvarade att ge dem tillstånd att vistas i skogen, men på egen risk. Han varnar dem också för Lothar och säger att jätten förmodligen kommer slå ihjäl dem vid blotta åsynen. Därefter säger han att han måste fortsätta sin patrullering och försvinner med väldiga kliv bort mellan träden, buttert hummande för sig själv.

Har de däremot retat upp Gammelgren kommer han kräva att de omedelbart lämnar Tulerskogen. Han kommer dessutom diskret följa dem ett stycke på vägen för att se till att de inte ställer till med något otyg. Om de vägrar lämna skogen kastar han handgripligen ut dem, eller kommer åtminstone försöka.

MÖTE MED LOTHAR

Jätten Lothar är också ute och patrullerar och träffar på rollpersonerna i skogen, förmodligen i närheten av bergen.

Ur trädens mörka skuggor stiger plötsligt en väldig gestalt fram. En jätte, sex meter lång, klädd i enkla hudar och ett bröstharnesk som ser ut som en bronsbeslagen dörr. På fötterna har han kängor som ser verkar vara tillverkade av hela fårhudar. En hjälm med ett väldigt horn i pannan sitter på hans huvud och han bär på ett väldigt svärd i sina händer. Han har ett långt järngrått skägg och ögon som brinner av raseri.

"Halt!", ryter jätten, "Vilka är ni och vad gör ni här? Kunskapare för fienden kanske? Nå, låt höra. Är ni utsända av den där tjuven?"

Lothar är lika paranoid som Gammelgren och befärar att rollpersonerna är ute för att spionera för urträdet. Även här beror utfallet på hur rollpersonerna hanterar situationen, vad de väljer att berätta och vad de frågar om. Lothar tror till en början att rollpersonerna är utsända av Gammelgren, så de gör klokt i att förneka att de ens har mött honom - oavsett om det är sant eller inte.

Lyckas de övertyga jätten om att de inte är spioner, blir han lugnare. Han presenterar sig och berättar att han är vårdare av bergsområdet i Tulerskogen, men att han tvingats ner bland träden för att försvara sig mot sin fiende, urträdet Gammelgren:

"Han är en tjuv och lögnare. Allt hans vackra tal om att vara som en herde för träden var bara ett bedrägeri för att komma åt min skatt. Han hemsöker skogen och bergen. Dräper allt han ser. Till och med hästmännen, kentaurena, har han lurat över på sin sida. Bergens troll har sökt sig till mig för att jag ska skydda dem. Jag har fullt upp att värja mig och dem från den där bluffmakaren."

Inte heller Lothar kommer att förklara närmare vad hans "skatt" är, men han skälver av ilska och harm när han berättar om hur urträdet stal den från honom. Med bra rollspelande kan äventyrarna få ut en del information av jätten, men den är naturligtvis bara sanningen ur hans egen synvinkel.

- Urträdet Gammelgren bor i Träslottet, en boning djupt inne i skogen. Lothar kan ge ungefärliga vägbeskrivningar dit.
- Lothar och Gammelgren befinner i krig efter urträdets stöld av jättens skatt och därpå följande anfall.
- Gammelgren har en armé av kentaurener som utför hans blodiga hantverk åt honom. De bor i en by på vägen mot Träslottet.
- Bergens troll har alltid fått ströva fritt i skogen förut, men nu är det förenat med livsfara för dem att sätta sina fötter bland träden. Många av dem har sökt skydd hos Lothar.

Frågor om Oraklet eller sådant som hänger samman med rollpersonernas uppdrag viftar Lothar undan. Det enda som han tänker på är kriget mot Gammelgren och allt som inte är relaterat till det är helt ointressant.

Det finns en del ämnen som retar upp jätten om de kommer på tal. Förhoppningsvis inser spelarna detta, men framhärdar de med att ställa dumma frågor kommer Lothar bli deras fiende. Bland de olämpliga sakerna att ta upp finns:

- Goda ord om Gammelgren eller ens att de mött honom (om rollpersonerna har gjort det).
- Frågor om "skatten", antydningar om att den i själva verket kan vara Oraklets nyckel och att rollpersonerna själva är intresserade av den.
- Frågor om exakt var jättens boning är belägen och hur man kommer dit.
- Ifrågasättande av vems fel kriget egentligen är och om det verkligen bara är ett försvarskrig från Lothars sida.

Har rollpersonerna lyckats hålla Lothar på relativt gott humör, kan han ge dem tillstånd att vistas i skogen och bergstrakterna, dock på egen risk. Han varnar dem också upprepade gånger för Gammelgren och de mordlystna kentaurena. Därefter ursäktar han sig med att han måste fortsätta med sin patrullering och stegar bort mellan träden.

Om rollpersonerna däremot retat upp jätten, kräver han deras omedelbara avfärd från skogen. Skulle de våga eller trilskas tvekar han inte att ta i med hårdhandskarna. Även om de går med på att lämna skogen, kommer han förfölja dem på avstånd för att vara helt säker på att de gör som de lovat.

KENTAURBYN

Sedan lång tid tillbaka bor det i Tulerskogen en liten stam kentaurener på ungefär trettio individer. De har alltid gjort sig stort omak med att hålla sig hemliga och nästan inga människor har någonsin sett dem. Kentaurena är ett i grunden fridsamt släkte, som lever på jakt och skogens nötter och bär. Genom ombud bedriver de också småskalig handel med isolerade människobosättningar och andra varelser i skogarna. De är särskilt kända för sina vackra lergodsarbeten.

Kentaurena har en enorm respekt och vördnad för Gammelgren och när han begärde deras hjälp för att kämpa mot Lothar anade de inget oråd. De trodde fullt och fast på att jätten anfallit och stulit urträdets "skatt". Men allt eftersom kriget dragit ut, har vissa tvivel börjat gro i deras sinnen. Gammelgrens uppträdande har blivit allt märkligare och han uppvisar en grymhet och blodtörst som ingen trodde han hade. Men än så länge är de på urträdets sida och så länge hövdingen är honom trogen, vågar inga andra medlemmar i stammen öppet visa misstro mot Gammelgrens verkliga syften.

Lothars vägbeskrivningar kan leda rollpersonerna till kentaurens by, ett litet stycke före Träslottet. Beroende på vem av Gammelgren och Lothar rollpersonerna väljer att tro och på vilket humör jätten och urträdet var efter mötet, kan de antingen smyga sig in eller öppet besöka byn. Dagtid är de flesta av kentaurena ute på patrullering i skogen, men vissa av dem - främst de skadade, kvinnor och barn - är kvar. Under natten är så gott som alla byns invånare här.

Skulle rollpersonerna komma i konflikt med kentaurena, exempelvis genom att smyga in och bli tillfångatagna, förs de inför hövdingen (se nedan). De kommer även att visas in till honom om de öppet besöker byn och begär att få tala med någon. I det fallet kommer de dock inte att få tillträde till några andra byggnader än hövdingens hydda.

Kentaurbyn tar upp en ganska stor yta, främst för att byggnaderna ligger glest. Den omgärdas på två sidor av tjocka snår av taggbuskar och på de två andra sidorna av nyligen uppsatta stängsel. Kentaurena bor i rymliga hyddor, avlånga till formen och med tak av flätat vass. Hyddornas ena kortsida utgörs av en enda stor dörr, delad i två halvor - en

övre och en nedre - som kan öppnas och stängas oberoende av varandra. Hyddorna har också små fönsteröppningar som sitter ganska högt upp på väggen och kan stängas med luckor från insidan.

1. Törnsnår

Två stora buskage av taggig törne växer på vardera sidan av byn. De är avsedda för skydd, och har därför tillåtits växa tjocka och höga. Att ta sig igenom snåren är mycket svårt, men inte omöjligt. Om spelarna hittar på en tillräckligt fiffig metod, så låt dem gärna lyckas komma in byn den här vägen. Att bara gå rakt igenom är däremot inte att rekommendera. Oavsett hur mycket rustning man har på sig, kommer man fastna halvvägs och blöda svårt från hundratals smärtsamma sticksår.

2. Västra grinden

Överblick: I den stora lucka som bildats mellan de två törnsnåren har ett primitivt stängsel slagits upp. De består av grova trästörar som slagits ner med jämna mellanrum, och långa slanka vidjor som flätats mellan dem. En grind sitter mellan två av stöarna, upphängd med enkla gångjärn av trä och blockerad - så vitt ni kan se - av en tvärså från insidan.

Varelser: Nattetid vaktar här två kentaure, med en fackla ständigt brinnande. Under dagen finns här bara en vakt, som dessutom har till uppgift att bevaka östra grinden samtidigt.

SL: Stängslet är inte särskilt kraftigt och kan lätt slås ner om man använder en enklare murbräcka, eller helt enkelt tacklar sig igenom det.

3. Östra grinden

Överblick: Luckan mellan törnsnåren på den här sidan har täckts av ett enkelt staket. Det består av trästakar som placerats tätt och stöttats på insidan av tvärsålar. I en öppning i staket finns en grind av flätade vidjor, som mer ser ut som en markering än ett egentligt skydd.

Varelser: Nattetid bevakas grinden av en ensam kentaure som ständigt låter en fackla brinna. Dagtid vaktas grinden av samma kentaure som bevakar västra grinden.

SL: Staketet här är ännu enklare att bryta sig igenom än på västra sidan. Grinden är låst av en tvärså på insidan, men kan också den ganska lätt slås omkull.

4. Sjukstuga

Överblick: Inne i den ganska stora hyddan, faktiskt en av de största i byn, ligger ett flertal kentaure på bäddar av halm direkt på golvet. De flesta verkar sova eller vara medvetslösa. Alla har bandage på olika delar av kroppen eller något ben spjälkat. Många sover oroligt och gnyr då och då till av smärta. Några tunnor står i ett hörn och ett par flätade korgar i ett annat.

Varelser: Här har de kentaure som skadats i striderna med Lothar och hans troll samlats. Under dagen finns här vanligen en kvinnlig kentaure som sköter om såren och ser till de skadades alla behov.

SL: Tunnorna innehåller vatten och i korgarna finns rena bandage och en del läkande örter.

5. Bostadshydd

Överblick: I den avlånga hyddan verkar en familj på fyra-fem individer bo. Längs med väggarna ligger tjocka bäddar av mjukt, torkat gräs. Ett högt bord står i hyddans mitt, på vilket några lerkrus, tallrikar och bestick ligger. En arbetsbänk av något slag står i ett hörn och i andra skrymslen står en del tunnor, lådor och korgar.

Varelser: Nattetid sover en kentaurefamilj här. På dagen är hyddan vanligen tom, eftersom männen är ute på patrull och kvinnorna och ibland även barnen är ute och samlar mat eller arbetar.

SL: Det finns gott om svängum i alla kentaurebostäder, eftersom det kräver en del utrymme att gå runt med en hästkropp. Kentaure står vanligen upp hela sin vakna tid och lägger sig bara ner när de ska sova, varför bord och bänkar vanligen är ganska höga. I tunnor och korgar förvaras en del mat, enklare redskap och kläder. Det finns inga egentliga värdeföremål här.

6. Vapenkammare

Överblick: (Hyddans dörr är blockerad av en tung tvärså som är låst med ett kraftigt, men primitivt hänglås (SG 20)) Hyddan saknar fönster, så det enda ljuset är det som kommer in genom dörren. På krokarna och hyllorna längs väggarna hänger mängder av vapen. Till största delen rör det sig om spjut och pilbågar, men det finns också några stridsklubbor, ett armborst, ett par svärd och en yxa.

Varelser: Inga.

SL: Det är bara hövdingen som har nyckeln till hänglåset. Under dagen, när de flesta krigare är ute på patrull, finns det färre vapen här, men ändå tillräckligt för att alla individer - både vuxna och barn - kan beväpna sig. De flesta vapnen är av god kvalitet och värda 50% mer än normalpriset.

7. Krukmakare

Överblick: I den lilla hyddan, vars ena kortvägg är helt öppen, ligger en liten verkstad. Hyllor som kantar väggarna är täckta av krukor och andra föremål av lera. En liten ugn står i ena hörnet och i hyddans mitt är en drejskiva placerad. Ett par hinkar och flätade korgar står bredvid drejskivan, de flesta med ett lock av trä för att skydda innehållet.

Varelser: Dagtid arbetar byns krukmakare här inne. Han är en av få vuxna män som fått anstånd från kriget, eftersom krukmakeriet är en så viktig verksamhet för kentaurena.

SL: De flesta krukor håller utsökt kvalitet och skulle förmodligen inbringa en hel del vid försäljning. I hinkarna och korgarna förvaras lera som i

krukmakarens skickliga händer förvandlas till vasar, urnor, amforor och mängder av andra vackra föremål. Ugnen används för den slutliga glaseringen.

8. Smed

Överblick: Hyddans kortvägg som vetter ut mot den lilla tvärgatan är helt öppen. Under det flätade vasstaket ligger en fullt utrustad smedja. En rejäl ugn, med blåsbälg och alla tillbehör, står längs ena långväggen, medan städet av kraftigt gjutjärn står längs den andra. En hel rad olika verktyg - hammare av varierande storlekar, släggor, tänger och varjehanda slags knivar - hänger från taket eller står lutade mot städet. Järn i tackor och stänger står i tunnor och lådor. Halvfärdiga verktyg, vapen och hästskor - mängder av hästskor - ligger upplagda för fortsatta arbeten eller leverans.

Varelser: Under dagen arbetar byns smed härinne. Liksom krukmakaren är han befriad från krigstjänst på grund av sitt viktiga jobb. När han arbetar är smedjan ständigt upplyst av ett rött sken från ässjan och klangen från hans hammarslag hörs över hela byn.

SL: Hästkorna har alltid varit smedens viktigaste jobb, men sedan kriget mot Lothar bröt ut tas en allt större del av hans tid upp av vapentillverkning. Det finns en hel del vapen här, men alla är halvfärdiga eller trasiga.

9. Skafferi

Överblick: (Hyddans dörr är stängd och blockeras av en tung tvärså, men den är inte låst) Hyddan saknar fönster och är sval och mörk. Väggarna är kantade av tunnor och korgar, de flesta fyllda med nötter, bär, svampar, frukt och andra matvaror. Från krokarna i taket hänger rökta djurkroppar, mest hare, fågel och rådjur men också en och annan älg och varg.

Varelser: Inga.

SL: Även om de flesta kentaurefamiljer förvarar en del mat i sina egna hyddor, finns byns gemensamma matförråd här.

10. Bostadshyddan

Överblick: Mjuka bäddar av torkat gräs ligger längs väggarna i den rätt så stora hyddan. Ett högt bord står i dess mitt och små knyten och korgar ligger utspridda på golvet i ordning. Några vapen, ett par spjut, en kortbåge och två koger med pilar, står lutade mot väggen i ett hörn.

Varelser: Här bor byns ogifta unga män. De utgör också de närmaste kentaurena har ett organiserat vaktgarde och har hand om den största delen av bevakningstjänstgöringen. Under dagarna är hyddan alltid tom.

SL: De här kentaurena är varken särskilt ordningsamma eller välbärgade, så de har inte mycket värdeföremål i sin ostädade hydda. Vapnen är reserver eller sådana som behöver repareras.

11. Hövdingens hydda

Överblick: Den här är med marginal byns största hyddan. Den är ett par meter högre än alla andra och betydligt längre och bredare. Över dörren på ena kortsidan hänger ett par imponerande älghorn och buskar med röda blommor växer på vardera sidan. Hyddans insida verkar vara indelad i två sektioner. Den inre tredjedelen utgörs av en liten upphöjning, med ett högt bord placerat i dess mitt. På vardera sidan av bordet står snidade trästatyer av stegrande kentaurer. Bordsytan är täckt av granris och en slags spira eller klubba ligger i dess mitt. På den inre kortväggen hänger ett långt kurvigt horn med beläggningar i silver. På golvet längs väggarna i den lägre delen av hyddan ligger bäddar av torrt gräs. Tunnor och kistor står längre in i rummet. Ett annat högt bord, av betydligt enklare modell, finns mitt i rummet och en rad skålar och stora muggar av trä står på det.

Varelser: Här bor hövdingen Silas och hans familj. Under dagarna är Silas normalt ute med sina patruller och hyddan är då oftast tom.

SL: Bordet på upphöjningen är hövdingens podium vid de officiella sammankomster som äger rum i hyddan. Spiran, som är gjord av trä med utsmyckningar i silver (värd 125 sm), är hans ämbetsstecken som han bär vid formella tillfällen. I tunnorna och kistorna förvaras hans och hans familjs personliga ägodelar, men Silas är egentligen inte särskilt mycket rikare än någon annan i byn. Hornet är Genljuda, se vidare nedan.

Hornet Genljuda

Hornet kommer från en uroxe och är långt och kurvigt. Silver kantar båda dess ändar och det finns en rem av läder så att hornet kan bäras över ena axeln. I den spetsiga änden är silverarbetet format som ett munstycke så att man kan blåsa i det. På själva hornet finns en ristning av en trädliknande gestalt med armar och ben. Gestalten håller ut sina sjufingrade händer i en beskyddande gest och ler betryggande med den breda munnen. Hornet har funnits bland kentaurena sedan urminnes tider. Blåser man i det klingar en väldig ton, ren och klar, som rullar över skogen och verkar höras lång väg. Gammelgren kommer höra tonen var han än är och omedelbart skynda till den som blåst. Instinkten att göra så ligger djupt hos urträdet och har inte påverkats av spjutdelens förbannelse. Blåser rollpersonerna i hornet inne i byn och Gammelgren kommer på dem, blir han mäkta förgrymmad. Dock kan de komma att få användning för det senare; se *Ondskan i Åldertand* nedan.

Om rollpersonerna öppet besöker byn eller blir tillfångatagna under inbrott i den, kommer de att föras inför Silas i denna hydda. Kentaurehövdingen kommer inte vara särskilt villig att prata eller svara på frågor - särskilt inte om rollpersonerna är fångar - och undviker att tala om Gammelgren. Han kom-

mer bara berätta att urträdet är skogens beskyddare och alltid varit kentaurena främste vän. För att erkänna att han börjat bete sig underligt och till och med galet, kommer det krävas gott rollspelande vid konversationen eller ett svårt slag för Övertala. Om rollpersonerna lyckas med det, berättar hövdingen att Gammelgren kommit över något märkligt föremål som han verkar helt besatt av och som förmodligen var upptakten till kriget med Lothar. Föremålet har skiftat ägare flera gånger under kriget - så många gånger att kentaurena själva har tappat räkningen på vem som har det nu. Lyckas rollpersonerna göra sig till vänner med kentaurena - men detta bör vara svårt - kommer dessa be dem hitta ett sätt att avsluta kriget så att skogens varelser äntligen kan få frid igen. Silas kan i det fallet också vara villig att ge en vägbeskrivning för hur man kommer till Träslottet, Gammelgrens hem, om de inte redan har det.

TRÄSLOTTET

Stigen från kentaurens by fortsätter ännu ett stycke och mynnar i en dal eller gryta mitt i skogen. Växtligheten i själva grytan är ganska sparsam, men i dess mitt växer en stor mängd höga träd tätt tillsammans. Så tätt, faktiskt, att de tycks utgöra en enda massiv vägg. Det rör sig om lövträd, såvitt rollpersonerna kan se, och några av dem sträcker sig högre än vad man någonsin sett. Stigen löper ner i grytan ända fram till träden, där den verkar sluta vid en öppning mellan två stammar.

Träslottet är urträdet Gammelgrens boning. Han har bott här så länge han levtt, vilket är nästan lika länge som Tulerskogen funnits. Under kriget mot Lothar har det blivit hans fästning, men nu när han inte längre har spjutdelen och tror att jätten har den, tillbringar han all sin tid ute i skogen och besöker inte längre sitt hem. De enda som finns här nu är några enstaka flyktingar som sökt skydd undan kriget. Eftersom Gammelgren - när han är sig själv - inte är det minsta krigiskt lagd, är inte Träslottet konstruerat för krig och konflikter. Det finns därför inga vakter eller bevakning, så vill rollpersonerna smyga sig in är det bara att kliva rakt på. Stora dörren är enda vägen in, såvida inte någon är mycket klätterskicklig och kan ta sig ända upp till utkikstornet (nr. 6).

1. Ankomsthall

Överblick: Genom portalen som bildas av de två stammarna och grenarna som korsar varandra kommer ni i en grön sal av träd. På båda sidor om er står stammarna så tätt att de tillsammans med ett flätverk av grenar bildar massiva väggar. Det verkar inte finnas något riktigt tak. Istället bildar löven högt ovanför era huvuden ett lapptäcke av sakta vajande blad som släpper in solljuset i små öpp-

ningar som ständigt skiftar. Golvet är mest jord, men torra löv bildar en mjuk matta som prasslar tyst när ni kliver på den. Öppningar i träden, liknande den ni kommit in igenom, finns i salens motsatta kortvägg och längst bort till höger.

Varelser: Inga.

SL: Att försöka hugga sig igenom någon av väggarna för att komma in i ett annat rum är i det närmaste omöjligt. Nya grenar slingrar sig i så fall genast fram för att täcka det skadade området. Ett lyckat slag för Spåra eller Finna dolda ting avslöjar spår av hovar och små fötter i den mjuka myllan på golvet.

2. Plantskola

Överblick: Kammaren är i det närmaste helt rund, med lika högt i tak som i det föregående rummet. Ur golvet jord växer hundratals, kanske tusentals, små plantor av alla sorter. Det verkar mest röra sig om lövträd, men även blommande buskar, granar och andra växter finns här. Alla vajar långsamt fram och tillbaka med slingrande rörelser. Ett svagt viskande ljud hörs.

Varelser: De små plantorna är inte nya urträd, men halvt medvetna växter som odlas fram av Gammelgren till väktare och medhjälpare. Rör man vid någon av dem börjar de slingra sig ännu mer och avge ett pipande läte tills de släpps.

SL: Letar man på marken bland plantorna kan man hitta en rostig liten planteringsspade och en lika rostig vattenkanna.

3. Korridor

Överblick: Ett ganska litet utrymme, kvadratisk till formen med likadana portalliknande öppningar i alla fyra väggar. Det höga taket och lilla arealen gör att hela rummet känns som ett väldigt rör.

Varelser: Inga.

SL: Inget speciellt.

4. Gästhall

Överblick: Ett par korta trappsteg av knotiga rötter leder ner i en stor sal. Liksom i övriga rum i denna märkliga byggnad utgörs väggarna av massiva murar av trästammar och taket av grenar och löv högt upp. Möbler, som inte liknar något ni sett tidigare, fyller salens skrymslen och vrår. De är en blandning av levande trädrötter, snickrade delar och sten. Långbord, bänkar, sängar, stolar och hyllor står överallt utan synbar ordning eller tanke. Det finns också andra föremål av olika slag; byttor, korgar, tunnor, knyten och tusen andra saker.

Varelser: Här har ett flertal väsen från skogen sökt skydd undan kriget. Bland annat bor i salen några satyrer, en svanmö, ett par dryader, en dvärg och en liten skara älvor. Alla är fullständigt fredliga. Om inte rollpersonerna hotar dem, antar de helt enkelt att de är gäster i slottet. De pratar gärna, men har inte mycket mer att säga än att kriget mellan Gammelgren och Lothar tvingat dem från deras boplat-

ser. Ingen av flyktingarna vet varför kriget startat och har faktiskt inte sett utträdet på väldigt länge.

SL: De flesta möblerna hör till Träslottets inventarier, men de andra föremålen är flyktingarnas ägodelar. Det finns en del mat här och flyktingarna är mer än villiga att dela med sig, så länge det rör sig om rimliga mängder.

5. Trappa

Överblick: I en något trängre kammare leder en slingrande trappa av rötter och grenar upp längs en tjock stam. Ljus silar in genom springor mellan väggarnas kvistar och lövverk och lägger rummet i ett fridfullt grönt sken.

Varelser: Inga.

SL: Trappan leder upp till slottets utkikstorn.

6. Utkikstorn

Överblick: Trappan mynnar ut vid en slags balkong högt uppe i en trädtopp. Det är en ordentlig plattform, tillräckligt stor för att ett utträde utan problem ska kunna vistas här. Utsikten över skogen är hänförande. Ni kan se miltals omkring, från Grytternas snötäckta toppar i söder till det blånande Algohavet i norr. Vad viktigare är, ni kan se stigen som leder ner i dalen där slottet är beläget och alla som kan tänkas komma längs den. Ni inser att utsiktspunkten har stor strategisk betydelse för slottets försvar.

Varelser: En uggle som bor i ett hål i trädstammen störs av rollpersonernas ankomst. Hon hoar irriterat och flyger bort över trädtopparna med kraftiga vingslag. Ugglan är egentligen mycket intelligent och har fungerat som budbärare och spejare åt Gammelgren, men sedan kriget började har hon i avsmak hållit sig borta från utträdet.

SL: Det är möjligt att klättra upp till utsiktstornet utifrån, men mycket svårt. Från marken krävs det ett lyckat slag för Dolda ting för att överhuvudtaget inse att det finns en öppning här uppe.

7. Matsal

Överblick: Genom dörröppningen av träd och löv kommer ni in ännu en stor sal. En dörr leder till vänster, annars finns det inga fler öppningar. Ljus sipprar in från lövverket högt ovanför och lyser upp det bladtäckta golvet. Ett högt bord av sten står mitt i rummet, så högt att ni knappt når upp att se bordskivan. Några väldiga pallar som utgörs av avhuggna stockar ställda på högkant står runt bordet. En porlande bäck rinner in mellan två trädstammar i ena väggen, skär över ett av salens hörn och rinner sedan ut mellan två andra träd. På en liten bänk bredvid bäcken ligger en skopa av snidat trä och tre stora muggar.

Varelser: Inga.

SL: Genom att klättra upp på pallarna kan man se bordskivan. På den ligger ett en stor skål av lera. Skålen är tom, förutom resterna av nötskal och fruktkärnor. Det går utmärkt att dricka med hjälp av skopan och muggarna. Varje person som sväljer

vatten från bäcken känner hur det pirrar i kroppen. Håret reser sig och man känner sig underligt styrkt och pigg. Effekten av utträdet vatten är att STO permanent ökar med ett poäng. Det inträffar bara en gång per person, oavsett hur mycket man dricker.

8. Sovkammare

Överblick: Från matsalen kommer ni in i ett något mindre rum. Det finns inga möbler, annat än en grovt tilltyxad bänk, klädd med mossor och mjukt gräs. Lövverket uppe i taket är tjockare än i andra delar av slottet och gör rummet en aning mörkt och skumt. En rännil av vatten rinner från en tjock gren mitt på en trästam och bildar en stilla strilande dusch. Vattnet samlas upp i en pöl på det jordiga golvet och rinner sedan undan i ett hörn.

Varelser: Inga.

SL: Utträde sover inte i vanlig mening. När Gammelgren känner att han behöver vila ställer han sig i duschen och låter vattnet drypa över kroppen. Ett par timmar med fötterna i den blöta myllan brukar ofta vara tillräckligt. Numera befinner han sig aldrig i sitt Träslott. Sedan spjutdelen togs av Lothar sista gången tillbringas all tid med patrullering ute i skogen. Oraklets nyckel förvarades på den mossklädda bänken. En magiker kan känna ett slags kvarvarande spår eller avtryck i rummet, utan att exakt kunna säga vad det rör sig om. Dessutom kan man med ett svårt slag för Dolda ting hitta små flagor av bladguld bland mossan.

TROLLBYN

Troll har så länge någon minns funnits i Grytterna och de utlöpare som skär in i Tulerskogen. Stammen som bebor detta område är av osedvanligt fredlig art och har alltid kunnat färdats fritt i både berg och skog. De är egentligen inte alls ondskefulla, även om ett och annat vilsegånget människobarn från gång till annan hamnat i deras kokgrytor. Annars är de som troll är mest - skygga, primitiva, inte särskilt klipska, men starka och härdade krigare.

Jätten Lothar är något av en informell ledare för alla varelser i bergsområdet. Trollen har alltid lyssnat till hans råd, lytt hans tillsägelser när de gått för långt och hållit honom i ära. När kriget mot Gammelgren började, tvekade de inte att ställa sig på hans sida mot kentaurena. Med sin något begränsade tankekapacitet fann trollen det självklart att jätten hade rätten på sin sida. Trollens hövding - som är den enda som är någorlunda kvicktänkt - har på senare tid dock börjat känna sig allt mer tveksam till konflikten. Lothar är inte längre sig själv. Han har blivit blodtörstig och underlig och verkar besatt av sin stulna "skatt". Dessutom har trollhövdingen ingenting emot kentaurena och Gammelgren per-

sonligen. Det är bara hans enorma respekt för jätten som hittills fått honom att hålla tyst.

Under natten är byn i de närmaste tom, eftersom de flesta troll då är ute på patrull i skogen. Enstaka kvinnor och barn dröjer sig kvar, tillsammans med en ensam vakt. Dagtid befinner sig alla under tak eller i sina hålor, eftersom solens ljus har en förödande effekt på troll. Bevakningen är ganska slapp, eftersom ingen av trollen vill riskera att förvandlas till sten.

Om rollpersonerna öppet besöker trollbyn förs de direkt till hövdingens hydda. De kan då få tala med honom lugnt och sansat, men får ingen chans att se resten av byn. Skulle de smyga sig in kan de i och för sig undersöka alla hyddorna närmare, men blir de tillfångatagna förs de också inför hövdingen. Skillnaden är att ett hårt förhör väntar, istället för ett trevligt samtal.

Hyddorna i trollens by består av små urgröpta kullar eller jordhögar. De är delvis förstärkta med sten och hudar, i synnerhet kring ingången. En kort hall finns i alla hyddor och fungerar som sluss så att inte solen av misstag ska släppas in och förstena de boende. Dörrarna består av hudar uppspända på träamar eller tunga stenblock. Mellan några av hyddorna är underjordiska gångar grävda, så att man kan ta sig mellan dem utan att behöva gå upp på marknivån. Det finns inga fönster eller andra öppningar i hålorna, eftersom trollen har ett minst sagt måttligt behov av att släppa in solljus.

1. Muren

Runt trollens by löper en primitiv stenmur. Den är egentligen inte avsedd för att skydda mot annat än varg och björn och kan förmodligen ganska lätt klättras över av människor. Eftersom den består av stenar som bara staplats på varandra utan murbruk, har den en sluttande form och erbjuder gott om fotfästen. Den är knappt 1,5 meter hög och nästan lika tjock i basen. Där stigen sticker av till byn finns en port i muren. Den består av grova, hopsurrade trästockar som inte har några gångjärn utan måste lyftas eller släpas på plats. Ett par kraftiga stöttor håller den på plats på insidan. Dagtid är den stängd, medan den vanligen står åtminstone på glänt under natten, fast då med en vakt strax innanför.

2. Gårdsplanen

Överblick: Innanför muren ligger några jordhögar eller små kullar i hästskoform runt en liten gårdsplan. En stor eldstad finns på planens mitt. [Nattetid brinner den oftast en eld här, medan den på dagen är släckt och kall]. Ett par stora järngrytor som kan hängas upp i en trefotsställning över elden står vid sidan av. Här och där ligger rengnagda ben och andra matrester utspridda.

Varelser: Nattetid brukar några trollkvinnor [1T4 till antalet] med varsitt barn hålla till här för att sköta matlagningen. Under dagen är gården övergiven.

SL: Grytorna luktar verkligen illa och har förmodligen aldrig diskats. Undersöks benen [lyckat slag för Zoologi eller Jakt] verkar de komma från kaniner, rådjur och annat småvilt.

3. Bostadshåla

Överblick: En liten hall med dörrar av hudar över träamar leder in till en rund håla inne under jordhögen. Högar av fällar och päls ligger längs väggarna och utgör tydligen sängar. Ett lågt bord - ganska skevt - som man kan sitta vid direkt på golvet står i hålans mitt. Diverse redskap och verktyg ligger på bordet, såväl som enklare bestick och tallrikar. Prydnader av alla de slag hänger på väggarna och från taket; fjädrar, färgglada äggskal, intressant formade pinnar, blanka stenar, djurkrani-er, klumpigt tillverkade lerkärl, kottar och tusen andra saker. Några säckar och korgar trängs i hålans hörn. En klart obehaglig odör ligger i luften.

Varelser: Dagtid sover en trollfamilj på 4-6 individer här. På natten finns här möjligen en trollkvinna och något av de mindre barnen.

SL: Troll är notoriska prylsamlare och sparar på allt de hittar. De mesta - faktiskt nästan allt - är värde- löst för människor, men högt älskat av trollen. Korgar och säckar använder de för att förvara ytterligare saker i, däribland en del mat. Mellan två av hålorna (se karta) löper en underjordisk gång. Öppningarna är dolda bakom en säck, respektive under en säng.

4. Hövdingens håla

Överblick: I den största hålan i byn verkar det finnas plats för alla trollen att samlas. Några bäddar av päls och djurfällar ligger längs väggarna, men det som dominerar är en hög tron mittemot ingången. Den verkar vara tillverkad av drivved, skickligt sammanfogad utan att vare sig rep eller spik syns. Tronen är utsmyckad av snäckskal och vita fjädrar och har längst upp på ryggen ett grinande björnkranium. På väggen till vänster om tronen hänger en trumma, med en liten hammare i en rem. Andra prydnader sitter på väggarna och hänger från taket, därav en del saker som verkar vara både guld och silver. Säckar, knyten och korgar ligger packade på golvet inne i hålans skrymslen och vrår.

Varelser: Trollens hövding Mossflöte huserar i den här hålan, som också används som mötesplats när byns gemensamma angelägenheter ska dryftas. Oftast sitter han på sin tron när han befinner sig i hålan, men är annars ute på patrull med de andra trollen. Dagtid sover hela hövdingafamiljen på fem individer här, medan bara hans hustru Mörker och deras yngsta son Rävsvans finns här på natten.

SL: Tronen är en högt skattad ägodel vars byggmaterial hämtades hem under en farofylld expedition

till kusten för några år sedan. Trumman vid dess sida är Markaskälv (se nedan). En del fat och bägarer i guld och silver hänger på väggarna och värderas totalt till ungefär 250 sm. Det finns två hemliga gångar härifrån - en till skattkammaren och en till matförrådet. Det krävs ett lyckat slag för Dolda ting för att hitta öppningarna bakom högen av säckar och knuten.

Trumman Markaskälv

På en rund ram av trä - ungefär en fot i diameter - är ett tunt skinn uppspant. På skinnets ovansida är en stor människoliknande gestalt med ett svärd och behornad hjälm tecknad. Bredvid gestalten är några hukande figurer - inte ens hälften så stora - avbildade, som med lite god vilja kan tolkas som troll. Från en läderrem i ramen hänger en liten hammare av snidat ben. Om man slår på trumman med hammaren uppstår ett enormt kraftigt muller, som om åskan gick rakt ovanför huvudet. Marken skakar och mullret rullar ekande omkring. Jätten Lothar kommer höra mullret var han än är och genast skynda till platsen där trumman finns. Instinkten att hörsamma Markaskälv ligger djupt i honom och har inte påverkats av spjutdelens förbannelse. Skulle rollpersonerna olovandes slå på trumman inne i trollbyn och Lothar kommer på dem, blir han mycket vred. Trumman kommer de dock ha nytta av senare; se *Ondskan i Äldertand* nedan.

5. Skattkammare

Överblick: [Det här är den enda håla vars dörr inte består av hudar. Istället är ett väldigt klippblock placerat i ingången och täcker den fullständigt. Det krävs en STY på 25 eller mer för att rulla undan det.] Hålan är ganska liten, men fylld till bristningsgränsen av saker. Staplat på golvet och hängande på väggarna är mängder av glittrande föremål och andra prydnader; mynt av olika valörer är blandade med blanka stenar, guldallriker ligger bland färggranna fågelfjädrar, flaskor av konstfärdigt blåst glas blandas med krus i enklaste lera, knotiga rötter hänger huller om buller med blänkande svärd, röda rävpälsar ligger samman med utsmyckade ringbrynjor och så vidare.

Varelser: Inga.

SL: Trollen har svårt att skilja mellan vad som är värdefullt i människors ögon och vad som bara är skräp. Men alla sina vackraste föremål har de samlat i sin skattkammare. Skulle rollpersonerna få tillfälle att plundra och stjäla här, kommer de få en del svårigheter att reda ut det värdefulla från det värdelösa. Här finns mynt i olika valörer (12 gm, 304 sm och 411 km), bägarer och fat i guld och silver värda totalt 540 sm, glasföremål för ca 400 sm, två mästarsmidda bredsärdar och en ringbrynja. Räkna dock med att trollen knappast kommer låta någon tjuv komma undan ostraffat.

6. Matförråd

Överblick: Ett flertal grytor och korgar står på golvet i den lilla hålan. De flesta verkar innehålla mat av olika slag. Mest rör det sig om nötter, svamp, rötter och rökt kött.

Varelser: Inga.

SL: Även om trollfamiljerna har sina egna små förråd är det här som byns gemensamma mat förvaras. Det mesta är dock inte avpassat för människors smaker, så rollpersonerna kommer inte vara särskilt angelägna att fylla på sina egna förråd härifrån.

Om rollpersonerna öppet besöker byn förs de till hövdingen Mossflöte i hans håla. Han kommer inte vara särskilt angelägen att diskutera Lothar eller kriget, men berättar att jätten alltid varit trollens vän och beskyddare. Uppmärksamma rollpersoner kan dock märka att han verkar obekvämt när han talar väl om honom. Med mycket bra rollspelande eller ett svårt slag för Övertala kan Mossflöte erkänna att Lothar inte längre är sig själv. Kriget rör tydligen någon värdefull artefakt som Gammelgren antas ha stulit. Föremålet verkar ha haft en underlig inverkan på jätten och han har blivit som besatt av den. Hövdingen vet inte vad föremålet är, eftersom jätten aldrig visat det för någon. Han ber också rollpersonerna att göra vad de kan för att stoppa kriget, eftersom trollen alls inte har något emot vare sig Gammelgren eller kentaurena och egentligen bara vill leva i fred med dem. Dessutom kan han ge en vägbeskrivning för hur man kommer till Stenslottet, om rollpersonerna inte redan vet det.

Skulle rollpersonerna försöka smyga sig in i byn men bli tillfångatagna förs de också inför Mossflöte. I det här läget är det betydligt svårare att få fram någon vettig information och de kommer förmodligen vara lyckliga om de klarar sig därifrån med livet i behåll. Spelledaren får själv anpassa situationen efter hur spelarna agerar, men tänk på att trollen innerst inne inte vill skada någon.

STENSLOTTET

Från trollens by löper stigen vidare upp genom bergsområdet i allt högre terräng. Till slut viker den av ut på en bred platå som ligger på en av topparna. Det finns nästan ingen vegetation, bara enstaka små buskar och plättar med gräs. Mitt på den öppna ytan ligger ett egendomligt byggnadsverk. En enorm mängd runda stenar har staplats på varandra så att de bildar ett slags torn eller pyramid. Det sträcker sig åtskilliga tiotals meter upp och påminner en aning om en jättelik sockertopp. Stigen slutar vid byggnadens fot, där en väldig dörröppning leder till dess inre. Här och där på väggarna sitter fönsteröppningar, men det är omöjligt att se insidan på det här avståndet.

Stenslottet är jätten Lothars hem och han byggde det med hjälp av Gammelgren när han kom till Tulerskogen för flera hundra år sedan. Än så länge har det hållit för de stormningar det utsatts för av urträdet och kentaureorna, men det är bara tack vare den möda de forna vännerna lade ner när det restes. Jätten befinner sig numera nästan aldrig i Stenslottet, eftersom han är fullt upptagen med att patrullera i skogen. Han har några små varelser, kallade stenknytt, i sin tjänst som fortfarande bor och arbetar i slottet. De är fullt upptagna med att städa och feja och kommer med sin mycket begränsade fattningsförmåga vare sig vara till hjälp eller hinder för rollpersonerna.

1. Hall

Överblick: Den väldiga dörrlösa portöppningen leder in i en hall som delar sig i korridorer åt höger och vänster. Takhöjden är enorm - säkert åtta-tio meter. Både väggar och tak utgörs av runda stenar som verkar ha sammanfogats utan murbruk. Golvet är hårdstampad jord, men verkar vara fritt från skräp och smuts. Stora avlånga fönsteröppningar sitter på några ställen i ytterväggen, minst fem meter upp.

Varelser: Inga.

SL: Stora dörren är den vanliga vägen in, men det går också att klättra in genom fönstrena eller ta sig ända upp till utkikstornet (nr. 9).

2. Trappa

Överblick: En dörröppning leder in till vänster och rakt fram kröker sig en trappa uppåt och till vänster. Trappstegen är mer än tre gånger så höga som i ett vanligt hus och det ser ut att vara en jobbig klättring om man vill ta sig upp. Ett par fönsteröppningar sitter i ytterväggen till höger fem meter upp.

Varelser: Inga.

SL: Det är verkligen jobbigt att ta sig upp för trappan, men alls inte omöjligt.

3. Gillessal

Överblick: Ni kommer in i en stor (allt är i och för sig stort i det här huset) sal som verkar ligga i byggnadens mitt. Ett runt stenbord, åtminstone tre meter högt står i mitten och dominerar rummet. En tronliknande stol av sten står vid bordets ena ända och vid dess motsatta en hög långbänk med en liten trappa upp. Från det höga taket hänger en fantastisk ljuskrona, gjord av stalaktiter från en grotta och fylld med hundratals vaxljus. På en av väggarna hänger skinnet av en björn och på den motsatta sidan skinnet av ulv.

Varelser: Ett stenknytt är upptagen med att sopa golvet och ett annat är sysselsatt med att skrubba stenbordets yta. Inga av dem svarar på tilltal eller verkar överhuvudtaget märka att rollpersonerna kommer in i rummet. Vad man än gör fortsätter de bara med sitt arbete.

SL: Att ta sig upp i stolen blir en klättring i högsta laget, men långbänken är avsedd för kortväxta gäster och lätt att ta sig upp på med trappan. På bordet finns - förutom ett gnoende stenknytt - vid stolens sida en ölsejdel stor som en tunna och på andra sidan en normalstor tillbringare med vatten och fyra muggar. Vattnet är friskt och kallt och kommer från en hemlig livgivande källa i bergen som läker 1 KP om man dricker av det. Detta kan bara inträffa en gång.

4. Kök/förråd

Överblick: Ett litet rum som inte verkar vara mer än en hall mellan två salar. Förutom tre dörröppningar står det några enorma tunnor och en korg i ett hörn. En fönsteröppning fem meter upp på ytterväggen släpper in ljus.

Varelser: Tre stenknytt sitter på en av tunnorna och rensar nyplockad svamp. Försöker man tala med dem kommer de att erbjuda personen svamp, men annars varken svara eller reagera på annat sätt.

SL: I en av tunnorna förvarar jätten sitt enormt starka öl, medan korgen och de övriga tunnorna innehåller hans förråd av mat.

5. Sovkammare

Överblick: I mitten av den väldiga kammaren står en jättelik säng av sten med höga hörnstolpar och madrass med halmfyllning. En grov filt - stor som ett segel - ligger över madrassen. Några fönsteröppningar högt uppe på väggen släpper in ljus, men draperier av svart tyg hänger bredvid dem och kan dras för så att rummet mörkläggs. Vid ena väggen står en kista stor som en vagn, stängd och låst med ett enormt hänglås.

Varelser: Ett stenknytt sopar under sängen, som är så stor att han kan gå upprätt under den.

SL: Kistan är i det närmaste omöjlig att få upp. Låset är så stort att inga vanliga dyrkar kan användas i det. Det krävs ett perfekt slag för Låsdyrkning, samt att personen som försöker har tillgång till en ordentlig uppsättning dyrkar. Att hacka upp kistan är i och för sig möjligt, men den är beslagen med järn och har 200 KP/m², så det är troligare att rollpersonerna förstör sina vapen eller verktyg än att de får upp den. Skulle de trots allt lyckas, visar sig kistan innehålla en börs (i jätteformat) med silverstycken till ett värde av 650 sm, en dolk stor som ett slagsvärd och ett enormt bryne. Att bryta upp kistan är dock det enda som får stenknyttarna att reagera och de kommer upphetsat pipande att rusa in och ge sig på rollpersonerna.

6. Studerkammare

Överblick: Ett runt rum som verkar ligga i mitten av den här våningen. Det omges av korridorer, så det finns inga ytterväggar med fönster som kan släppa in ljus. Istället sitter facklor i hållare på väggarna, de flesta så högt upp att ni inte kan nå dem ens om ni hoppade. Mitt i rummet står ett stenbord,

helt kvadratisk och närmare tre meter högt. En stol byggd av grova trästockar står vid dess ena sida. I övrigt tycks rummet vara tomt.

Varelser: Inga.

SL: Genom att klättra upp på stolen kan man ta sig vidare upp på bordsskivan. Där ligger en bädd av granris, som verkar ha varit där ett tag eftersom den är alldeles torr. På granrisbädden förvarade Lothar spjutdelen när han hade den. En magiker kan känna ett slags kvarvarande spår eller avtryck i rummet, utan att exakt kunna säga vad det rör sig om. Dessutom kan man med ett svårt slag för Dolda ting hitta små flagor av bladguld bland granriset.

7. Utkikstorn

Överblick: Trappan leder upp till byggnadens tak, som utgörs av en plattform, kanske sex meter tvärs över, kringgärdat av ett lågt räcke. En stol av sten med högt ryggstöd står mitt på plattformen, riktad åt nordost. Vinden är frisk här uppe och det känns att ni befinner er en bra bit över marken.

Varelser: Inga.

SL: Räcket är en knapp meter högt och mer en markering än ett verkligt skydd. Genom att klättra upp på stolen får man en enorm utsikt över skogen. Trollens by kan skimras på avstånd och längst bort i norr syns Algohavets blå vatten. Grytternas snöklädda toppar är belägna vid horisonten söderut.

GRÅBEN OCH ÄLGfrode

När rollpersonerna - förhoppningsvis - sökt igenom Träslottet, Stenslottet och både kentaurens och trollens byar utan att hitta spjutdelen kanske de börjar misströsta en aning. Det finns inga mer ledtrådar, förutom att ingen av kombattanterna tycks ha lyckats men att båda verkar tro att den andra har den. Vid det här laget är det dags för rollpersonerna att möta Gråben och Älgfrode, de två skyddsväsen som verkligen innehar spjutdelen. Mötet kan ske var som helst i skogen - dröj bara inte så länge att rollpersonerna börjar hitta på dumheter.

Där ni traskar fram i skogen, nedtyngda av hopplösheten, blockeras plötsligt er väg. Mitt framför er står en högväxt gestalt. Han ser ut som en människa, fast hans kropp är täckt av fin, grå päls och han har en älgdjurs huvud med ett par väldiga skovelhorn. Hans enda kläder är ett höftskyne i skinn. Han är lång, närmare två och en halv meter och ser ut att vara mycket stark. Men han rör sig inte ur fläcken, verkar inte vara hotfull, utan tittar bara på er med sina förvånansvärt uttrycksfulla ögon.

Om inte rollpersonerna omedelbart går till anfall kommer Älgfrode - för det är honom sällskapet har mött - att bara stå still utan att svara på tilltal eller säga något. Efter en kort stund hörs en röst bakom dem:

"Ni får ursäkta min kamrat, men han säger inte mycket." Rösten kommer bakifrån er och när ni instinktivt vänder er om står ytterligare en gestalt mellan träden. Den här ser betydligt mer mänsklig ut. Faktiskt verkar han vid första anblicken vara fullt normal. Han är av medellängd, med halvlångt gråsprängt hår. Mannen är slätrakad, men har ett par långa, raggiga polisonger i samma gråa nyans som sitt hår. Han är klädd i en enkel väst av päls och ett par byxor i skinn. Det är först när ni tittar närmare som ni ser att något inte stämmer. Hans ögons iris är gyllengula, som hos en varg och när han talar ser ni att hörntänderna är långa och spetsiga.

"Jag kallas Gråben", fortsätter den märkliga mannen, "och min kamrat här går under namnet Älgfrode. Och nu skulle vi gärna vilja veta vilka ni är och varför ni har löpt fram och tillbaka genom skogen som tättingar."

Om rollpersonerna är någorlunda artiga och i alla fall berättar vilka de är, kommer Gråben - som är den enda av de två som talar - att berätta lite om vilka de själva är, nämligen vargarnas och älgarnas beskyddare. Han kommer också berätta att de är oroliga över att krig rasar mellan Gammelgren och Lothar och att de försökt stoppa det, eftersom hela Tulerskogen är hotad av konflikten. Urträdet och jätten har alltid varit vänner, men nu är de som besatta av hat mot varandra. Beroende på hur mycket rollpersonerna säger om vad de är ute efter, kommer Gråben så småningom också närma sig ämnet Oraklets nyckel. Frågar rollpersonerna direkt efter den, blir han först misstänksam och förhör sig noga om varför de vill ha den. Kommer de med en tillräckligt trovärdig förklaring - helt upp till rollpersonerna hur övertygande de är och vad spelledaren bedömer som nog - erkänner han utan omsvep att han och Älgfrode har lagt beslag på den. Han säger vidare att spjutdelen är orsaken till kriget, eftersom den tydligen för med sig en förbannelse som gör att alla som ser den drabbas av ett omåttlig begär till den. Gråben och Älgfrode är däremot andeväsen som inte påverkas, vilket gör att de kunnat hålla sig objektiva. Förmodligen kommer rollpersonerna att vilja ha spjutdelen av dem, men Gråben säger att läget är lite komplicerat.

"Tulerskogen har alltid befunnit sig långt från människornas värld. De övernaturliga tingen har levt och frodats och magin har varit stark. Orsaken är Äldertand, en mäktig kraftkälla som är skogens själ och hjärta. Äldertand är varken god eller ond i sig, utan bara en styrka som funnits sedan urminnes tider. Gammelgren och Lothar är - eller var i alla fall till nyligen - goda varelser och gemensamt har de kunnat kontrollera Äldertands kraft. Men sedan de hittade spjutdelen och drabbades av dess förbannelse har de förblindats och helt glömt Äldertand. Kraftkällan lämnades vind för väg och nu har

ondskan dragits dit, som en mal dras till ljust. Vi - Älgfrode och jag - tror oss kunna bryta spjutets förbannelse, men vi måste använda oss av Äldertands kraft för att klara det. Om ni verkligen vill ha spjutdelen av oss måste ni hjälpa till. Rensa Äldertand från onskan och finn på ett sätt att föra dit Gammelgren och Lothar samtidigt. Klarar ni det, så sköter vi resten. Därefter ger vi er Oraklets nyckel."

Den enda ledtråd till hur man ska få Lothar och Gammelgren att komma till Äldertand samtidigt är en gammal vers som Gråben kan recitera för rollpersonerna:

*På Äldertand skall hatet dö
Trä och sten så vänskapsfrö*

*Horn och trumma ljuda käckt
Att hela band som vrede bräckt*

Gråben kan också berätta att versen förmodligen är en del av Oraklets allra första profetia för tusentals år sedan, som har relevans först nu. Älgfrode nickar instämmande men säger ingenting.

Vill rollpersonerna ha spjutdelen har de inget annat val än att göra Gråben till viljes. Den enda övriga information han kan ge är en beskrivning för hur man kommer till Äldertand. Exakt vad onskan är och hur man rensar bort den vet han inte. Han erkänner också att han inte vet vad versen syftar på. Har rollpersonerna besökt kentaurens och trollens byar kan de ha sett hornet Genljuda och trumman Markaskälv och inser kanske att de kan vara intressanta i sammanhanget. Att ge sig på de båda skyddsväsenden med våld är ganska meningslöst. Om man mot förmodan skulle besegra dem, har de inte nyckeln på sig. Den är istället gömd på ett säkert ställe i skogen som de aldrig avslöjar.

ONDSKAN I ÄLDERTAND

Rollpersonerna måste nu göra två saker och det spelar inte så stor roll vad de gör först; hitta ett sätt att kalla Gammelgren och Lothar till Äldertand samtidigt, samt rensa platsen från onska.

Äldertand är beläget ungefär mittemellan Träslottet och Stenslottet. Med Gråbens vägbeskrivning är det inga problem att hitta dit. Äldertand är verkligen besatt av onda krafter. Platsen är en urkälla för rå kraft, men har hållits i schack av Gammelgren och Lothar som styrt dess energi till goda ändamål. När de båda drabbades av Wids förbannelse, fick mörkret fritt fram. Yog-Soggoth, en uråldrig varelse av ren onska från världens djupaste rötter, började röra sig uppåt mot Äldertand och besatte platsen.

Nu sitter han där, sinnesslöv men grym och lapar i sig av det råa energiflödet och besudlar kraftkällan.

Skogen öppnar upp sig i en glänta. I dess mitt ligger en liten kulle där sju resta bautastenar står i en cirkel. Mitt i cirkeln står ytterligare en sten, dubbelt så hög som de övriga. Fastän himlen är klar och luften varm verkar platsen ligga i skugga och ni ryser alla till när ni närmar er kullen.

Själva Äldertand är egentligen stencirkeln, men hela gläntan påverkas av dess urkraft. Magikunniga personer känner med lätthet hur stark energin är i området. Källan i sig är som sagt vare sig ond eller god, så alla kan utnyttja den. Kraftpoäng återvinns dubbelt så snabbt så länge man befinner sig i gläntan. Dessutom ökas alla besvärjelser automatiskt med ytterligare en effektgrad utan det kostar något mer.

Undersöker man kullen och stenarna närmare hittar man ett hål i marken omedelbart intill den mittersta bautastenen. Det är ganska trångt och verkar leda rakt nedåt. Flugor surrar kring öppningen, som om något dött och osunt ligger i botten. Vill man veta vad som finns nere i hålet har man inget annat val än att ta sig ner. Det visar sig vara ungefär fyra meter djupt, vilket rollpersonerna kan få reda på genom att exempelvis loda med ett rep. Med ett rep är det också förhållandevis lätt att fira sig ner i hålet. Från botten leder en lika trång gång rakt inåt i kullen. Den är knappt en meter hög och mycket trång. Om man inte är halvlängdsman eller dvärg måste man huka sig ordentligt eller krypa för att ta sig fram. Det finns inte plats för mer än en person i bredd, så rollpersonerna gör klokt i att skicka ner sin bästa krigare först. Yog-Soggoth sitter nämligen i slutet av gången åtta meter bort och kommer anfalla omedelbart när den första personen kommit ner i hålet. Om rollpersonen som tar sig ner har mörkersyn eller lyckas med ett slag för Uppträcka fara hinner han uppfatta hur ett par stora ögon öppnas och stirrar på honom. Därefter - oavsett om han såg något innan eller inte - blir han bara varse hur något stort, grönt och slemmigt med många klor och tänder rusar rakt på honom. För att rensa Äldertand måste Yog-Soggoth besegras. Monstret kommer inte lämna hålet i marken om rollpersonen skulle fly eller dödas. Om sällskapet i det läget inte kommer på någon metod att döda honom på avstånd, är det bara att fortsätta att skicka ner folk i hålet. När Yog-Soggoth till slut har dödats kommer Äldertand förändras. Skuggan som verkar ha legat över platsen försvinner, liksom den märkliga kylan. Fågelsång börjar höras i den förutom så tysta gläntan. Flugorna som surrade kring hålet är borta och ersätts av humlor och ett par färgglada fjärilar.

Förutom att rensa Äldertand från onska måste rollpersonerna också locka dit Gammelgren och

Lothar samtidigt, så att Gråben och Älgfrode kan bryta Wids förbannelse. Skulle de komma på något helt eget sätt att lösa problemet på är det naturligtvis fritt fram (ibland kan det vara bra att låta spelarna känna sig lite smärta och "lura" spelledaren - det är trots allt för deras nöjes skull man spelar), men annars är det uppenbara sättet att använda hornet Genljuda och trumman Markaskälv. Har rollpersonerna besökt byarna har de förmodligen sett instrumenten, men inte nödvändigtvis insett vad de har för effekt. Vill de ha tag i dem - om de inte redan har dem - kan antingen försöka stjäla dem eller övertala Silas och Mossflöte att låna ut dem. Om de frågar hövdingarna om instrumenten eller ber att få dem, kommer det krävas bra rollspelande vid konversationen eller ett svårt slag för Övertala; se beskrivningarna av trollens och kentaurens byar för detaljer. Bara om hövdingarna verkligen tror på rollpersonernas goda uppsåt och uppriktiga vilja att stoppa kriget kommer de gå med på att låna ut hornet och trumman. Är rollpersonerna klumpiga i sina övertalningsförsök kommer bara stöldalternativet att återstå. Detta är betydligt sämre, eftersom varken trollen eller kentaurena ser lättvindigt på tjuveri och kommer göra sitt yttersta för att fånga in och bestraffa eventuella missdådare.

Till slut bör rollpersonerna ha fått tag på Genljuda och Markaskälv samt rensat Äldertand från Yog-Soggoths ondska. Om de nu blåser i hornet och slår på trumman kommer ljudet från dem att klinga och dåna vida omkring. Gammelgren och Lothar, som inte befinner sig särskilt långt därifrån, hörsammar signalerna och skyndar mot Äldertand. Om spelledaren vill kan han låta den ena av dem komma fram lite tidigare, så att rollpersonerna tvingas leka kurrage om ett tag bland bautastenar och träd. Förhoppningsvis inser de att varken jätten eller urträdet kommer att bli särskilt nöjda med att kallats till platsen mot sin vilja och inte kommer behandla rollpersonerna särskilt milt om de kommer på dem med hornet eller trumman. När både Lothar och Gammelgren slutligen möts vid Äldertand och får syn på varandra, kommer de först bli rasande och göra sig redo för strid. Då dyker Gråben och Älgfrode upp vid skogsbrynet. Älgfrode har spjutdelen

i handen och medan Gråben med hög röst ropar ut en besvärjelse på ett främmande språk slungar han den upp i luften. Den gyllene spjutspetsen flyger i en vid båge och slår ner i gropen uppe på Äldertands kulle.

Allting stannar upp. Lothar och Gammelgren, som för ett ögonblick sedan verkade vara redo att slita varandra i stycken, stirrar förbryllade på stenringen på kullen. Från gropen vid den mittersta bautastenen strålar ett märkligt ljussken. Så börjar hela kullen skälva. Plötsligt hörs ett brak och hela gläntan fylls av det strålande ljuset. Spjutdelen far upp som en kork ur hålet. Den far genom luften och begravs i [marken, ett träd eller något annat, beroende på var rollpersonerna befinner sig] bredvid er. Ljusskenet avtar och urträdet och jätten tittar förvånat på varandra. Ni inser att den märkliga glöd ni sett i båda deras ögon nu falnar och försvinner helt. Lothar faller på knä och begraver ansiktet i händerna.

"Vad har jag gjort?" snyftar han, "Förlåt mig gamle vän. Jag har varit vansinnig."

Gammelgren går fram till jätten och lägger en våldig hand på hans axel.

"Nej", säger han, "förlåt mig, min vän. Hrum-hmm. Jag borde ha vetat bättre. Ha-hum. Jag borde ha stått emot. Vi har båda varit dårar. Låt oss börja om på nytt."

Nu kan rollpersonerna inte göra mycket mer i Tulerskogen. Gråben nickar bekräftande åt dem från skogsbrynet och försvinner sedan in bland träden tillsammans med Älgfrode. Spjutdelen, spetsen i massigt guld och ett kort stycke av det avbrutna förgyllda skaftet, sitter i marken eller ett träd bredvid dem och det är bara att ta den med sig. Gammelgren och Lothar är upptagna med att försonas och kommer inte ägna rollpersonerna mycket uppmärksamhet. De tackar dem visserligen som hastigast, men annars säger de inte mycket mer. Hornet Genljuda och trumman Markaskälv kommer de däremot vilja ha tillbaka, oavsett hur rollpersonerna kom över dem.

ORAKLETS TRE VÄKTARE

När rollpersonerna slutligen lyckats hitta alla tre delarna till Oraklets nyckel, är den rimligaste åtgärden att söka upp Jovilan för att få reda på hur man använder den. Det är i och för sig möjligt att de sökte upp den gamle prästen redan när de funnit den första spjutdelen, men i så fall kommer han bara i sitt töcken av fylla och demens sluddra att de *"måschte hitta alla tre delarna (hick)"*, annars kan han inte hjälpa dem.

NYCKELN SAMMANFOGAS

När de nu åter ska besöka Jovilan kommer han befinna sig i sin vanliga taverna nere i hamnen, men den här gången kommer rollpersonerna i sista sekunden. Översteprästen Ottovan har börjat fatta misstankar efter alla frågor som ställts om Oraklet på sista tiden. När han inte kunde hitta rollpersonerna, gav han sig istället ut för att leta upp Jovilan och ta reda på vad han vet. Rollpersonerna anländer till krogen lagom för att se hur Ottovan och en skara tempelvakter omringat den halvt medvetslöse gamle prästen. Två av vakterna håller fast honom medan Ottovan försöker förhöra honom. Rollpersonerna kan uppfatta fragment av hans frågor: *"Vi vet att du har talat med dem. Vad har du sagt?"*, *"Har du gett Oraklets nyckel till dem? Svara!"*, *"Vet de hur man använder den?"* och liknande. Förhoppningsvis försöker rollpersonerna rädda Jovilan. Beroende på hur de sköter situationen kan de därmed hamna i bråk med tempelvakterna. Ottovan tänker inte under några omständigheter låta dem använda Oraklets nyckel och tar till alla medel för att hindra dem. Skulle strid uppstå med tempelvakterna kommer dessutom lordkonstapel Iserius och några stadsvakter att anlända inom kort. Det bästa för rollpersonerna - om de inte vill ha hela staden efter sig - är att ta sig därifrån. Om Jovilan är i tillräckligt nyktert skick för att förstå vad som händer, föreslår han att de tar sig till det gamla Widtemplet. Det är nämligen dit de måste om de ska kunna sammanfoga spjutet igen. På lång sikt har rollpersonerna också ganska små chanser att klara sig i staden om de har stadsvakterna emot sig. Lordkonstapeln kan begära förstärkningar från kungens garde om det behövs, så förr eller senare måste de fly undan.

Förhoppningsvis tar sig nu rollpersonerna till det gamla templet. Om de är förföljda kan de kanske tvingas gömma sig längs vägen eller lägga sig i bakhåll, men förr eller senare bör de nå fram till templet. Jovilan verkar leva upp när de når fram. Han är plötsligt till synes nykter och hans blick blir klar. Prästen kommer instruera rollpersonerna att ta

spjutets delar och lägga dem på det blodfläckade gamla altaret framför gudabilden. Därefter börjar han mäsas en bön till Wid, med förvånansvärt stark och klar röst. Ett muller som av åska hörs på avstånd och de tre spjutdelarna börjar smälta ihop. Guldets ser att bli flytande för ett tag och när det åter stelnat ligger ett helt, obrutet spjut på altaret. Jovilan lyfter upp det, grymtar förnöjt medan han granskar det och lämnar sedan över det till rollpersonerna.

"Nu", säger Jovilan, "är ni redo att ta er till Oraklet. Hon har sin boning i bergen väster om Fangel, ungefär två dagsmarscher härifrån. Spjutet fungerar både som vägvisare och nyckel. Om ni är osäkra på vilken väg ni ska ta, kasta bara upp spjutet i luften. När det faller ner på marken igen pekar det i exakt den riktning ni ska. Väl framme vid Oraklet kommer ni ställas inför tre väktare. De kommer i tur och ordning pröva er styrka, er vishet och ert mod. Först när ni har övervunnit dessa prov kommer ni få ta del av Oraklets visdom. Gå nu. Något säger mig att det inte finns mycket tid."

När prästen har kommit så långt flämtar han till och tar sig för bröstet. Med en grimas av smärta faller han omkull och dör av hjärtstillestånd innan han ens nått marken. Han har genomfört sin sista uppgift för Wid och dör utsträckt på gudens altare. För rollpersonerna återstår bara - möjligen efter att ha gett Jovilan en värdig begravning - att påbörja färden mot Oraklet. Det är som prästen nämnde ca två dagsmarscher dit, något snabbare om man färdas till häst. Har rollpersonerna gjort sig ovänner med tempelvakterna och stadsvakterna inne i Fangel, kanske de kan behöva röra sig lite försiktigt. Risker finns alltid - d.v.s. det är upp till spelledaren - att dessa får för sig att förfölja sällskapet utanför stadens murar. De fyra Rytterna (eller hur många som nu återstår, se *Ön vid världens ände* ovan) kommer däremot inte att anfalla rollpersonerna under den här sista sträckan. De förföljer osedda sällskapet på avstånd för att slå till en sista gång längre fram. Se *Oraklets profetia* nedan. Om spelledaren vill kan han lägga in något av de slumpmässiga mötena på vägen, annars kommer ingenting särskilt att hända.

DE TRE PRÖVNINGARNA

Med spjutet som vägvisare är det inga problem för rollpersonerna att hitta rätt väg. Nyckeln leder dem i västlig riktning från Fangel, upp mot de berg där Gravviken skär in i kusten. Ganska snart viker de av från huvudvägen och tvingas ta sig uppför den allt högre terrängen på små stiger eller på helt

obruten mark. Till slut hamnar rollpersonerna framför en klippvägg som sluttar brant uppåt. Hur mycket de än kastar upp spjutet kommer det bara att peka på väggen. Att klättra upp är inte att tänka på. Klippan är nästan helt lodrät och även om den är täckt av växtlighet nere vid marken, är det mest buskar och sly som inte erbjuder tillräckligt fäste för att ta sig upp. Vad som återstår är att undersöka grönskan vid klippväggs fot. Med lämplig magi, ett lyckat slag för Dolda ting eller ett envetet letande kommer rollpersonerna - om de röjer undan slyn - att hitta en märklig urholkning på själva klippan. Den är formad som ett spjut, och faktiskt - om man prövar - finner man att Oraklets nyckel passar perfekt i urholkningen. Med ett sugande läte glider den in i hålet och fastnar. Därefter börjar klippväggen skaka och ramen till en dörr avtecknas mot stenen. Sektionen rör sig inåt berget med ett skrapande och svänger sedan åt sidan. En mörk grottgång ligger nu framför rollpersonerna.

1. Styrkeprovet

Överblick: Efter ett par krökar öppnar den mörka gången upp sig något och bildar en grotta, kanske tio meter tvärsöver. Ni kan ana att gången fortsätter på andra sidan. Det är rått och aningen fuktigt i luften. Stalaktiter hänger från taket och stalagmiter sticker upp från golvet. Vid vänstra väggen, halvvägs bort genom grottan, finns en staty av en stor, människoliknande gestalt som sitter framåtlutad och hopsjunken på en sten.

Varelser: Statyn är i själva verket den första av Oraklets väktare, en cyklop. När rollpersonerna kliver längre in i grottan reser han sig upp och skakar av sig det lager av århundradens damm och stenflis som gjorde att han såg ut som staty. Han sträcker på sig och tornar upp sig framför rollpersonerna. Med sitt enda öga betraktar han dem och säger på en ålderdomlig dialekt: *"Jag är Oraklets första väktare. Endast min överman i styrka må passera."*

SL: För att cyklopen ska låta rollpersonerna komma förbi måste en av dem besegra honom i en brottningsmatch. En cyklop är en mycket stark varelse, så nu är rätta tillfället för den starkaste av rollpersonerna att dricka Trädgårdsvärgens trolldryck (se *Illusionernas hus* ovan). Brottningen går till enligt följande: var och en av kombattanerna börjar med lika många brottningspoäng (BP) som sin STY. Personen med högst SMI börjar och försöker övervinna motståndarens BP med sin egen på motståndstabellen. Lyckas han förlorar motståndaren 2 BP. Misslyckas slaget händer ingenting. Därefter är det motståndarens tur att försöka övervinna den andres BP med sin egen på motståndstabellen och så vidare. De båda brottarna turas om att "anfälla" en gång i taget. En person som förlorar BP i början får alltså svårare och svårare att stå emot den andre, vilket representerar hur det är svårare att ta sig ur ett underläge ju mer motståndaren trycker ner en.

Den som först når 0 BP anses ha tryckts ner på marken och har därmed förlorat matchen. Förlorar cyklopen, bugar han ödmjukt och låter sällskapet passera. Vinner han, är det så klart tråkigt för rollpersonerna, men de kan försöka hur många gånger som helst. Fast utan styrkedrycken är det förmodligen svårare. För varje brottningsmatch cyklopen utkämpar beräknas hans STY minska med ett, p.g.a. trötthet. Rollpersonerna kan i och för sig ignorera cyklopens brottningsregler och anfälla honom med vapen, men han är en svår motståndare även i vanlig strid och Oraklet kommer inte uppskatta sådant fusk.

2. Vishetsprovet

Överblick: Efter ännu några krökar öppnar gången upp sig i en ny grotta, nästan identisk med den förra. Det känns visserligen inte riktigt lika fuktigt i luften här, men stalaktiter och stalagmiter bildar långa rader med vassa tänder även här och gången ser ut att fortsätta på andra sidan. Mitt för utgången står en staty av en märklig skepnad. Varelsen har ett lejons kropp, men vingar som en örn och en kvinnas stränga ansikte.

Varelser: Inte heller det här är en riktig staty, utan en sfinx - Oraklets andre väktare. När rollpersonerna närmar sig skakar hon på sig och spänner ut vingarna så att damm och spindelväv från hundratals år flyger. Hon fixerar dem med sin genomträngande blick och säger: *"Jag är Oraklets andre väktare. Endast min överman i vishet må passera."*

SL: För att sfinxen ska släppa förbi rollpersonerna måste de svara rätt på tre gåtor. De får konferera med varandra så mycket de vill, men de får bara en chans att svara på varje gåta. Det rekommenderas att spelledaren är generös med tolkningen av svaren, så att de får en hygglig chans att gissa rätt. Är svaret tillräckligt nära den rätta lösningen bör det godkännas.

- *"Hör min första gåta: Vad är det för en besynnerlig gäst som går genom ett förunderligt hus och huset går igenom gästen och husfolket blir sittande i honom?"* Rätt svar är att gästen är ett fiskenät, huset är havet och husfolket är fisken.
- *"Hör min andra gåta: Två män hade varit på en marknad. Då de kom hem stod deras hustrur på gården; de sade till varandra: där kommer våra män och våra mödrars män, våra fäder och våra barns fäder?"* Svaret är att männen var två änklings, som gift sig med varandras döttrar.
- *"Hör min tredje gåta: När jag är långt borta är jag nära. Jag kommer obedd och går otackad. Jag är osedd och alla känner mig. Jag är starkare än järn och besegrar alla kungar. Jag bor i den enklaste hydda och är kejsarens gäst. Jag vandrar över bergen och besöker alla dalar."*

Jag råder över världen och alla flyr mig. Ingen undgår mig och jag har dock rum för alla. Vem är jag?" Rätt svar är Döden.

Svarar rollpersonerna rätt på alla tre gåtorna, böjer sfinxen erkännande på huvudet och låter dem passera. Naturligtvis kan rollpersonerna även här välja att istället anfalla sfinxen för att komma förbi. Återigen kommer inte Oraklet att tycka särskilt bra om den lösningen och spelledaren bör ha ett sådant handlande i åtanke när han ska dela ut bonuserfarenhetspoäng efter äventyrets slut.

3. Tapperhetsprovet

Överblick: Efter ännu fler krökar kommer ni till ytterligare en grotta. Den här ser däremot annorlunda ut än de två föregående. En djup klyfta skär rakt över gången och överbryggas bara av en smal bro, som verkar vara ett naturligt klippusprång. Klyftan är ungefär åtta meter bred, men det är omöjligt att säga hur djup den är. Bron ser ut att vara den enda vägen över.

Varelser: När rollpersonerna kommit ungefär halvvägs över bron uppenbarar sig Oraklets tredje och sista väktare - ett spöke, vars skimrande gestalt svävar över marken vid brofästet på andra sidan. Den talar med ihålig röst: *"Jag är Oraklets tredje väktare. Endast min överman i mod må passera."*

SL: Så fort någon av rollpersonerna kommer längre än halvvägs över bron anfaller spöket med en skräckattack. Om personen misslyckas med ett INT-slag måste han slå ett slag på skräcktabellen. Tänk på att bron är så smal att man inte har rum att passera varandra. Försöker man fly och någon står i vägen är det risk att en eller båda istället faller ner i klyftan. Det krävs ett lyckat SMI-slag för var och en av personerna för att hålla sig kvar. Turligt nog är det inte så djupt som det förefaller om man trillar ner. Knappt tio meter längre ner är botten täckt av vatten, fyra meter djupt i mitten och en knapp meter vid klyftans väggar. Faktiskt gör det inte så mycket om någon eller några av rollpersonerna ramlar i, så länge minst en tar sig över till andra sidan. Väl där upptäcker han en lång stege som ligger i grottgången, tillräckligt lång för att man ska kunna använda den till att klättra upp på från klyftans botten. Spöket kommer inte heller göra något mer om man klarar av skräckattacken och tar sig över till andra sidan. När alla passerat bugar det artigt och tonar sedan bort.

ORAKLETS PROFETIA

Efter att förhoppningsvis ha klarat alla tre proven och tagit sig förbi väktarna, fortsätter grottgången ytterligare ett litet stycke med krökar och svängar. Till slut ser rollpersonerna ett ljus i änden och gången mynnar ut i friheten.

Gången mynnar ut på vad som verkar vara andra sidan berget. Ni står på en klippfylla, kanske tio meter djup och dubbelt så bred. Den mesta ytan ligger till vänster om er. Ovanför er reser sig bergssidan nästan lodrätt uppåt och nedåt stupar bergen lodrätt ytterligare några hundra meter. Ni inser att ni befinner er vid en dal, helt inringad av höga, branta berg. Hyllan ni står på sitter halvvägs upp på ett av bergen. Som det ser ut finns det ingen annan väg in i dalen och klippfyllan kan omöjligen nås på något annat sätt än genom gången ni just kom igenom. Det troligaste är att den inte ens syns någon annanstans ifrån. Ett litet utstickande utsprång bildar ett slags tak som skyddar en del av hyllan till vänster om er. Det ni ser under taket får er att förundras. En kvinnogestalt, helt klädd i en tunn, gulvit klädnad med en huva så långt uppdraget att den helt skuggar ansiktet står vänd mot er. Hon lyfter ena handen och vinkar er till sig med fingret. Nu ser ni fler gestalter bredvid henne. Älvan Fingol Brisglidare, som hjälpte er inne i Fangel [spelledaren får ta bort stycket om älvens hjälp aldrig behövdes] kommer flygande och skrattar uppspelt. Dessutom kliver den lilla blonda flickan som uppenbarade sig i det nordmarkska lägret fram och ställer sig bredvid den beslöjade kvinnan. Det känns som en evighet sedan nu. Hon ler förtroende fullt mot er och älvan flyger fram och slår sig ner på hennes axel.

"Välkomna", säger den lilla flickan, "Ni har kommit till Oraklet efter många faror och prövningar. Nu är tiden inne för er att få del av hennes visdom."

Kvinnan, som uppenbarligen är Oraklet, kliver åt sidan. Bakom henne står på en piedestal av slingrande trädrötter en bred skål av sten. Skålen är fylld till brädden av klart vatten. Oraklet tecknar åt er att samlas runt skålen. Ni ställer er kring den så att ni kan se ner i vattnet och flickan tränger sig in mellan två av er. Oraklet för handen över skålen och genast grumlas vattnet.

"Skåda det förflutna", säger Oraklet och talar för första gången. Hennes röst är klar och stark men låter på något sätt uråldrig.

Först händer ingenting, men sedan förändras vattenytan. En bild framträder. En stad, olik varje stad ni tidigare sett. Murarna är enorma och klädda i otroliga mosaiker av pärlemor. Tornen i staden strävar mot himlen och är fler och större än ni någonsin trodde var möjligt. Det glänser som av guld och silver, och minsta hus är utsmyckat som ett palats.

"Elysium", säger den lilla flickan. "Alvernas mäktigaste stad när deras civilisation styrde världen för tusentals år sedan. På den tiden levde människornas förfäder ännu i grottor och klädde sig i djurhudar."

Ni ser nu att det faktiskt är alver som befolkar den strålande staden. Klädda i kläder av siden och silke strövar de längs gator och torg, skrattande och samtalande. Ryttare i silverglänsande rustningar

som verkar stråla av ett inre ljus rider genom stadens många portar och vakar över freden.

"En underverkens tid var det", fortsätter flickan. "En guldålder när allting verkade möjligt. Elysiums alver behärskade hela kontinenten Mid och många andra länder. Deras magi och välstånd överträffade allt man tidigare sett. Folk var lyckliga och stolta. Kanske allt för stolta."

Bilden förändras. Mörka moln drar upp vid horisonten. Ni ser ändlösa skaror av mörka krigare, orcher som det ser ut, som drar fram över landsbygden. Bränder och rök stiger mot himlen.

"Kaoskrigen", säger flickan, nu med rösten färgad av sorg. "Den vansinnige eldguden Rafastos fängslades av sina syskon vid världens skapelse. För sextusen år sedan bröt han sig loss från sitt fängelse. I hemlighet byggde han upp sin makt. Han fångade alver och förändrade dem till oigenkännlighet. Han gjorde dem ondskefulla men starka och tränade dem till krigare. Så skapades svartfolkens många släkten. När hans horder var tillräckligt stora släppte han lös krigets fasor mot alvernas riken. En efter en föll länderna, men i Elysium var man uppfylld av sin egen storhet och i sitt högmod vägrade stadens kung, Gyriel, att komma till deras hjälp. Till slut var det bara den staden kvar som stod mellan Rafastos och världsherravälde."

Återigen ser ni nu Elysium, men nu är staden belägrad. Svartfolk i otroliga mängder omringar den och kastar sig mot murarna i våg efter våg.

"Staden var fortfarande stark", fortsätter flickan, "och i femtio år höll de ut. Det var en tid av hjälte-dåd, då de mäktigaste vapen världen någonsin skådat tillverkades av Elysiums smeder och magiker. Men till slut tappade eldguden tålamodet."

Horderna av svartfolk som omringar staden delar sig och en jättelik gestalt plöjer sig fram. Han ser ut att vara minst tjugo meter hög och är helt insvept i eld. Varelsen går fram mot Elysiums murar och i ett inferno av flammor och lava verkar han bryta ner dem med sina bara händer.

"Rafastos själv bröt sig slutligen in i staden", berättar flickan. "Kung Gyriel ångrade bittert sitt högmod, men dog i ett hopplöst försvar av Elysiums palats."

Ni ser nu hur staden står i ljusan låga. Svartfolk härjar och plundrar på gatorna och svart brandrök förmörkar himlen.

"Men nu vaknade de andra gudarna", fortsätter flickan. "De kunde inte låta hela skapelsen bli Rafastos rov, så de steg ner från himlen för att åter fånga in och fängsla honom."

Bilden förändras igen. Kaotiska stridscener avlöser varandra. Gigantiska arméer och märkliga varelser vars like ni aldrig skådat kastar sig över varandra i ändlösa slag. Jorden skälver och spricker, vulkaner sprutar ut lava och haven forsar in över land.

"Kaoskrigen var den svåraste konflikt världen någonsin skådat", säger flickan, "men till slut segrade

de andra gudarna över Rafastos och fängslade honom på nytt."

Ni ser nu hur enorma jättar - till synes gjorda av is och snö - bär på den vilt sprattlande och kämpande eldvarelsen som bröt sig in i Elysium. De släpar honom genom en frodig djungel. Växtligheten som kommer i kontakt med hans kropp fattar eld och börjar brinna. Ett stort hål öppnar sig med ett brak i marken och isjättarna tvingar ner den vansinniga guden i det. De följer själva efter, fullt upptagna med hålla fast honom, och försvinner ner i marken, medan lågor och lava slår ut runt omkring dem. Slutligen kommer ett berg farande ner från himlen och täpper till hålet. Det trycks så långt ner att bara toppen, formad som en perfekt pyramid, sticker upp.

Flickan fortsätter sin berättelse: "Gudarna beordrade titanerna - frostjättarna som byggde världen på deras uppdrag - att hålla Rafastos fången. De förde honom långt ner under jorden och gudarna placerade ett berg ovanpå honom för att hålla honom fast."

Ni ser nu hur djungeln kring pyramiden bränns ned av den enorma hettan. Solen går ned och ersätts av månen. Natt blir åter dag och snabbare och snabbare verkar tiden gå. Den nedbrända djungeln faller samman. Inget nytt kan växa i den mördande hettan från den fängslade guden och snart omges pyramiden av en öken. Åren verkar gå. År blir till decennier och decennierna till sekel. Och seklena går. Öken ligger kvar, liksom pyramiden, som sakta nöts av väder och vind.

"Nära sextusen år gick", berättar flickan, "och Rafastos ruvade oupphörligen på ett sätt att på nytt rymma från sitt fängelse."

Ännu en gång dyker en ny bild upp på vattenytan. Ni ser en väg som går genom ett idylliskt landskap. Det skulle kunna vara var som helst i centrala Mid; Kora kanske, eller Brodal. En vandringsman sitter vid vägkanten och vilar sig. Så händer något underligt: i marken bredvid honom öppnas en spricka. Inte alls stor och nästan helt utan oväsen. Rök som från en eld stiger upp från sprickan. Nyfiket lutar sig mannen över håligheten och kikar ner. Då far någonting upp ur djupet - en halvt genomskinlig skepnad, vagt människoformad och glödande som eld. Gestalten omsluter den överrumplade mannen, som faller omkull och vrider sig i plågor. Till slut blir han stilla. Så reser han sig upp, ostadigt först, men sedan allt säkrare. Han vänder sig om och ni ser att hans ögon har ersatts av brinnande eld. Mannens ansikte förvrids i en grimas av triumf och han stegar bort längs vägen.

"Rafastos kunde inte bryta sig loss själv", förklarar flickan, "så han skickade istället sin ande genom en obehövad väg i underjorden. Anden besatte en dödlig människa. I det ögonblicket blev mannen Rafastos, med alla hans gudomliga krafter, men ändå med en människas begränsningar och svagheter. Mannen blev känd som Vagabonden och han

påbörjade nu sina försök att befria sin riktiga kropp från fängelset."

Ni ser nu i skålen hur Vagabonden till synes planlöst strövar omkring i Mids länder. Under flera år verkar han söka något och sakta bygga upp sin styrka. Men ni ser också något speciellt. Vid tre tillfällen stannar han vid små ensligt belägna bondgårdar. Han går in i boningshuset under natten och försvinner nästa morgon. När vad som verkar vara nio månader har gått, hörs skriken av nyfödda från husen.

"Under de år han strövade runt i världen avlade han tre söner", fortsätter flickan - och nu är hennes lillgamlas röst hård som flinta, "var och en med en dödlig kvinna. De föddes och växte upp som vanliga människor. Inte förrän de nådde tonåren blev de varse sitt gudomliga arv. Rafastos krafter och ondska fyllde dem och de skulle snart komma att smida planer för att befria sin far. Dessa tre skulle visa sig bli större hot än Vagabonden själv."

Åter igen en ny bild. Ännu några år verkar ha gått. Vagabonden befinner sig ute i öknen, bredvid pyramiden ni tidigare såg. Runt omkring honom är en armé samlad. Svartfolk, svårt plågade av den starka solen, odöda och obeskrivliga monster blandas i ett enda gytter. Den besatte själv tycks vara upptagen med att kasta besvärjelse efter besvärjelse mot pyramidens slitna stenytta, till synes utan resultat.

"Det var för drygt tio år sedan", säger nu flickan. "Vagabonden gick slutligen till sitt kroppsliga fängelse för att en gång för alla bli helt fri. Men liksom ni nu är gudarnas Utvalda, kom den gången andra Utvalda för att kämpa mot honom. Människorna kallade konflikten Stormkriget."

En annan del av öknen. En annan armé, betydligt mindre. Gestalter som ser ynkligt små ut mot ökens oändlighet strävar fram genom sanden. Ni har aldrig sett dem förut, men inser genast vilka de är. Er tids största hjältar, odödliggjorda genom sagor och sånger. De är alla där: riddar Kettil, kapten för den brodalske kungens Paladiner, i full helrustning trots den mördande solen. Korp, den kärve damariske krigaren, som alltid klädd i svart, tystlåten och bister. Fernan, den unge mästermagikern, yngre bror till Koras exilkronprinsessa Cecilia. Den blonde Ceric, kallad Slaktaren för sitt vådsamma bärsärkaraseri i strid, stor och muskulös med sitt tvåhandssvärd vilande över ena axeln. Och slutligen ledare för skaran; prins Svein, gemål och förkämpe till prinsessan Cecilia, av de flesta erkänd som världens främste krigare. Bakom dem följer andra, kända och mindre kända. De ser tröttna och slitna ut, men verkar beslutsamma och målmedvetna.

"De Utvalda spårade upp Vagabonden", säger flickan, "och besegrade honom just innan han kunde befria sin riktiga kropp. Men i motsats till vad vi alla trodde var det inte slut på Rafastos ränker."

Oraklet för åter igen handen över skålen. Vattnet grumlas på nytt.

"Skåda det nuvarande", säger hon med sin märkligt gamla röst.

Bilden som framträder i vattenytan är märkligt bekant. Ni känner igen det karga landskapet. Gran-skogarna hör hemma i Nordmark, ert hemland. Mannen i den svarta rustningen som kliver fram med svartklädda nekromantiker och odöda krigare i sitt följ är också välbekant.

"Själasklukare", konstaterar flickan, "men honom känner ni redan. När ni besegrade den förstfödde av Rafastos tre söner avslöjades ni som de Utvalda."

Ni ser slagfältet utanför Fuldapasset, där ni dödade Själasklukare med Arkains hammare. Högt ovanifrån observerar ni hur den odöda armén faller samman. Ni återupplever kung Valors död och chocken när Hoppets Förvägrare svämmade över er med sin svartfolkshär. Bilden växlar sedan till Migdols fästning, där en här av svartfolk belägrar den kentrinske kejsarens borg. Hoppets Förvägrare själv flyger högt över trupperna på sin flygödda.

"Den andra av Rafastos söner", berättar flickan. "Eldguden är svartfolkens skapare och när en av hans söner framträdde i norden följde de honom med fanatisk övertygelse. Han är ett allvarigare hot än vad Själasklukare var."

Från Nordmark flyttar sig nu bilden i skålen till öknen. Den urgamlas pyramiden syns i bakgrunden. Ett tältläger är uppslaget i sanden. Bilden riktas in mot en stor paviljong, där en tronliknande stol står. En man sitter i tronen. Han bär en krona av järn på hjässan och hans ansikte är sminkat så att ena halvan är helt svart och den andra helt vit. En spira, också den av järn, vilar i hans händer. Anletsdragen är förvridna i ett vansinnigt leende.

"Förtvivlans Furste", säger flickan. "Den tredje och farligaste av Rafastos söner. Var och en av dem ärvde en särskild aspekt av gudens krafter. Själasklukares var makten över de odöda, Hoppets Förvägrare är svartfolkens herre, men Förtvivlans Furste har makten över elden. Han har också kommit längst i sina försök att befria sin far. Redan befinner han sig vid fängelset i ökensanden. Dessvärre ärvde han med elden också sin faders vansinne."

Oraklet för än en gång handen över skålen.

"Skåda er uppgift", säger hon och bilden förnyas ännu en gång. I en värld dunkel av rödglödande dis ser ni de väldiga frostjättarna. De verkar dåsa och befinna sig halvt i dvala. Otydliga figurer, vagt människoliknande, rör sig i diset. Klot av eld skjuts från figurerna mot titanerna, som faller längre och längre ner i sin slummer.

"Det här är Förtvivlans Furstes plan", förklarar flickan. "Att söva eller dräpa titanerna, Rafastos fångvaktare, så att eldguden kan bryta sig loss från sina bojor och ta sig ut i världen. Detta är de Utvaldas uppgift - att hejda Rafastos söner och åter väcka frostjättarna så att han för evigt blir kvar i sitt fängelse."

En sista gång för Oraklet handen över skålen och bilden försvinner. Vatten är nu åter klart och genomskinligt.

"Hör nu min profetia", säger hon allvarligt. "Tre saker säger jag er. För det första: Väntaren skall vakna och han skall bli er vägvisare. Ugglan är det tecken på vilket ni skall känna igen honom. För det andra: för att nå er uppgift måste ni stiga ner till det yttersta mörkets fasor. Först därefter kan det möte ske som är ödesbestämt sedan världens skapelse. För det tredje..."

Ett plötsligt brak avbryter Oraklet. En stenbumling faller ner från bergets topp, slår i klipphyllan och studsar vidare ner mot dalen. Från ovan hör ni hur en häst gnäggar och när ni tittar upp ser ni [den eller de Ryttare som ännu finns kvar; helst Död, men någon av de andra är också möjliga] som sporrar sina hästar framåt och påbörjar en fullständigt vansinnig nedstigning längs den nästa lodräta bergssidan. Samtidigt strömmar vättrar fram över bergskammen. Många av dem börjar vräka ner fler stenar mot er, medan andra slänger ner rep för att klättra ner. Och mest oroväckande av allt - över bergstoppen störtar en flygödla fram - en ödla på vars rygg Hoppets Förvägrare själv sitter. Han svingar en stridsklubba och pekar på er.

"Krossa dem!", vrålar han, "Förinta dem! Tysta Oraklet en gång för alla!"

En formlig lavin av klippblock rasar nu ner längs bergssidan mot er. Oraklet vänder sig hastigt mot er och faller tillbaka sin huva så att ni för första gången ser hennes ansikte. Trots att hon är tusentals år gammal ser hon ut som en ung kvinna, inte äldre än tjugo. Men där hennes ögon skulle vara är det bara ett par oändligt djupa, svarta hål.

"Fly!", säger hon, "Rädda er. Min tid är ute. Minns vad jag sagt."

En stor sten slår omkull skålen så att vattnet stjälpas ut. Skålen krossas när den slår i marken och störtar ner mot dalen.

Om rollpersonerna stannar kvar kommer de ganska snart bli krossade av stenraset. Dessutom är en hel hord vättrar och Ryttarna på väg ner för att rensa upp vad som blir kvar efter stenarna. Ryttarna upptäckte nämligen att rollpersonerna var på väg in genom gången och tillkallade förstärkningar för att göra slut på dem. De kunde visserligen inte ta sig in genom gången, men räknade ut att de kunde nå dalen genom att klättra över den branta klippan. Hoppets Förvägrare befann sig själv i närheten och beslöt sig för att delta personligen. Den enda chansen för rollpersonerna är att fly tillbaka genom grottgången. Oraklet och den lilla flickan står kvar och kan inte övertalas att följa med. Det sista rollpersonerna ser av dem är hur de försvinner under en skur av stenblock. Därefter sveps hela klipphyllan bort i skredet. Älvan Fingol Brisglidare flyger bort över dalen med ett tjut av sorg och smärta. Låt gärna rollpersonerna känna sig ordentlig jagade. De

bör inse att de står inför en övermakt de inte kan besegra i strid. I gången märker de också att Oraklets väktare är borta. Grottorna ser ut som förut, men är helt övergivna. Spöket framträder inte och både sfinxen och cyklopen är spårlöst försvunna. När Oraklet nu är borta (eller är hon?) finns det heller inget behov av väktare. Skulle de få för sig att hämta tillbaka Oraklets nyckel, ser de att också spjutet är försvunnet från porten. Hålligheten är kvar, men är tom.

WE DO NEED ANOTHER HERO

Vad ska rollpersonerna göra nu? De fick aldrig höra Oraklets fullständiga profetia, och vad viktigare är - de vet fortfarande inte exakt var Rafastos är fängslad. Dessutom har de också Hoppets Förvägrare efter sig. Den här gången finns det heller inget heligt vapen att bekämpa gudasonen med. Men de är inte ensamma i sin kamp. Redan under jakten på Arkains hammare (se äventyret *Själaslukare*) sattes en kedja av händelser igång. I Lysare fick man reda på att Själaslukare förmodligen var son till Rafastos och att världen därmed befann sig i allvarlig fara. Broder Maynard, den främste historikern i observatoriet, hade visserligen stor tilltro till att rollpersonerna skulle kunna hitta gudarnas hammare och besegra de odöda, men han kände att han borde göra mer än så. När munkarna började forska mer i ämnet efter rollpersonernas hastiga avfärd, insåg de att Stormkriget för tio år sedan var kopplat till Själaslukares invasion av Nordmark. Ledaren för hjälptarna i Stormkriget, prins Svein, var en gammal bekant till broder Maynard. Munken fick iväg ett meddelande till honom och Svein gav sig av för att spåra upp rollpersonerna. Han verkade ständigt ligga ett steg efter, men kunde slutligen följa dem genom Nordmark och Kentrin. När han insåg att Hoppets Förvägrare var på väg mot Paratroka, vidtog han vissa steg för att om möjligt förhindra invasionen. I spetsen för en liten styrka från den exilriskiska flottan hastade han över Algohavet och försökte åter igen få upp spåret efter rollpersonerna.

Rollpersonerna kommer nu förhoppningsvis att försöka ta sig bort från Oraklets grotta. Om de dröjer sig kvar, kan spelledaren låta Ryttern och vättern komma ner från berget och börja förfölja dem. Det spelar egentligen ingen större roll vart sällskapet bestämmer sig för att bege sig. När skymningen börjar falla hejades de mycket överraskande av fem illresar som verkar dyka upp från ingenstans. Illresarna riktar sina arbalest mot rollpersonerna och beordrar dem med sin kärva accent att lägga ner vapnen. Rollpersonerna har knappast någon chans att dra vapen och anfalla, eftersom illresarna kommer skjuta vid minsta tecken på motstånd. Skulle de ändå försöka sig på att slåss, kommer de till att börja med få fem arbalestskätkor genom kropparna

och därefter anfallas bakifrån av ytterligare tre illresar. Om de däremot tar det lugnt (de behöver inte ens lämna över vapnen) och inte gör något motstånd, kommer hjälp dyka upp från oväntat håll.

De stora illresarna flinar mot er och verkar redo att när som helst trycka av sina överdimensionerade armborst. Plötsligt blixtrar ett metalliskt föremål genom luften och begravs i en av resarnas strupe. Han tappar arbalestet, tar sig stönande om halsen och faller död ner på marken. Omedelbart därefter störtar en man fram ur buskaget vid väggkanten. Vad som följer går så snabbt att ni knappt hinner tänka. Han svingar ett märkligt svärd - eneggat, svagt krökt, med ett fäste så långt att det utan problem kan fattas med två händer och en rund skiva istället för parerstång. Inom en sekund har han huggit ner två till av illresarna. När de två kvarvarande försöker slita upp sina väldiga yxor, fäller han dem till marken med en kombination av höga sparkar och blixtnabba svärdstötter. I samma ögonblick som den sista dunsar omkull, för mannen ner svärdet i skidan i en enda flytande rörelse. Alltsammans verkar ha tagit ungefär så lång tid som det tar för er att blinka. Han vänder sig nu mot er. Mannen verkar vara i fyrtioårsåldern och har ett ganska alldagligt utseende. Han är av medellängd, slätrakad och med mörkblont hår. Han verkar inte ha någon rustning, utan är bara klädd i intetsägande gråbruna kläder med en kort mantel tillbakaslängd över ryggen. Ni har aldrig mött honom förut, men inser att ni såg honom alldeles nyligen. Det här är ingen annan än prins Svein, ledaren för hjältarna i Stormkriget och förmodligen världens bästa krigare, som ni såg i Oraklets vision. Ni har just hunnit inse detta när han kastar en blick över era axlar. Hans svärd far ut ur skidan igen och han ropar till: "Bakom er!"

Ytterligare tre illresar med dragna tvåhandsyxor har smugit sig upp bakom rollpersonerna. Svein kommer hjälpa till i striden, men når inte fram förrän efter 2 SR. När striden är över - och förhoppningsvis vunnen - kommer Svein presentera sig. Han berättar kortfattat hur han blivit kontaktad av broder Maynard och sedan farit land och rike kring i jakten på rollpersonerna.

"Vi har en hel del att diskutera, ni och jag. Förra gången Rafastos försökte rymma hejdade jag och mina vapenbröder honom i sista sekunden. Den här gången verkar det vara er uppgift, men jag ska hjälpa er. Framför allt är det viktigt att ni kommer till rätt plats. Öken där eldguden är fängslad ligger i södra Kasatien, på andra sidan Kristallhavet. Jag ska försöka samla ihop så många som möjligt av de som var med i Stormkriget. Alla är inte döda än. Tillsammans har vi betydligt bättre chanser att lyckas. Men innan vi talar om saken närmare har vi ett mer akut problem att hantera."

Svein berättar nu att han listat ut att Hoppets Förvägrares plan är att invadera Paratroka för att lägga beslag på så många fartyg att han kan transportera sina svartfolk ner till Kasatien och Rafastos fängelse. Anfallet är på gång och invasionsflottan har samlats i Gravviken, bara ett kort stycke härifrån. Enstaka patruller har redan landsstigit, berättar Svein, men Hoppets Förvägrare väntar ännu in de sista styrkorna från Kentrin. Under tiden befinner sig hela armén ombord på de tätt sammanpackade båtarna ute i viken.

"Jag hade ganska bråttom hit, så jag hann inte få med mig någon större styrka, men jag har en handfull skepp med soldater undangömda vid kusten. Dessutom har jag något som jag tror kan bli avgörande. Har ni hört talas om korisk eld? [om någon av rollpersonerna slår ett lyckat slag för Taktik, har han hört talas om ämnet] Det är ett hemligt vapen, en av orsakerna till att den koriska flottan är så dominerande i Innerhavet. Korisk eld är en trögflytande substans som kan antändas och brinner med en helvetisk eld. Den är nästan helt omöjlig att släcka och sprider sig lätt när den kastas. Jag har med mig några tunnor med ämnet och ett par kastmaskiner. Planen är att vi omringar flottan, både från land och till havs, och kastar behållare med korisk eld över de sammanbundna skeppen. De ligger så tätt ihop att elden kommer sprida sig med vindens hastighet. Med lite tur kan vi bränna hela invasionsstyrkan innan den ens hinner landstiga. Men jag behöver all hjälp jag kan få."

Rollpersonerna har all anledning att acceptera och har de inte någon egen plan för hur man ska hantera svartfolksarmén, gör de klokt i att följa Svein. Om de går med på att hjälpa till nickar han nöjt och säger att det är bråttom. Han hinner inte svara på några frågor, annat än om själva planen. Med rollpersonerna i släptåg skyndar han därefter iväg bort mot Gravviken, som snart ska förvandlas till ett brinnande inferno och göra skäl för sitt namn.

ELDHAV

Det är inte särskilt långt bort till den lilla vik där Svein gömt sina skepp. Han hade inte mycket tid till förberedelser, så det är inte fler än fyra fartyg i hans lilla flotta. Av dem är bara två riktiga örlogsskepp - koriska dromoner, den slagkraftigaste fartygstypen i Mid. Svein samlar rollpersonerna och sina officerare för att förklara planen. Hoppets Förvägrare har placerat ut ett par posterings på land för att skydda sig mot överraskande anfall och dessa måste elimineras - helst tyst. Därefter ställs några kastmaskiner upp på land inom skotthåll från invasionsflottan, medan båtarna smyger ut till havs

och närmare sig fienden från andra hållet. Även skeppen utrustas med kastmaskiner och korisk eld. På en bestämd signal - en brandpil som skjuts rakt upp i luften - fyras alla kastmaskiner av samtidigt och bombarderar svartfolkens flotta med korisk eld. Slutligen tar sig skeppen in för att rensa upp eventuella kvarvarande element. Om inte rollpersonerna har några invändningar får de i uppgift att slå ut en av posteringarna på land, för att därefter ansluta sig till en av båtbesättningarna.

Anfallet planeras till gryningen, eftersom svartfolken strider sämst på dagen. Posteringen som rollpersonerna ska slå ut utgörs av [rollpersonernas antal]+2 orcher och 2T3 svartalfer. Innan de ger sig av betonar Svein vikten av att det går tyst till. Om invasionsflottan får reda på vad som pågår, kanske de försöker landstiga omedelbart och chansen går förlorad. Posteringen består av ett litet obefäst läger bredvid en förberedd vårdkase. Orcherna kommer sova, medan svartalferna tvingas dras med bevakningstjänsten. Två av dem är vakna åt gången. Turligt nog är inte svartalfer särskilt pålitliga vakter, så det bör inte vara alltför svårt att smyga sig på dem. Orcherna sover ganska lätt och kommer vakna om normal strid utbryter (fäktning, pareringar o.s.v.), men inte om vakterna elimineras i tysthet. Skulle orcherna vakna försöker åtminstone någon av dem att tända på vårdkasan för att varna flottan.

Om rollpersonerna spanar ut mot havet kan de se svartfolkens flotta - en brokig skara skepp av alla slag, stulna i Kentrin och bemannade med Hoppets Förvägraes trupper. Det är till största delen fiskebåtar - från små roddbåtar för två personer till valfångstfartyg avsedda att vara till havs i månader åt gången - men också en hel del handelsfartyg och örlogsskepp. De kentriniska långskeppen håller god klass och är effektiva för landstigningar och snabba räder. Som Svein berättade ligger alla flytetygen tätt samman i viken, hopbundna med varandra så att de bildar en enda massiv klump. Det är tydligt att den väldiga armé av svartfolk som befinner sig på båtarna sover under natten och inväntar gryningen. Enstaka vaktposter verkar vara vakna, men annars tycks läget vara idealiskt för ett överraskande anfall.

När posteringen är eliminerad hämtar en korisk sjöman rollpersonerna och för dem ombord på *Albatrossen*, ett litet fartyg som egentligen tillhör den exilkoriska underrättelsetjänsten och utger sig för att vara ett handelsfartyg. Kaptenen heter Marik och är en erfaren skeppare som varit i prins Sveins tjänst länge. När rollpersonerna är ombord lägger *Albatrossen* ut och cirklar tillsammans med de andra koriska skeppen en bra bit ut på havet för att komma runt den svartiska flottan. Rollpersonerna kan egentligen inte göra så mycket under tiden, såvida inte någon av dem är sjöfarande/pirat och vill

hjälpa till med seglingen. *Albatrossen* är en kogg, ca tjugo meter lång, med öppet däck och ett för- och ett akterkastell. Det är enmastat och har en besättning på femton man. Alla besättningsmän är vältränade marinsoldater, även om de vanligtvis är förklädda till vanliga sjömän. Inför striden är alla fullt rustade och beväpnade.

När gryningen närmar sig har skeppen kommit i position och kastmaskinerna ombord - i *Albatrossens* fall en ballista - laddas med korisk eld. Har någon av rollpersonerna färdighet i att hantera kastmaskiner, kanske de ombeds att assistera eller - om man är tillräckligt duktig - leda arbetet. När signalen kommer, avfyras maskinerna både från båtarna och från land. Om posteringarna slogs ut i tysthet tas invasionsflottan med fullständig överraskning. Behållarna med korisk eld slår i de sammanbundna fartygen och sprider sitt dödliga innehåll. Snart har större delen av flottan antänds och svartfolkskrigarna bränns levande eller kastar sig havet. På en signal från prins Svein, som befinner sig ombord på en av dromonerna, tar sig de koriska skeppen närmare för att rensa upp de kvarvarande fienderna och fånga upp de som försöker fly. Det är fullständigt kaotiskt bland de svartiska styrkorna. Fartygen brinner som fnöske och lågor och brandrök stiger upp mot gryningshimlen. *Albatrossen* glider in mot fienden och kommer så småningom i kontakt med Hoppets Förvägraes eget flaggskepp. Om spelledaren vill kan de först få utkämpa en del strider med svartfolk på andra fartyg, men den viktigaste striden ska ske på gudasonens eget skepp. Observerar någon striderna och lyckas med ett slag för Sjökungshuset, märker man att svartfolken verkar vara mycket obekväma ute på havet. Nästan alla har svårt med balansen och verkar sjösjuka, trots den mycket ringa sjögången. Det är inte ovanligt att de faller i vattnet helt av sig själva utan att ens ha kommit i kontakt med rollpersonerna eller de koriska marinsoldaterna. Räkna med -2 på alla FV.

Rollpersonerna får till slut chansen till en slutuppgörelse med Hoppets Förvägrare. Han befinner sig på sitt flaggskepp, som ursprungligen var den kentinske kejsarens personliga krigsskepp. Det är ett långskepp på fyrtio meter, med gudasonens blodröda baner i aktern. Tillsammans med honom befinner sig Rytarna (avsuttna, naturligtvis), som rollpersonerna antagligen också vill göra upp räkningen med. Hoppets Förvägrare skyddas även av en livvakt av illresar. Spelledaren får anpassa deras antal så att rollpersonerna får ett rimligt motstånd. Tänk på att de koriska marinsoldaterna från *Albatrossen* också kan hjälpa till om rollpersonerna behöver förstärkning. Oavsett om kampen äger rum på det brinnande flaggskeppet eller på *Albatrossen* är det viktigt att Hoppets Förvägrare inte dör i striden. Han kan gärna få ta emot några smällar, men när (eller om) striden börjar gå dåligt för honom

kommer han störta iväg till akterdäck och kasta sig på sin flygödlä. Ödla lyfter och flyger bort mot söder, medan Hoppets Förvägrare svär och vrålar av ilska. När de sista fienderna har nedkämpats, läs följande:

Himlen har färgats röd av det brinnande havet. Hoppets Förvägrare syns ännu som en försvinnande prick där han flyr söderut genom luften. Segern är total. Skepp efter skepp har bränts och sjunkit. Det fåtal svartfolk som lyckats ta sig iland levande kommer bli enkla byten för den paratrokiska armén. Genom ett förbidrivande rökmoln ser ni Sveins dromon komma seglande mot er. Prinsen själv står i förstäven.

"Bra jobbat!", ropar han med händerna kupade kring munnen, "men vi har ingen tid att vila på våra

lagrar. Åk i förväg till Terra Coga vid Kristallhavets kust. Jag rensar upp det sista här och samlar sedan mina gamla vapenbröder, så möts vi där nere."

Kapten Marik vinkar bekräftande och lägger om rodret så att Albatrossen sakta börjar gira. Det sista ni hör är prins Sveins röst som ekar över vattenet.

"Vänta på mig i staden Abruzzo. Jag skickar bud efter er när jag kommer. Det värsta ligger ännu framför oss."

Här slutar äventyret *Spår av ondskan*. I den tredje och avslutande delen av *Eldgryning*, kallat *Det yttersta mörkret*, färdas rollpersonerna ända fram till Rafastos fängelse för att stoppa den galne eldgudens söner en gång för alla.

SPELLEDARPERSONER OCH MONSTER

KENTRIN OCH NORDMARK

Kean Artos

Född och till större delen uppvuxen i de karga högländerna i övre Kentrin, är Kean Artos en van skogs- och bergsman. Fram till att han var sexton år levde han tillsammans med sina föräldrar som pälsgjägare i liten otillgänglig by. Vid en räd av orcher dräptes dock hela hans familj och Kean drog sig ner till kusten, där han försörjde sig som fiskare och sjöman i flera år. Men han trivdes aldrig med det livet och kände sig ensam och rotlös. När ryktet om Valors stora migration nådde honom, tog han chansen och lämnade Kentrin - som han trodde - för gott.

Kean Artos ser ut som en vanlig kentrin, d.v.s. mörk med det långa håret i en hästsvans, skäggglös men ständigt orakad och alltid klädd i gråa sälsskinnskläder. Han är tystlåten och kan ge intryck av att vara butter, men i själva verket är han bara noga med att passa sin tunga och inte i onödan visa känslor. Han är en entusiastisk anhängare av kung Valor och Nordmark och hatar svartfolk mer än något annat. Kean är 29 år gammal.

STY	12	SMI	14	KAR	9
STO	9	INT	13	KP	11
FYS	13	PSY	8	SB	0

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Områdeskännedom Kentrin 14, Överlevnad berg 12, Smyga 14, Fiske 10, Jaga 13, Hantera fällor 12, Rida 7, Simma B3, Harpun 14, Pikhacka 12, Slagsmål 13.

Utrustning: Harpun (motsvarar kastspjut), pikhacka (motsvarar bredyxa), läderrustning, mat för 14 dagar, 12 sm, liten häst.

Galorisk krigare

När Valor och hans emigranter kom till Galoren (senare känt som Nordmark) beboddes landet av ett ganska primitivt barbarfolk. Galorerna höll på att gå under i ett förödande inbördeskrig, som till slut endast kunde hejdas av Valors diplomati och förhandlingar. Galorerna befinner sig på järnåldersnivå och har en tämligen krigisk kultur. Innan Valor omvände dem till Rev och Ravas lära dyrkade de den blodtörstige björnguden Trymmer. Galorer är ganska kortväxta, men i allmänhet mycket starka. De är blonda och bär vanligen sitt långa hår i flätor. Männen har nästan alltid skägg. Kläder av päls är vanliga, eftersom Nordmark har ett kärvt klimat. De strider med spjut och tunga yxor och ser oftast slag

som möjligheter till att utkämpa privata dueller, snarare än som samordnade aktioner. Heder och ära är viktiga begrepp för galorerna och de glömmar aldrig en oförätt eller en hedersskuld.

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

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Kastspjut 10, Stridsyxa 10, Sköld 10, Slagsmål 8, Kamouflage 9, Överlevnad skog 11 (Hövdingen Rogoh har +3 på alla färdigheter och behärskar dessutom Taktik till FV 10).

Utrustning: Läderrustning på kroppen, öppen hjälm, kastspjut, stridsyxa, liten sköld.

Skogsalv

Boloriens skogsalver är skygga och mer krigiska än sina kusiner i Ceirvasia. De går ständigt beväpnade, för den eventualiteten att någon inkräktare skulle våga sig in i deras älskade skogar. Bolorien har ingen kung eller annat överhuvud, utan styrs av ett råd av stamhövdingar. I händelse av krig kan dock en gemensam krigsledare utses och fungerar då som överbefälhavare för landets alla väpnade styrkor tills konflikter är över.

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

Förflyttning: L11

Intressanta färdigheter: Långspjut/långbåge 17, Dolk 11, Kamouflage 13, Smyga 15, Tala allmänspråk B4.

Utrustning: Långspjut eller långbåge, dolk, kort ringbrynja, alvmantel (+3 på kamouflage).

Torovariel

Metamorphen Torovariel är förmodligen unik i sitt slag. Hans djurform är en bäver och han lever tillsammans med andra av dessa djur i floden Rian. Torovariel är sannolikt en av de äldsta älvfolksvarerter som finns - ingen vet hur gammal han är, kanske inte ens han själv. Hans isolerade liv har givit honom ett beteende som många människor uppfattar som konstigt. Han har en egendomlig humor och finner de mest bisarra saker lustiga. Torovariel är oftast i bäverhamn och antar allt mer sällan sin alvform.

STY	11	SMI	16	KAR	12
STO	8	INT	19	KP	9
FYS	10	PSY	17	SB	0

Förflyttning: L11/S20

Intressanta färdigheter: Simma B5, Tala allmänspråk B4, Fiske 25.

Utrustning: Ingen.

Kentrinsk gardessoldat

Kentrins kejserliga garde har långa traditioner. Visserligen har inte landet existerat som sammanhållen nation särskilt länge, men styrkan kan härledas som hird hos en av småkungarna ända tillbaka till det foroniska imperiets tid, då Kentrin var en koloni. Uniformen och delar av beväpningen hos gardet är samma som hos de gamla foroniska hoplitfalangerna. Det kejserliga gardet är inte särskilt stort, utan fungerar mest som livvakt åt kejsaren och garnison i Migdols fästning, men är överlägset de folkuppbåd som annars utgör landets väpnade styrkor.

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

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Kortspjut 10, Sköld 10, Lätt armborst 10, Bredsvärd 9, Slagsmål 8, Upp-täcka fara 8.

Utrustning: Lätt armborst eller kortspjut med medelstor sköld, bredsvärd, fjällpansarharnesk, konisk öppen hjälm, läder på armar och ben.

Ton Markos

Som kapten för husets båt och med över trettio års erfarenhet som skeppare, är Ton Markos det närmaste man kommer en hövding över byn han bor i. Han är en väderbiten gammal sjöman som tillbringat nästan hela sitt liv till havs. Ton är en krävande kapten med hård disciplin, men han bryr sig om sin besättnings välbefinnande och överger aldrig en skeppskamrat. Han har gråsprängt hår i en lång hästsvans, skägg i samma färg och kläder i blankslitet sälskinn.

STY	15	SMI	10	KAR	9
STO	10	INT	14	KP	12
FYS	14	PSY	13	SB	0

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Sjökunnighet 16, Navigera 14, Simma B4, Fiske 16, Harpun 15, Pikhacka 13.

Utrustning: Harpun (motsvarar kastspjut), pikhacka (motsvarar bredyxa), läderrustning, 12 sm.

Kentrinsk fiskare

Den vanlige kentrinen är en van sjöman och fiskare. Havet är de flestas levebröd och för många både vaggan och graven. Kentriner i allmänhet är kortväxta, mörka och ganska sturska. Så gott som alla - både män och kvinnor - bär sitt hår långt och i hästsvans. Kläder av sälskinn är det vanliga bruket bland folk vid kusten. De ogillar auktoriteter och är stolta även om de är fattiga.

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

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Sjökunnighet 13, Simma B3, Fiske 14, Harpun/Pikhacka 10, Slagsmål 8.

Utrustning: Harpun eller pikhacka (motsvaras av kastspjut och bredyxa), läderrustning, 1T20+10 km.

SVARTFOLK

Hoppets Förvägrares 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 Mentruck och Kazarbergen, men har minst samma stridsvilja och väger upp bristerna med sitt stora antal. Svartfolken dyrkar Hoppets Förvägrare med religiös fanatism, eftersom han trots allt är son till deras skapargud. Alla som ingår i hans armé bär en blodröd bindel kring ena armen. Många använder också fanor och sköldmärken i samma färg.

Svartalfsryttare

Svartalfer som rider på stora ulvar utgör lätt kavaleri 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, Upp-täcka 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.

Svartalfer

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. Vaktjänst 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.

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 taper - 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/Stridsyx 11, Sköld 10, Dolk 9, Slagsmål 8, Upptäcka fara 9.

Utrustning: Kroksabel eller stridsyx (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 Hoppets Förvägrares 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.

Rese

Behöver man någon som kan slå hårt och inte tänker i onödan, då sätts resarna in. De används vanligen som murbräckor i slag för att snabbt bryta motståndarens frontlinje, eller som utrycknings- och reservstyrkor. Resarnas svaghet är - förutom deras måttliga begåvning - bristande utrustning och beväpning.

STY	35	SMI	10	KAR	5
STO	23	INT	7	KP	18
FYS	13	PSY	10	SB	1T10

Förflyttning: L12

Intressanta färdigheter: Stor träklubba 9, Slagsmål 8, Lyssna 8, Upptäcka fara 8.

Utrustning: Stor träklubba, 1T4 km.

Naturligt skydd: 1 poängs hud.

Svartnisse

Längst ner i botten av svartfolksarmén finns svartnissarna. Med sin ringa storlek och bristande be-

väpning, har de lite att tillföra i stora slag. Därför används de nästan uteslutande som störande element, vid skärmytslingar eller för att dölja bakre enheters aktiviteter. Svartnissar är dåliga krigare och därtill ganska fega. Vid strid flyr de oftast efter ett par inledande rundor slungade stenar.

STY	5	SMI	12	KAR	6
STO	3	INT	6	KP	6
FYS	8	PSY	10	SB	0

Förflyttning: L9

Intressanta färdigheter: Slunga 8, Dolk 8, Upp-täcka fara 7.

Utrustning: Slunga, påse med 15 slungstenar, dolk, 1T6+5 km.

Vätte

Mer än några andra svartfolk är vättarna hemma-stadda 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, Upp-täcka fara 8, Kamouflage 10.

Utrustning: Stridsklubba, liten sköld, dolk, läder-rustning, 1T10+20 km.

Illrese

Det mest skräckinjagande elementet i Hoppets Förvägrares 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 betydligt 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. Dessutom har Hoppets Förvägrare en livvakt bestående av enbart illresar.

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

Förflyttning: L12

Intressanta färdigheter: Tvåhandsyxas 13, Arbalest 12, Slagsmål 10, Upp-täcka fara 10.

Utrustning: Tvåhandsyxas, arbalest, koger med 10 skåtor, ringbrynneharnesk, läder på armar och ben, 1T10+10 km.

Naturligt skydd: 1 poängs hud.

Hoppets Förvägrare

Den andre av Rafastos tre söner är betydligt mer slug än sin äldre bror Sjålaslukare. Han föddes i västra Kora som son till en ensamstående kvinna och växte upp under normala förhållanden. Hans uppvaknande till de gudomliga krafterna fick honom dock att hastigt lämna sitt hem och bege sig norrut. Herraväldet över svartfolken var hans faders arv till honom och i Norden fanns de talrikaste - om än de mer primitiva - svartfolksstammarna. Orcher, svartalfer, resar och alla andra raser följde honom med religiös fanatism, övertygade om att deras skapare återkommit till dem.

Hoppets Förvägrares talanger är i första hand koncentrerade till det militära området. Han har mästerligt invaderat och erövrat både Nordmark och Kentrin och är på god väg att inta även Paratroka. Han är en djärv och talangfull fältherre, men låter ibland sin iver ta överhanden och kan fatta förhastade beslut som i efterhand har visat sig vara katastrofala. Den största bristen i hans strategi är hans avsaknad av kunskap om marin krigföring.

Kroppsligen är Hoppets Förvägrare mycket storväxt och stark. Han har ett grovhugget ansikte och mörkt, kortstubbat hår. Ögonen verkar brinna av en inre eld och han har en förmåga att ingjuta skräck i den störste rese eller ondskefullaste orch. I strid rider han på sin tränade flygödlas och han för alltid sitt blodröda baner med sig. Han tar bara halv skada av vanliga vapen, medan magi och magiska vapen skadar honom fullt ut. Själv föraktar han magi och anser att strid ska föras öppet man mot man med vapen i hand.

STY	22	SMI	15	KAR	9/30**
STO	18	INT	16	KP	17
FYS	16	PSY	*	SB	1T4

Förflyttning: L12

Intressanta färdigheter: Morgonstjärna 19, Sköld 17, Slagsmål 15, Taktik 16, Rida flygdjur 16, Upp-täcka fara 19, Kulturkännedom svartfolk 20, Tala svartiska (alla dialekter) B5, Övertala (endast svart-folk) 20.

Utrustning: Morgonstjärna, stor sköld, förstärkt ringbrynja på hela kroppen, bascinet med visir, stridstränad flygödlas.

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

**Normalt/svartfolk

FANGEL OCH PARATROKA

Lordkonstapel Iserius

Fangels vaktkapten är något så ovanligt som en trollkarl. Iserius växte upp i staden, men drabbades av avsky när han såg den florerande brottsligheten som ingen gick säker ifrån. När hans föräldrar mördades av rånare, beslöt han sig för att se till att något liknande aldrig kunde hända igen. Han färdades ända till Krakoria och Oändliga Akademien. Han befanns ha möjligheten att hantera magi och utbildades under flera år i skolan. När han till slut tagit sin magisterexamen återvände han till Fangel och tog över jobbet som vaktchef efter den gravt försupne och apatiska företrädaren. På kort tid genomförde han en omfattande uppreprensning av staden. Alla brottslingar spårades upp och fångades in, och ett tag var fångelset så fullt att fångar fick föras ända till staden Karinj, tio mil därifrån. Men hans kampanj var framgångsrik. Iserius hade satt sig i respekt och utplånade helt den organiserade brottsligheten. Hädanefter vågade nästan ingen planera och utföra brott i staden.

Iserius själv är i 40-årsåldern. Han är mycket nitisk och misstänksam till läggningen och drivs dessutom av ett starkt rättspatos. Inga brott är för små för att utreda och inga brottslingar är för stora för att ge sig efter. Fangel har aldrig förr - och kommer förmodligen aldrig igen - att ha en lika effektiv polischef.

STY	12	SMI	8	KAR	11
STO	14	INT	17	KP	12
FYS	10	PSY	18	SB	0

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Stadskännedom Fangel 19, Administration & Juridik 17, Förhöra 18, Finna dolda ting 16, Spåra 15, Skugga 14, Mentalism 17, SYN S16, VARSEBLIVNING S15, HÖRSEL S10, LÅNGSAMHET S12, MÖRKERSYN S10, SANNHÖRSEL S12.

Utrustning: Läderharnesk (dolt under kläderna), 160 sm.

Stadsvakt

Fangel är en liten stad och med Iserius grundmurade rykte som otäckt effektiv brottsutredare finns det inget behov av några stora vaktstyrkor. Totalt finns det bara åtta stadsvakter i lordkonstapelns tjänst. Deras huvuduppgift är att upprätthålla lag och ordning. Vid anfall mot staden är det kungens garde som bemannar murar och befästningar.

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

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Träklubba 12, Fångstpåle 10, Kortsvärd 11, Slagsmål 10, Stadskännedom Fangel 12, Upptäcka fara 10.

Utrustning: Träklubba, fångstpåle, kortsvärd, laddrustning på kroppen, öppen hjälm, 1T20+10 sm.

Överstepräst Ottovan

Ottovan är högste religiöse befattningshavare för Widkulten i hela Paratroka. Han är en präst av den typen som tror mer på sin egen makt än på guden han tjänar. Med tiden har kommit att fjärma sig allt mer från Wid. Hans enda intresse nu är att öka templets makt och välstånd och etablera Widprästerna som en verklig maktfaktor i den paratrokiska inrikespolitiken.

STY	7	SMI	8	KAR	13
STO	9	INT	15	KP	8
FYS	6	PSY	16	SB	0

Förflyttning: L9

Intressanta färdigheter: Stadskännedom Fangel 11, Övertala 16, Teologi (gamla gudarna) 17, Dolk 7.

Utrustning: Dolk, 230 sm.

Tempelvakt

Widkultens världsliga makt manifesteras genom Tempelvakten, en privat soldatstyrka i templets sold. Vakterna är inga religiösa fanatiker, utan vanliga anställda. Visserligen har de hög moral och bra träning och utrustning, men de tar inga onödiga risker och skulle inte offra sitt liv för prästerskapet.

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

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Kortspjut 12, Sköld 10, Bredsvärd 11, Stadskännedom Fangel 9, Upptäcka fara 8.

Utrustning: Kortspjut, medelstor sköld, bredsvärd, fjällpansarharnesk, nitläder på armar och ben, romersk hjälm, 10+1T8 sm.

Beghata

Trädet är den enda licensierade magikerakademien i Paratroka och Beghata är dess Vårdare, d.v.s. högste ledare. Hon är en erkänt skicklig animist, men har en föraktfull attityd till andra skolor, möjligen med undantag för harmonismen. Beghata är noga med att hävda Trädets självständighet mot världsliga makthavare, men i ännu större grad mot de religiösa myndigheterna. Hon ogillar översteprästen Ottovan och har inte mycket till övers för Logendarprästerna. Tevatenus kult respekterar hon visserligen, men hon skulle hellre dö än erkänna deras överhöghet.

STY	9	SMI	9	KAR	11
STO	12	INT	16	KP	11
FYS	10	PSY	17	SB	0

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Områdeskännedom Paratroka 10, Animism 18, VÄDERFÖRUTSÄGELSE S14, VINDKONTROLL S10, FÖRÄNDRA S13, HELA S16, SNABBVÄX S10, TALA MED FÅGLAR S12, TALA MED DÄGGDJUR S11.

Utrustning: Ingen.

Jovilan

Före inbördeskriget var Jovilan en högt uppsatt präst i Widtemplet, men efter schismen om Oraklet och det nya templet kastades han ut. Han har sedan dess levt på gatorna och är numera en blek skugga av sitt forna jag.

STY	6	SMI	8	KAR	8
STO	10	INT	16	KP	8
FYS	5	PSY	7	SB	0

Förflyttning: L9

Intressanta färdigheter: Stadskännedom Fangel 13, Teologi (gamla gudarna) 19, Historia 17.

Utrustning: 23 km.

Kunglig gardist

Den paratrokiske kungen har en ganska begränsad makt, men ändå ett visst inflytande i trakterna kring Fangel. Den elitstyrka som står till monarkens föfogande fungerar både som garnison i slottet och staden och som hans förlängda arm ute i landet. Gardisterna är visserligen vältränade och har god utrustning, men de är inga egentliga riddare. Deras träning i beriden strid är begränsad och de använder hästar mest till förflyttning. Gardet bär svarta uniformer med det paratrokiska statsvapnet - en stiliserad vildman mot grön bakgrund.

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

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Hillebard 13, Bredsvärd 12, Sköld 11, Rida 7, Områdeskännedom Paratroka 10, Upptäcka fara 11.

Utrustning: Hillebard, bredsvärd, medelstor sköld, ringbrynja på överkroppen, nitläderbenskenor, öppen hjälm med ringbrynjehuva, liten häst, 20+1T20 sm.

Gizelmunk

Orden till den helige S:t Gizels minne, eller Gize-lorden som den vanligen kallas, är en munkorden inom Rev- och Ravakyrkan. Dess specialitet är missionsarbete i hedniska länder, d.v.s. alla länder som inte erkänner Rev och Rava. Munkarna arbetar oftast ensamma eller i par och använder tålmodigt predikningar och övertalningar för att omvända folk. Att tvinga folk att byta tro med militär övermakt är - i ordens erfarenhet - en mycket opålitlig metod som inte behagar gudarna. Munkarna är svurna till icke-våld och försvarar sig aldrig. Det har därför hänt mer än en gång att ordensbröder har

blivit martyrer i ovilliga hedningars händer. Paratroka har en lång tradition av de gamla gudarnas kult och har visat sig vara ett mycket svårt land att försöka omvända.

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

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Teologi (Rev och Rava) 13, Övertala 13, Första hjälpen 11, Läkekunst 11.

Utrustning: Vandringsstav, gotark av guld (värde 20 gm).

Rovansk plundrare

I det barbariska landet Rovas är en av de viktigaste försörjningsmetoderna de årliga plundringsfärderna till de mer civiliserade nationerna söderut. Paratroka är ett av de närmaste länderna och har länge varit svårt plågat av plundrarna. Rovanerna seglar i små, grundgående långskepp och gör snabba räder längs kuster och floddalar. De är fruktansvärda krigare, om än något odisciplinerade och inte så sofistikerade. I Rovas dyrkas björnguden Trymmer, i vars kult blodiga människooffer och rasande bärsärkagångar ingår. Alla rovanska krigare har naturligt en bärsärkskontroll på 13. De måste alltid slå ett slag varje gång en strid börjar, men kan också frivilligt försöka gå bärsärk om de arbetar upp sig i en SR. Rovaner föredrar kläder i päls eller grov vadmal och strider med tunga vapen; företrädesvis yxor eller slagssvärd. Nästan alla är blonda eller rödhåriga och i allmänhet mycket storvuxna. Alla bär skägg och många har också tatueringar i både ansiktet och på överkroppen.

STY	17	SMI	12	KAR	7
STO	16	INT	8	KP	15
FYS	14	PSY	8	SB	1T4

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Slagsvärd/Stridsyxa 13, Sköld 11, Dolk 10, Slagsmål 12, Tala allmänspråk B2, Sjökunnighet 13.

Utrustning: Slagsvärd eller stridsyxa, stor sköld, dolk, läderrustning på kroppen, öppen hjälm med horn, värdeföremål värt 2T10+30 sm.

RYTTARNA

Det finns en vitt spridd folktro - både i länderna som bekänner sig till Rev- och Ravaläran och i de som dyrkar de gamla gudarna - om fyra ryttare som förebådar världens undergång. Rytterna är Krig, Svält, Pest och Död; var och en representerar en viss aspekt av de plågor som undergången för med sig. Just den här vidskepliga fruktan utnyttjas av fyra närmast legendariska legosoldater och lönnmördare. Genom att anta identiteterna av under-

gångens förridare, injagar Rytternas fruktan bland såväl hög som låg. De är bara kända under sina alias Död, Krig, Svält och Pest. Ingen - kanske inte ens de själva - känner längre till deras riktiga namn. Alla fyra bär ständigt masker och få människor har sett ansiktena under. Rytternas har funnits länge i Mid - så länge att det spekulerats om att flera personer har efterträtt varandra under deras identiteter. Ingen vet utom de själva, men få har hört dem tala och ingen har vågat fråga.

Rytternas är experter inom sin bransch och är extremt dyra att anlita. De är utomordentligt farliga krigare, men slösar sällan bort sina talanger i öppna strider. Kan de utnyttja bakhåll, fällor och list gör de hellre det. När Rytternas på Hoppets Förvägares uppdrag jagar rollpersonerna bör spelledaren ha just detta i åtanke och inte slösa bort dem i första bästa rutinmässiga strid. Spelarna ska få känslan av att de jagas av en undflyende, men mycket farlig fiende som ständigt kan ligga på lur bakom nästa buske eller husknut.

Krig

Krig är Rytternas murbräcka. Han har den tyngsta beväpningen och har mest kraft i sina anfall. När Rytternas går till öppet angrepp är det Krig som leder kavallerichockerna. Därmed inte sagt att han inte kan smyga när det behövs - han är dödligt skicklig med sitt armborst som han mer än gärna använder i skickligt utlagda bakhåll. Krig är klädd i en helrustning i metall, fylld av vassa piggar och taggiga utskott. Han bär en hjälm med visiret ständigt nedfäld. Krig rider på en röd häst.

STY	18	SMI	12	KAR	8
STO	17	INT	13	KP	17
FYS	16	PSY	9	SB	1T4

Förflyttning: L12

Intressanta färdigheter: Stridsyxa 19, Slagsvärd 18, Armborst 17, Dolk, 16, Slagsmål 19, Två vapen (stridsyxa + slagsvärd) 19, Rida 19, Taktik 15, Upptäcka fara 17, Smyga 15, Gömma sig 15, Finna dolda ting 16.

Utrustning: Stridsyxa, slagsvärd, tungt armborst med 20 skåtor (varav 5 pansarbrytande), dolk, helrustning, stor stridstränad häst med ringbrynja.

Svält

Svält är Rytternas expert på avståndsstrid och bakhåll. Han slår helst till ur försåt med sin damariska långbåge, men är också oöverträffad när det gäller att gillra fällor eller ordna med förgiftningar. Skulle det behövas är han dock inte främmande för att även strida på nära håll. Han är klädd i en fransig, sliten kappa över sin rustning och bär en mask föreställande ett utmärklat, magert ansikte. Svält rider på en svart häst.

STY	13	SMI	17	KAR	9
STO	14	INT	14	KP	15
FYS	15	PSY	10	SB	0

Förflyttning: L11

Intressanta färdigheter: Långbåge 20, Kortsvärd 16, Två vapen (kortsvärd + kortsvärd) 16, Blåsrör 16, Judo* 18, Hantera fällor 17, Smyga 18, Gömma sig 18, Rida 19, Upptäcka fara 17, Finna dolda ting 18.

Utrustning: Långbåge, koger med 30 pilar (varav 5 pansarbrytande och 5 magrensare), två kortsvärd, blåsrör med 20 pilar, ringbrynja på hela kroppen, diverse snaror, fällor, gifter och droger (upp till spelledaren vilka och hur mycket), medelstor stridstränad häst med ringbrynja.

*Om de alternativa reglerna för stridskonster används behärskar Svält en teknik som omfattar obeväpnad parering, avvärjning, lågt kast, fallteknik, uppresning, låsning och initiativbonus.

Pest

Pest är Rytternas magiker. Han är en skicklig nekromantiker som mer än gärna använder sina mörka konster för att lägga hinder i rollpersonernas väg. Pest är inte mycket för direkta konfrontationer och han undviker närstrid, men på avstånd kan hans besvärjelser vara mycket farliga. Liksom sina vapenbröder föredrar han bakhåll där han kan slå till utan fara för sitt eget liv. Pest är klädd i blodfläckiga bandage som är tätt lindade kring hans kropp. Lindorna täcker även ansiktet och lämnar bara ett par smala springor för ögon och mun. Pest rider på en vit häst.

STY	10	SMI	14	KAR	8
STO	12	INT	15	KP	12
FYS	12	PSY	19	SB	0

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Nekromantik 19, BE-SUDLA S16, PARALYSERING S16, BLINDHET S14, PANIK S12, DÖDSHAND S14, KONTROLLER LÄGRE ODÖD S13, KONTROLLER HÖGRE ODÖD S10, VARSEBLIVNING S14, ANTIMAGI S15, SKINGRA S13, Rida 14, Smyga 14, Gömma sig 16, Upptäcka fara 17.

Utrustning: Läderharnesk med SKYDD E4 (inklusive PERMANENS och NEXUS, alltid aktiverad), Bronsspira med LADDNING E2, medelstor stridstränad häst med laderrustning.

Död

Död är Rytternas ledare. Han har ingen egen specialitet utan är lika skicklig i öppen närstrid som i bakhåll. Framförallt är han duktig i att leda sina vapenbröder och se till att deras särskilda kunskaper alltid kommer till sin rätt i varje given situation. Död är förmodligen den mest skräckinjagande gestalten av de fyra. Han är klädd i en svart kappa med huva över rustningen, och bär ständigt en mask

föreställande en grinande dödskalle. Död rider på en blekgrön häst.

STY	15	SMI	16	KAR	12
STO	14	INT	18	KP	15
FYS	15	PSY	14	SB	0

Förflyttning: L11

Intressanta färdigheter: Enhandslie 19, Sköld 18, Armborst 17, Dolk 15, Slagsmål 18, Taktik 16, Rida 20, Upptäcka fara 17, Smyga 16, Gömma sig 16.

Utrustning: Enhandslie (motsvaras av kroksabel), medelstor sköld, dubbelarmborst med 25 skåtor (varav 5 magrensare), dolk, ringbrynja på hela kroppen, dödskallemask (+1 absorbering på huvudet), medelstor stridstränad häst med ringbrynja.

GRÖNE MARWYN OCH HANS MUNTRA MANNAR

Gröne Marwyn

Marwyn Nidhögg är baron av Keirkskog och den forne herren till Nidehus. Under sin uppväxt var han fascinerad av romaner och sånger om ädla laglösa, orätmätigt fräntagna sina arvsrätter, som levde fria liv i skogarna och ständigt gäckade sina fiender. Hans besatthet blev än värre när han ärvde delen av Oraklets nyckel efter sin far. Spjutt delen hade en stark inverkan på hans sinne och han fick till slut möjlighet att förverkliga sina drömmar när baron Kastilian stormade hans borg och fördrev honom ut i Keirkskogen. Gröne Marwyn, som han numera kallar sig, är i trettioårsåldern. Han är mycket stilig och är mån om sitt utseende. Marwyn har mörkt, vågigt hår och en omsorgsfullt trimmad mustasch. Trots att han lever mitt ute i skogen har han alltid oklanderligt rena kläder. Han har en tämligen påfrestande personlighet. Eftersom han förläste sig på romantiska böcker som ung tenderar han att tala med ett uppstylat språk, som taget rakt ur en riddarroman. Han har en förkärlek för dramatiska poser och teatrala uttalanden. Marwyns problem är dock att hans omgivning inte alltid delar hans syn på världen och han kan bli en aning irriterad när folk inte följer hans givna föreställningar om hur det fria stigmanslivet ska vara.

STY	13	SMI	15	KAR	15
STO	12	INT	9	KP	13
FYS	13	PSY	8	SB	0

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Långbåge 16, Bredsvärd 13, Dolk 10, Kamouflage 12, Jaga 13, Överlevnad skog 7, Taktik 6, Områdeskänedom Keirkskogen 13.

Utrustning: Långbåge, koger med 20 pilar, bredsvärd, dolk, läderrustning, 145 sm.

Store Toole

Toole var en av Marwyns vasaller och är nu hans närmaste man. Han är en rätt skicklig riddare, men hans klena begåvning gör honom till en ganska fantasilös och förutsägbart motståndare. Store Toole gör skäl för sitt tillnamn (som för övrigt helt och hållet är Marwyns påhitt) - han är närmare två meter lång och bred som en lagårdsdörr. Han har spretigt rött hår och skägg och bär ständigt ett ilsket uttryck i ansiktet. Toole är obrottsligt lojal mot Gröne Marwyn, men hyser i djupet av sin själ vissa tvivel mot sin länsherres märkliga besatthet av stigmanslivet.

STY	18	SMI	10	KAR	10
STO	18	INT	6	KP	16
FYS	12	PSY	7	SB	1T4

Förflyttning: L12

Intressanta färdigheter: Stavkamp 14, Stor träklubba 13, Slagsmål 15, Överlevnad skog 7, Kamouflage 8, Smyga 6, Upptäcka fara 10.

Utrustning: Trästav, stor träklubba, läderrustning, 32 sm.

Fabio Flinkfinger

En annan av Marwyns vasaller är riddar Fabio. Som kämpe var han ganska medelmåttig, men han var en stövelslickare och smickrare som alltid höll med sin länsherre - oavsett vilka vansinniga beslut denne fattade. Fabio har nu antagit rollen som de muntra männens trubadur och underhållare. Hans problem är att han är fullständigt urusel som musiker och de flesta brukar dra sig så långt bort som möjligt när han stämmer upp sin egenhändigt konstruerade luta framåt kvällen. Han är en rätt feg krigare, som föredrar att anfalla de som är svagare eller - om de är större - slå till ur bakhåll. Fabio är kortväxt, aningen rättliknande med mörkt hår och små plirande ögon.

STY	10	SMI	16	KAR	10
STO	8	INT	11	KP	10
FYS	12	PSY	10	SB	0

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Kortbåge 11, Kortsvärd 12, Dolk 15, Sjunga & Spela luta B-1, Smyga 15, Gömma sig 14, Finna dolda ting 13, Överlevnad skog 6, Upptäcka fara 10.

Utrustning: Kortbåge, koger med 15 pilar, kortsvärd, dolk, läderrustning, luta, 123 sm.

Helige Jasper

Jasper var Widpräst i Nidehus och följde sedan med Marwyn ut i Keirkskogen. Han är en person som på något vagt sätt inger oro i sin omgivning. Jasper bär ständigt på ett illvilligt flin och ser alltid ut att ha en baktanke med allt han gör. Hans långa stripiga hår och kutryggiga gång gör sitt till för att ge honom ett obehagligt utseende. Jasper har dessutom en förkärlek för att snoka i andras hemligheter och oom-

bedd lägga sig i deras affärer. Liksom översteprästen Ottovan är Jasper mindre intresserad av att sprida Wids evangelium och mer ivrig att öka sin egen makt och förmögenhet. De flesta av de laglösa i bandet undviker honom - med undantag av Marwyn och hans närmaste män - och ser till att ha så lite att göra med honom som möjligt.

STY	14	SMI	12	KAR	7
STO	10	INT	13	KP	11
FYS	11	PSY	15	SB	0

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Långbåge 12, Stavkamp 11, Teologi (gamla gudarna) 14, Smyga 11, Finna dolda ting 12, Överlevnad skog 7.

Utrustning: Långbåge, koger med 10 pilar, trästav, läderrustning, 87 sm.

Felina Jacubi

Damarien är ett land med gamla krigartraditioner, men det är mindre vanligt att kvinnor väljer svärdets väg. Felina Jacubi är ett undantag. Redan som lite flicka började hon träna med sin far för att bli krigare och hon uppnådde genom hårt arbete stor skicklighet. Vid 25 års ålder har hon uppnått ryktbarhet som en både ädel och duglig kämpe. För ett drygt år sedan träffade hon trubaduren Jerandor och blev förälskad i honom. De båda förlovade sig, men Jerandor blev genom en serie olyckliga omständigheter efterlyst i Damarien och tvingades i all hast bege sig till Paratroka. Felina gav sig av efter honom och har letat efter sin fästman ända sedan dess. Hon tillhör egentligen inte Marwyns muntra band, men har tvingats alliera sig med honom för att få en chans att ta sig in i baron Kastilians borg där hon misstänker att Jerandor sitter fängslad. Felina har sedan länge genomskådat Marwyn teatrala fasad och är hjärtligt trött på hans dramatiska utspel. Hon håller sig för sig själv så mycket som möjligt, men är tacksam för en chans att få träffa andra människor när rollpersonerna kommer till lägret.

Felina har långt blont hår och blåa, bistra ögon. Hon är mycket vacker, men håller alltid folk - och i synnerhet män - på avstånd. Som krigare är hon mycket kompetent och därtill disciplinerad och plikttrogen. Det finns goda chanser att hon kommer att gå mycket långt i sitt yrke.

STY	14	SMI	17	KAR	16
STO	12	INT	13	KP	13
FYS	14	PSY	9	SB	0

Förflyttning: L11

Intressanta färdigheter: Bredsvärd 17, Sköld 15, Chakram 16, Dolk 13, Slagsmål 16, Smyga 13, Upptäcka fara 14, Taktik 9, Rida 12, Förhöra 14, Klättra 11.

Utrustning: Bredsvärd, medelstor sköld, chakram, dolk, ringbrynja på överkropp och armar, öppen hjälm, nitläderbenskenor, 94 sm.

Laglös i Marwyns band

Förutom sina närmaste män har Marwyn tvångsrekryterat livegna bönder från sina tidigare ägor. De är alla ovilliga att delta i hans lilla lek ute i skogen, men har hotats med att få sina hus och grödor nedbrända om de inte spelar med. Deras stridsmoral är ganska låg och som bönder är de inte heller särskilt skickliga krigare. Som paratrokier är de tämligen tystlåtna, buttra och ogästvänliga. De håller sig för sig själva och kommer inte aktivt söka upp rollpersonerna för att tala med dem.

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

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Långbåge 8, Stavkamp 10, Jaga 10, Överlevnad skog 11, Smyga 8, Kamouflage 7, Upptäcka fara 8.

Utrustning: Långbåge, koger med 10 pilar, trästav, läderrustning, 1T10+10 km.

BARON KASTILIANS BORG

Baron Kastilian

Herren till länet Ytterhed är Marwyns närmaste granne. Kastilian var allierad till Meorin Nidhögg, Marwyns far, men tröttnade på sonens ständiga provokationer och nyckfulla beteende. Hans anfall mot Nidehus stöddes mer eller mindre öppet av de flesta av baronerna kring Fangel, eftersom alla drabbats av Marwyns tilltagande vansinne. Baron Kastilian är i femtioårsåldern. Han har med åren lagt till sig med en viss korpulens och hans hårsvall är betydligt glesare än det var i hans ungdoms dagar. Ett och annat grått hårstrå syns också i hans välansade skägg. Kastilian har alltid varit en god och mild länsherre, omtyckt av både vasaller och livegna. Han har aldrig varit mycket för krigiska lekar, utan har föredragit studier och vetenskap. Men sedan han erövrade spjutdelen från Marwyn har hans beteende ändrats radikalt. Han tillbringar nästan all sin tid i sin tornkammare, besatt av Oraklets nyckel.

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

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Bredsvärd 16, Dolk 13, Upptäcka fara 11, Historia 12, Teologi (gamla gudarna) 10, Forntunga B3/B2, Överklasstil 15.

Utrustning: Bredsvärd, dolk, läderharnesk, 234 sm.

Soldat, baron Kastilian

Som garnison och vaktstyrka använder baron Kastilian vanliga anställda soldater. De är lika i stort sett överallt i världen - någorlunda kompetenta,

hygglig motiverade, men inga fanatiker. Nästan alla är folk från trakten. Kastilians soldater bär uniformer med baronens vapen - ett gyllene skepp mot svart bakgrund. Vissa av soldaterna är beridna, men de använder bara hästarna som transport. De har ingen träning i att slåss från hästryggen och hästarna - småvuxna raggiga djur av den vanliga paratrokiska rasen - är heller inte stridstränade. Om de hamnar i strid sitter de omedelbart av och fortsätter till fots.

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

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Långspjut/armborst 10, Kortsvärd 10, Dolk 8, Slagsmål 8, Upptäcka fara 10, Lyssna 8, Finna dolda ting 8.

Utrustning: Långspjut eller lätt armborst med 15 skäktor, kortsvärd, dolk, ringbrynneharnesk, öppen hjälm, läder på armar och ben, 1T10+10 sm (liten häst).

Riddare, baron Kastilian

I Paratrokas feodalsystem har baronerna riddare som vasaller. De styr över mindre områden i utbyte mot krigstjänst hos sin länsherre. Ett flertal riddare i för närvarande i tjänst i baron Kastilians borg. De är yrkeskrigare, tränade sedan barnsben i vapenkonst. Eftersom hästarna i Paratroka är alldeles för små för en reguljär lansattack, använder de flesta bara kastspjut som en inledande attack och följer sedan upp med närstrid från hästryggen. Paratrokiska riddare har en förkärlek för krossvapen och är ofta mycket skickliga i att använda dem. Det är ovanligt med heraldiska vapen på sköldarna, men bruket har på senare år blivit allt mer accepterat.

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

Förflyttning: L11

Intressanta färdigheter: Kastspjut 14, Krossvapen* 15, Bredsvärd 14, Dolk 11, Sköld 14, Rida 15, Upptäcka fara 12, Taktik 8, Överklasstil 11.

Utrustning: Kastspjut, krossvapen*, bredsvärd, medelstor sköld, dolk, ringbrynja på överkropp och armar, nitläderbenskenor, ringbrynjuhuvu och öppen hjälm, liten stridstränad häst, 1T20+50 sm.

*Stridsklubba, stridshammare eller stridsgissel med pik

Borgens smed

Smeden i baron Kastilians borg är en väldig man, men i grunden fredlig. Han beskyddar de civila invånarna under Marwyns anfall och skyr inga medel om rollpersonerna skulle hota dem. Han är skallig, med en tjock mustasch och buskiga ögonbryn.

STY	18	SMI	10	KAR	9
STO	16	INT	8	KP	16
FYS	15	PSY	10	SB	1T4

Förflyttning: L11

Intressanta färdigheter: Slägga 13, Slagsmål 16.

Utrustning: Slägga (skada 2T6, BV 11), 23 sm.

Fångvaktaren

Baron Kastilians fångvaktare håller sig dygnet runt nere i sin otäcka håla. Han är en puckelryggig, halvt efterbliven man, som har en åttondels orchblod i sig. Fångvaktaren har endast ett öga, långt stripigt hår och ett kort glest skägg. Han är klädd i bara ett höftskynke och ett par armband av järn. Förutom att vakta fångarna tjänar han även som torterare och bödel - uppgifter han tar stort nöje i att utföra när han får tillfälle. Under inga omständigheter kommer han låta rollpersonerna komma in i cellerna och han försvarar dem med en dåres envishet. Hans specialitet är att spela död och sedan försöka bita folk i benen. Fångvaktaren talar nästan inte alls, utan grymtar bara och utstöter en del gutturala läten.

STY	17	SMI	12	KAR	3
STO	9	INT	5	KP	14
FYS	18	PSY	4	SB	0

Förflyttning: L11

Intressanta färdigheter: Oxpiska 12, Stor träklubba 14, Slagsmål 17, Bett* 13, Upptäcka fara 8.

Utrustning: Oxpiska, stor träklubba, knogjärn, 10 km.

* Fångvaktarens orchiska arv har begåvat honom med vassa huggtänder som ger 1T4 i skada. Risker för infektioner är 10%, eftersom han knappast är någon större anhängare av munhygien.

Besten

Trollkarlen Kalliaastro sysslade i sitt vansinne med många olika experiment. Ett av dem var att skapa en egen tjänarras. Han misslyckades. Resultatet av hans mixtranden blev ett fruktansvärt monster, fullständigt omöjligt att kontrollera. Det bröt sig ut från Illusionernas hus och drog iväg på ett härjningståg över landsbygden. Till slut nådde Besten trakterna kring baron Kastilians borg. En av baronens främsta riddare gav sig ut på en lång jakt efter monstret och lyckades efter många äventyr och vedermödor fånga in det. Sedan dess har Besten suttit inspärrad i borgens fängelsehålor i väntan på baronens dom.

Besten har en människas kropp, med ett huvud liknande en noshörnings. Huden är tjock, grå och sträv. Armarna sväller av onaturligt kraftiga muskler och slutar i kloförsedda händer. Fötterna är en tjurs klövar och den har en lång svans. Monstret är egentligen inte ondskefullt - det är bara enormt svårkontrollerat och drivs av en starkt frihetsläng-

tan. Det avskyr att vara instängt och gör allt i sin makt för att bryta sig ut från sin cell.

STY	35	SMI	14	KAR	-
STO	24	INT	3	KP	18
FYS	12	PSY	5	SB	1T10

Förflyttning: L14

Intressanta färdigheter: Stångning (skada 1T6) 14, Bett (skada 1T6, halv SB) 10, 2 klor (skada 1T6) 10, Upptäcka fara 10.

Naturligt skydd: 4 poängs skinn.

Jerandor

Jerandor Atleson är en ryktbar trubadur från Damarien. Hans anseende gäller dock inte bara hans musikaliska talanger. De flesta stormän som tar emot honom som gäst brukar numera som en säkerhetsåtgärd först låsa in sina döttrar. Han är en notorisk kvinnokarl och har för vana att förföra vackra damer på löpande band och sedan överge dem. Många oäkta barn i Damarien har Jerandor som far, även om han själv förnekar det. När han mötte Felina Jacubi kände hon dock inte till hans rykte och de båda förlovade sig - vilket för Jerandor inte var första gången. Ganska snart blev dock deras spirande romans avbruten av en rasande fader vars dotter var ett av bardens övergivna erövringar. Jerandor tvingades i all hast fly till Paratroka och Felina gav sig av efter honom.

Jerandor är en mycket charmerande man. De flesta kvinnor finner honom oemotståndlig, även om män vanligtvis instinktivt retar sig på honom. Han är 26 år gammal, blond och grönögd. Han är en mycket skicklig lutspelare och sångare. Bland hans övriga talanger märks äventyrlusta och en fullständig oräddhet inför faror. Han möter såväl hämndlystna äkta män som monster med ett skratt och ett leende - en förmåga som räddat livhanken på honom mer än en gång.

STY	11	SMI	16	KAR	17
STO	12	INT	12	KP	12
FYS	11	PSY	9	SB	0

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Sjunga & spela luta B4, Övertala 17, Bluff 15, Kortsvärd 16, Dolk 17, Smyga 12, Gömma sig 15, Simma B3.

Utrustning: Ingen.

ILLUSIONERNAS HUS

Baron Holmfred

Herren till Askhem, baron Holmfred, är en svårt plågad man. Ända sedan trollkarlen Kalliaastro i ett vredesutbrott förvandlade hela hans familj till djur, har han desperat försökt hitta ett sätt att återställa dem. Hans tjänare tycker att hans beteende har

blivit allt märkligare och undviker honom i möjligaste mån. Sin mesta tid tillbringar han numera i sin studerkammare, med att plöja genom gamla böcker i jakt på ledtrådar till hur besvärjelserna ska brytas.

Holmfred är egentligen en stilig och reslig baron, men hans bekymmer har gjort honom blek och böjd. Hans mörka hår är rufsigt och spretigt, han har påsar under ögonen och en irrande blick. Inte heller är han längre särskilt noga med klädseln eller hygien. Han har skrynkliga, fläckade plagg på sig som förmodligen inte bytts på länge. Trots sin förvirring är han egentligen inte påverkad av Wids förbannelse, så han är ganska redig och saklig när han väl kvicknar till. Holmfred är en god och duglig länsherre, som vanligen är ganska populär bland bönderna i Askhem.

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

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Kunskap om magi 8, Områdeskänedom Askhem 15, Bredsvärd 14, Stridsklubba 15, Dolk 8, Överklasstil 12.

Utrustning: Bredsvärd, dolk, 43 sm.

Vakt, Askfäste

Eftersom baron Holmfreds är ganska fattig har han inte råd med mer än nio soldater som garnison i sin borg Askfäste. De är lokalt rekryterade mannar, fast anställda och hyggligt vältränade. Vakterna har ingen gemensam uniform annat än att alla har samma typ av rustning. De flesta är nöjda med sin tjänst hos baronen, men är knappast villiga att dö i onödan.

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

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Långspjut/armborst 10, Kortsvärd 10, Dolk 8, Slagsmål 8, Upptäcka fara 10, Finna dolda ting 8.

Utrustning: Långspjut eller lätt armborst med 10 skäktor, kortsvärd, dolk, läderrustning på kroppen, öppen hjälm, 1T10+8 sm.

Rall

En av baron Holmfreds tjänare är Rall, en slags alltiallo som är född och uppväxt på Askfäste. Han är föräldralös och känner inget annat liv än det på borgen. Som tjänare är han inte särskilt duglig. Han gör vad han blir tillsagd, men är för det mesta sur och butter och tar inga egna initiativ. Rall verkar ständigt vara hukande och ser alltid skyldig ut - även om han inte gjort något. Han har strävt, mörkt hår, är slätrakad och klär sig i enkla grå vadmalskläder. Rall är 23 år gammal.

STY	14	SMI	9	KAR	5
STO	10	INT	6	KP	11
FYS	11	PSY	7	SB	0

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Områdeskännedom Askhem 12, Slagsmål 10, Träklubba 8, Gömma sig 12.

Utrustning: Träklubba, 11 km.

Harpya

Träskan i Askhem döljer diverse obehagliga monster. En harpyeflock bebor området nära Illusionernas hus och gör livet svårt för resande. De är som harpyor är mest - skrämmande, orenliga och fega. När de angriper rollpersonerna gör de det genom förölmningar, dykanfall och snabba tillbakaryckningar. Harpyornas ledare har +2 på alla färdigheter.

STY	11	SMI	17	KAR	7
STO	11	INT	10	KP	11
FYS	11	PSY	11	SB	0

Förflyttning: F14, L4

Intressanta färdigheter: 2 Klor (skada 1T6) 8, Upptäcka fara 11, Lyssna 11.

Naturligt skydd: 1 poängs fjädrar.

Stryparrankan

En av de varelser som Kalliaastro frammanade i sin trädgård är en stryparranka - en obehaglig köttätande växt. Den anfaller genom att försöka fånga offren med sina sex tentakler (ett lyckat anfallsslag) och sedan dra det mot sin mun (egen STY mot offrets STY på motståndstabellen). Varje tentakel beräknas ha 8 KP och måste huggas av helt innan den slutar dra.

STY	31	SMI	11	KAR	-
STO	31	INT	-	KP	28
FYS	24	PSY	1	SB	2T6

Förflyttning: 0

Intressanta färdigheter: 6 tentakler (skada 1T4, halv SB) 13, 1 bett (skada 1T8) 10.

Naturligt skydd: 4 poängs bark.

Blods demonen

Från sitt gömställe i badrummet i Illusionernas hus sträcker den här lilla demonen ut en arm ända till blodsdammen i trädgården. Själva demonen är en liten varelse, som påminner om ett barn med djävulsansikte och horn. Huden är röd och demonen har en svans. Både händer och fötter är kloförsedda. Den är i det närmaste helt ointelligent och anfaller med en slags sinnslö frenesi, oavsett odds.

STY	8	SMI	14	KAR	-
STO	6	INT	2	KP	9
FYS	11	PSY	8	SB	0

Förflyttning: L9

Intressanta färdigheter: 2 Klor (skada 1T6) 12, 1 Bett (skada 1T8) 10.

Naturligt skydd: 1 poängs hud.

Undinen

I vattensalen har Kalliaastro frammanat en tredje gradens vattenelementar som väktare. Den fungerar precis som vanligt, d.v.s. tar halv skada av vanliga vapen, anfaller genom dränkning med 1T8 i skada per SR och kan förvisas genom en SKICKA BORT UNDIN vars effektgrad övervinner 3 på motståndstabellen. Se magireglerna för närmare detaljer. Undinen kan också förvisas genom att fontänen den kommer upp från pluggas igen (se *Vattensalen* ovan). Den här elementaren har hela tiden formen av en vacker kvinnogestalt av vatten.

STY	12	SMI	15	KAR	-
STO	12	INT	-	KP	12
FYS	-	PSY	19	SB	0

Förflyttning: S10, L1

Intressanta färdigheter: Dränkning (skada 1T8) 11.

Råttstatyn

Råttan i Statysalen är närmare två meter lång, helt i grå sten. Den anfaller med sina överdimensionerade huggtänder medan den piper ilsket. Statyerna tar bara halv skada av hugg- och stickvapen, men full skada av krossvapen. När KP når noll, är den förstörd och faller helt i bitar. Eftersom statyerna saknar PSY kan de inte förtrollas; däremot skadas de givetvis av rent fysiska besvärjelser (BLIXT, ENERGISTRÅLE och liknande). Se *Statysalen* ovan för övriga detaljer.

STY	32	SMI	16	KAR	-
STO	20	INT	1	KP	20
FYS	-	PSY	-	SB	1T10

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: 1 Bett (skada 1T8) 14.

Naturligt skydd: 8 poängs stenhud.

Kattstatyn

Katten i Statysalen är två meter lång, i mörk, nästan svart, sten. Den anfaller med sina kraftiga klor och skarpa huggtänder, medan den fräser ilsket.

STY	30	SMI	18	KAR	-
STO	22	INT	1	KP	22
FYS	-	PSY	-	SB	1T10

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: 2 Klor (skada 1T6) 14, 1 Bett (skada 1T8) 16.

Naturligt skydd: 8 poängs stenhud.

Hundstatyn

Hunden i Statysalen är två meter lång, i vit marmorklikande sten. Den anfaller med sina kraftiga huggtänder medan den morrar hotfullt.

STY	34	SMI	14	KAR	-
STO	22	INT	1	KP	22
FYS	-	PSY	-	SB	1T10

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: 1 Bett (skada 1T8) 14.

Naturligt skydd: 8 poängs stenhud.

Lejonstatyn

Lejonet i Statysalen är över två meter långt, i gulaktig sten. Det anfaller med klor och väldiga huggtänder medan det ryter rasande.

STY	36	SMI	16	KAR	-
STO	24	INT	1	KP	24
FYS	-	PSY	-	SB	1T10

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: 2 Klor (skada 1T6) 15, 1 Bett (skada 1T8) 17.

Naturligt skydd: 8 poängs stenhud.

Schackbonde

Schacksalens bönder föreställer dvärgkrigare, beväpnade med yxor och skyddade av sköldar och behornade hjälmar. Liksom alla pjäserna ser de ut att vara av helt svartmålat trä. Schackbönder förflyttar sig en ruta rakt framåt och kan bara anfalla snett framåt åt höger eller vänster.

När de inte förflyttar sig eller strider står pjäserna stilla som statyer. Schackpjäserna tar bara halv skada av stickvapen, men full skada av hugg- eller krossvapen. De slåss tills de blir helt förstörda, d.v.s. KP når noll. Då reduceras de till en hög ved som faller ihop på marken. Eftersom schackpjäserna saknar PSY kan de inte förtrollas; däremot skadas de givetvis av rent fysiska besvärjelser (BLIXT, ENERGISTRÅLE och liknande). Se *Schacksalen* ovan för övriga detaljer.

STY	20	SMI	13	KAR	-
STO	7	INT	1	KP	12
FYS	-	PSY	-	SB	0

Förflyttning: spec.

Intressanta färdigheter: Stridsyx 15, Sköld 13.

Utrustning: Stridsyx, medelstor sköld.

Naturligt skydd: 5 poängs trärustning.

Schacklöpare

Löparna föreställer präster i full skrud och med höga huvudbonader, beväpnade med ett slags hillebardliknande stångvapen. Schacklöpare förflyttar sig och anfaller på diagonalen, hur långt som helst i valfri riktning.

STY	16	SMI	12	KAR	-
STO	12	INT	1	KP	14
FYS	-	PSY	-	SB	0

Förflyttning: spec.

Intressanta färdigheter: Hillebard 14.

Utrustning: Hillebard.

Naturligt skydd: 4 poängs trärustning.

Schackspringare

Springarna ser ut som riddare till häst, men är märkligt hoptryckta. Hästarna verkar bara ha ett par ben och hela pjäsen påminner något om en kentaur, fast med både häst- och människohuvud. Schackspringare förflyttar sig och anfaller två steg framåt och ett åt sidan i valfri riktning.

STY	17	SMI	12	KAR	-
STO	14	INT	1	KP	16
FYS	-	PSY	-	SB	0

Förflyttning: spec.

Intressanta färdigheter: Slagsvärd 16, Sköld 13.

Utrustning: Slagsvärd, stor sköld.

Naturligt skydd: 8 poängs trärustning.

Schacktorn

Tornen ser ut som fyrkantiga belägringstorn, över två meter höga. Uppe i tornet ser man överkroppen av en armborstskytt som skjuter nedåt på sin motståndare. Försöker man träffa själva skytten får man -8 på CL. Armborstet behöver inte laddas om, utan kan avfyras en gång varje SR. Schacktorn förflyttar sig och anfaller rakt framåt, bakåt eller åt sidorna, hur långt som helst.

STY	13	SMI	12	KAR	-
STO	20	INT	1	KP	13
FYS	-	PSY	-	SB	0

Förflyttning: spec.

Intressanta färdigheter: Armborst 14.

Utrustning: Tungt armborst, oändligt antal skäktor.

Naturligt skydd: 4 poängs trärustning (skytten), 10 poängs mur (tornet).

Schackkungen

Kungen ser ut som en storväxt, ganska tjock man i hermelinmantel. Han är den enda pjäsen som inte består helt av svartmålat trä; han har en krona av riktigt guld på hjässan. Schackkungen är också den enda pjäsen i salen som inte kan flytta sig eller strida. Hans egenskaper är därför ointressanta. Kommer rollpersonen fram till en intelligande ruta räcker det med ett par slag för att kungen ska besegras.

Kalliaastro

Trollkarlen Kalliaastro kommer ursprungligen från Hyperien och studerade vid Oändliga Akademien i Krakoria. Han var en hyggligt begåvad student och tog sin magisterexamen i normal takt. Därefter gav han sig ut i världen för att pröva sin lycka. Efter att ha tjänstgjort som hovmagiker hos adelsmän i både Hyperien och Brodal, tappade han dock tålamodet med de - i hans tycke - alltför enkla uppgifter han fick. Till slut gjorde han sig osams med ett par mäktiga hertigar i södra Brodal och tvingades fly landet. Efter en hel del irrfärder kom han till Para-

troka där han tog jobbet som lärare och rådgivare hos baron Holmfred i Askhem. Det var där han hittade den gömda spjutdelen och blev fullständigt intagen av den. Ganska snabbt insåg han vilken mäktig artefakt det rörde sig om och han blev besatt av tanken på att tygla den. Tyvärr blev det tvärtom och hans försök gjorde honom fullständigt galen. Efter sitt raseriutbrott i Askfäste flydde han till det övergivna huset i träskan och fortsatte där sina alltmer osammanhängande försök att behärska Oraklets nyckel.

Kalliaastro är lång - över två meter - och helt skallig. Han har en märkligt utdragen huvudform som får honom att se aningen omänsklig ut. Ögonen brinner av vansinne och han drabbas ständigt av ryckningar och fradgande. Ofta talar han med sig själv, ömsom muttrande, ömsom skrikande. Han klär sig alltid i en lång kåpa i skimrande rött tyg.

Vansinnet har gått så långt att Kalliaastro knappast klarar av att behärska sin magi längre. Många besvärjelser som han tidigare bemästrade har han glömt bort och andra har han blivit sämre på att använda. Han kan bara kasta besvärjelser med effektgrad 1 och får -1T8 på CL varje gång. Ett misslyckat slag innebär automatiskt att han måste slå på snedtändningstabellen. När han försöker förhäxa sina motståndare räknas hans PSY ner med hälften. Om möjligt kommer han först försöka förblinda sina motståndare med MAGNESIUM-FLAMMA för att sedan i tur och ordning slå ut dem.

STY	10	SMI	10	KAR	7
STO	18	INT	16	KP	12
FYS	6	PSY	17	SB	0

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Elementarism 15, Illusionism 16, Mentalism 13, BLIXT S14, FRAMMANA/SKICKA BORT UNDIN S12, MAGNESIUM-FLAMMA S10, FLYGA S8, TELEPORTERA S10, AVBILD S10.

Utrustning: Läderharnesk, 42 gm.

Trädgårdsvärgen

En av de mystiska väsen som bebor Paratroka är Trädgårdsvärgen. Han är en slags skyddsande för träskan i Askhem, även om han sedan lång tid tillbaka fått ge upp kampen om hela våtmarken och numera bara ägnar sig åt trädgården kring det gamla huset. Huset byggdes för många hundra år sedan av en trollkarl från en annan värld och denne bad Trädgårdsvärgen att se efter huset och dess omgivning. Han har därefter plikttroget skött sitt uppdrag. Trädgårdsvärgen har visserligen kroppslig form, men är också i kontakt med den astrala världen. Om det behövs har han förmågan att smälta samman med den omkringliggande naturen och i praktiken bli osynlig. När Kalliaastro kom tog

han dvärgen med överraskning och spärrade in honom i hans svamp under jorden innan han hann gömma sig. Trädgårdsvärgen håller också regelbunden kontakt med Oraklet, genom metoder som bara de själva känner till. Kontakten upprätthölls även under dvärgens fångenskap, även om Oraklet inte kunde göra något för att hjälpa honom. Trädgårdsvärgen har sin bostad i den jättelika svampen bredvid huset, där han har inrett ett förvånansvärt hemtrevligt rum med både möbler, prydnadsföremål och sina redskap.

STY	17	SMI	12	KAR	9
STO	7	INT	15	KP	12
FYS	16	PSY	21	SB	0

Förflyttning: L9

Intressanta färdigheter: Hantverk trädgårdsskötsel B5, Områdeskännedom Askhem 19, Kamouflage 20, Smyga 18.

Utrustning: Diverse trädgårdsredskap.

VÄSEN I TULERSKOGEN

Gammelgren

En av Tulerskogens två mäktigaste beskyddare är urträdet Gammelgren. Vanligen - när han inte är drabbad av Wids förbannelse - är han en mild och tålmodig varelse. Något saktmodig kanske, men det är alla urträd. Han vakar över träden, som han älskar högt, och över alla levande varelser i skogarna. I synnerhet kentaureorna är hans förtrogna och de drabbades därför också hårdast när vansinnet övervann honom. Innan han fann spjutdelen var Gammelgrens vrede något mycket sällsynt och med rätta fruktat, men sedan kriget mot Lothar bröt ut verkar han ständigt vara rasande och har dessutom hela tiden bråttom - något mycket sällsynt hos ett urträd.

STY	46	SMI	7	KAR	-
STO	36	INT	19	KP	30
FYS	23	PSY	18	SB	3T6

Förflyttning: L14

Intressanta färdigheter: Slagsmål 17, Områdeskännedom Tulerskogen 21, Botanik 20, Finna dolda ting 16, Kamouflage 17, Lyssna 18, Spåra 17, Upptäcka fara 14, Tala allmänspråk B4, Tala älviska B4, Tala urträdsspråk B5.

Naturligt skydd: 4 poängs bark.

Lothar

Den andra av Tulerskogens beskyddare är jätten Lothar. Hans domän är de bergsområden som skär in genom skogen, men liksom vännen Gammelgren värnar även han om träden och de vilda djuren. Trollen är hans särskilda skyddslingar och tack vare Lothars enträgna arbete har de kommit att bli accepterade invånare i skogen. Jätten är sex meter lång, med gråsprängt hår och skägg. Han klär sig vanligen i enkla kläder av hudar, men har sedan

kriget bröt ut tagit för vana att ständigt gå beväpnad och med rustning. Liksom utträdet är Lothar egentligen mycket mild och vänlig, men Wids förbannelse har fått honom att helt tappa fattningen. För första gången sedan han kom till Tulerskogen för ett par hundra år sedan har han dödat och hans plötsligt uppvaknade blodtörst verkar inte kunna stillas.

STY	64	SMI	12	KAR	10
STO	67	INT	14	KP	46
FYS	25	PSY	15	SB	4T6

Förflyttning: L14

Intressanta färdigheter: Tvåhandssvärd (hanteras med en hand) 15, Slagsmål 18, Områdeskännedom Tulerskogen 20, Klättra 18, Tala allmänspråk B4, Tala älviska B3, Upptäcka fara 14, Lyssna 12, Finna dolda ting 16.

Utrustning: Tvåhandssvärd, öppen hjälm, bronsmetallkyrass (abs 7), 23 sm.

Naturligt skydd: 1 poängs skinn.

Kentaurhövdingen Silas

Den lilla kentaurstammen i Tulerskogen leds av den vise hövdingen Silas. Han är nära vän med Gammelgren, men har blivit allt mer bekymrad över hans tilltagande vansinne. Hittills har han dock inte vågat ifrågasätta hans motiv för kriget mot Lothar och han har varje dag lett sina krigare i räder mot jätten och trollen. Silas är gammal, men har ännu sina kroppskrafter i behåll. Hans hår och skägg har grånat, vilket har givit honom ett respektingivande utseende.

STY	21	SMI	14	KAR	14
STO	27	INT	16	KP	20
FYS	13	PSY	13	SB	1T6

Förflyttning: L24

Intressanta färdigheter: Långspjut 15, Slagsmål 10, Hoppa 18, Områdeskännedom Tulerskogen 18, Köpslå 15, Övertala 14, Jaga 16, Lyssna 13, Upptäcka fara 12, Taktik 7.

Utrustning: Långspjut, läderrustning, 27 sm.

Kentaur

De vanliga medlemmarna i kentaurstammen är jägare och hantverkare. Egentligen önskar de inget annat än att leva i fred och de flesta är ganska tveksamma till kriget mot trollen. Men alla har alldeles för stor respekt för både Silas och Gammelgren för att säga emot. Annars är de som vanliga kentaurer - fredliga, ganska skygga, kloka och eftertänksamma.

STY	17	SMI	12	KAR	11
STO	26	INT	11	KP	20
FYS	13	PSY	10	SB	1T6

Förflyttning: L24

Intressanta färdigheter: Långspjut/kortbåge 13, Slagsmål 10, Hoppa 16, Områdeskännedom Tulerskogen 13, Jaga 14, Lyssna 10, Upptäcka fara 10.

Utrustning: Långspjut eller kortbåge med 15 pilar, läderrustning, 1T10 sm.

Naturligt skydd: 1 poängs skinn.

Trollhövdingen Mossflöte

Den lilla trollstam som lever i bergsområdena i Tulerskogen leds av hövdingen Mossflöte. Stammen kom invandrande från Grytterna för närmare femtio år sedan och det var tack vare jätten Lothar som de accepterades bland Tulerskogens invånare. Mossflöte är en respekterad ledare och ovanligt klok för att vara ett troll. Han försöker - och lyckas för det mesta - stävja tendenserna till röveri och plundring bland sina underlydande och har etablerat goda kontakter med både kentaurerna och skogens andra invånare. Kriget mot Gammelgren får honom att bli illa till mods, men han har ännu inte vågat opponera sig mot Lothar. Mossflöte själv är ett kraftigt - en del skulle säga tjockt - troll av klassisk John Bauer-typ, med långt tovig hår och en förkärlek för smycken av alla de slag. Han har en lång, vårtig näsa som sitt främsta kännetecken och avger en odör som de flesta människor finner tämligen frånstötande.

STY	28	SMI	8	KAR	4
STO	28	INT	14	KP	22
FYS	16	PSY	13	SB	1T10

Förflyttning: L13

Intressanta färdigheter: Stor träklubba 16, Områdeskännedom Tulerskogen 16, Smyga 13, Kamouflage 14, Jaga 12, Finna dolda ting 15, Upptäcka fara 13, Övertala 10, Taktik 6.

Utrustning: Stor träklubba, läderrustning, 13 km.

Naturligt skydd: 4 poängs hud.

Troll

Stammen består av godmodiga bergatroll som är ovanligt timida för att vara troll. Det vanliga slaget på skräcktabellen vid åsynen av troll gäller inte för dessa, däremot luktar de lika illa som alla andra trollraser. De flesta medlemmarna i stammen har långt tovig hår, ofta prytt med olika smycken, och klär sig i hudar och hopplock av diverse människokläder de kommit över. Trollen har enorm respekt för sin hövding och ännu större respekt för Lothar, men liksom Mossflöte och kentaurerna är de tveksamma till rättfärdigheten i kriget mot Gammelgren.

STY	23	SMI	9	KAR	2
STO	23	INT	9	KP	19
FYS	14	PSY	10	SB	1T6

Förflyttning: L12

Intressanta färdigheter: Stor träklubba 11, Områdeskännedom Tulerskogen 10, Smyga 9, Kamouflage 8, Jaga 10, Finna dolda ting 10, Upptäcka fara 7.

Utrustning: Stor träklubba, 1T10 km.

Naturligt skydd: 4 poängs hud.

Stenknytt

Som tjänare i Stenslottet har Lothar anställt en sällsynt och skygg ras av bergslevande varelser kallade stenknytt. De är små människoliknande väsen, som ser ut att vara gjorda helt i sten. De har uttryckslösa ansikten där ögonen är det enda som ser levande ut. Stenknytt är inte särskilt intelligenta, men arbetsamma och flitiga. De är trogna Lothar och utför de uppgifter han ålägger dem i utbyte mot en slags svamp som de älskar och som bara jätten kan få tag i. Däremot bryr de sig knappt om inkräktare i slottet och blir bara upprörda om någon försöker stjäla eller förstöra något. Annars knogar de på med sin städning och fejning och låtsas som de inte ser eller hör någonting.

STY	8	SMI	13	KAR	-
STO	4	INT	2	KP	8
FYS	12	PSY	10	SB	0

Förflyttning: L9

Intressanta färdigheter: Slagsmål (skada 1T2) 10, Finna dolda ting 10, Klättra 13.

Naturligt skydd: 1 poängs stenhud.

Gråben

Alla djur har sina egna skyddsandar och vissa av dem är så starka att de kan manifesteras sig i fysisk form. Vargarnas beskyddare är en av dessa och en av de former han antagit är Gråben. Gråben har antagit en människoliknande skepnad (se *Trä och sten* ovan för utseende) för att lättare kunna kommunicera med intelligenta varelser. I formen som Gråben har han levt länge i Tulerskogen, trots att tillgången på varg där inte längre är så stor som den en gång var. Han bryr sig mycket om skogen och dess invånare och värnar starkt om fred mellan alla varelser där. Kriget mellan Gammelgren och Lothar upprör honom och han gör nu allt för att stoppa det. Gråben är ganska sarkastisk till sättet och uppfattas ofta som något ironisk och ibland t.o.m. cynisk. Men han besitter också en torr humor som vanligen lättar upp de mer spända situationer han ofta hamnar i. Gråben kan anta formen av en varg (förvandlingen tar en SR) med samma grundegenskaper som människoformen. Skulle han hamna i strid kan han dessutom tillkalla 1T10+10 vargar inom 5 SR, som slåss på hans sida. Han kan också kommunicera telepatiskt med alla vargar inom 50 km avstånd.

STY	21	SMI	17	KAR	11
STO	15	INT	16	KP	16
FYS	16	PSY	26	SB	1T4

Förflyttning: L12

Intressanta färdigheter: Slagsmål 17, 1 Bett (skada 1T6) 19, Områdeskänedom Tulerskogen 20, Kamouflage 18, Smyga 19, Spåra 20, Upptäcka fara 17, Finna dolda ting 16.

Utrustning: Ingen.

Naturligt skydd: 1 poängs skinn (vargform).

Älgfrode

Den andra skyddsanden som tagit fysisk form i Tulerskogen är Älgfrode, älgarnas beskyddare. Hans form är inte helt mänsklig, eftersom han behållit älg huvudet på en annars normal mans kropp. Han har dessutom ingen talförmåga, men kan telepatiskt kommunicera med både sin gode vän Gråben och alla älgar inom 50 km. Älgfrode är lugn och godmodig till sättet och föredrar att hålla sig i bakgrunden. Men han kan drabbas av ett fruktansvärt raseri om någon av hans skyddslingar skulle vara i fara och är då en fruktansvärd motståndare.

STY	26	SMI	15	KAR	10
STO	20	INT	17	KP	18
FYS	15	PSY	24	SB	1T6

Förflyttning: L12

Intressanta färdigheter: Slagsmål 18, 1 Stångning (skada 1T6) 20, Områdeskänedom Tulerskogen 20, Kamouflage 16, Smyga 15, Upptäcka fara 20, Finna dolda ting 14.

Utrustning: Ingen.

Naturligt skydd: 1 poängs skinn.

Yog-Soggoth

Från de mörkaste djupen under världens rötter kommer Yog-Soggoth; ett kreatur av svartaste ondska. Ingen vet vem han är - om han skapades av Rafastos under Kaoskrigen eller om han funnits sedan världen föddes. Yog-Soggoth är ett sinnesslött monster som lever på råa energier. Helst de naturliga maginoderna i jorden, men den psykiska kraft som frigörs när en människa dör går också bra. Odjuret ser ut ungefär som en groda, med långa bakben, grönslemmig kropp och utstående ögon. Han har fyra främre tentakelliknande armar med skarpa klor och ett brett gap med flera rader sylvassa tänder. Slemmet på hans kropp är giftigt med styrka 13 och verkar om man t.ex. träffar honom med naturliga vapen eller tar på honom. Uppsynen är fruktansvärd; vid åsynen av monstret måste man lyckas med ett normalt INT-slag för att inte behöva slå ett slag på skräcktabellen. Yog-Soggoth är en ren mordmaskin - har han fått vittring på ett byte anfaller han och strider tills han själv eller offret dör. Dock kommer han inte att lämna sitt håll under Äldertand eftersom han skyr dagsljuset ovan jord. Vidare har monstret en förmåga att utvidga håligheter i jorden runt omkring sig så att han kan klämma sig fram genom de smalaste gångar och sprickor. Det är på det sättet han driver fram i de djupa avgrunderna i sin jakt på föda och det var också så han tog sig upp till Äldertand.

STY	24	SMI	8	KAR	-
STO	18	INT	1	KP	15
FYS	12	PSY	26	SB	1T6

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: 1 Bett (skada 1T8) 14, 4 Klor (skada 1T6) 12, Hoppa 17, Klättra 16.

Naturligt skydd: 3 poängs hud.

ORAKLET OCH SLUTSTRIDEN

Cyklopen

Oraklets första väktare har av Wid begåvats (eller kanske förbannats) med evigt liv för att ständigt kunna stå på sin post. Långa tider tillbringar han i en slags dvala. Innan rollpersonerna kom till Oraklet hade ingen besökt henne på flera hundra år, så cyklopen har nu sovit länge. Liksom alla av sitt släkte har väktaren bara ett öga mitt i pannan. Han är ovanligt stark och genom sin längd tornar han verkligen upp sig över de som vill passera. Det var länge sedan han slutade beklaga sig över sitt öde och han accepterar nu sin roll som evigt levande till fullo. Han bruser nästan aldrig upp utan tar både seger och motgångar i sina brottningsmatcher med jämnmod. De enda undantagen är om någon försöker fuska och angripa honom med vapen. Det raseri som då drabbar honom är något som få önskar. Skulle han hamna i strid försöker han oskadliggöra sina motståndare en i taget med sin magiska klubba för att sedan i lugn och ro dräpa dem.

STY	30	SMI	7	KAR	2
STO	39	INT	10	KP	29
FYS	19	PSY	13	SB	2T6

Förflyttning: L13

Intressanta färdigheter: Stor träklubba 18, Slagsmål 16, Klättra 16, Finna dolda ting 12.

Utrustning: Stor träklubba av silverlind (skada +1) med FÖRVIRRA E1 och PERMANENS.

Sfinxen

Även den andre väktaren har fått evigt liv genom Wids försorg. Sfinxen är dock ganska nöjd med sin post eftersom hon får utlopp för sin besatthet av gåtor. I de flesta fall är det just gåtorna som fått sökande till Oraklet att vända om, snarare än råstyrkan och modet hos de övriga väktarna. För sfinxen möjligheten att lära sig nya gåtor blir hon överförtjust och kan tänka sig att överse med något enstaka felaktigt svar på sina egna. Hon är inte en lika farlig motståndare i strid som cyklopen, men skulle någon försöka ta sig förbi henne med våld har hon med sin magi en hel del obehagliga överraskningar i beredskap.

STY	25	SMI	21	KAR	-
STO	20	INT	20	KP	17
FYS	13	PSY	22	SB	1T6

Förflyttning: L12/F20

Intressanta färdigheter: 1 Bett (skada 1T8) 18, 2 Klor (skada 1T6) 16, Gömma sig 16, Lyssna 15, Smyga 18, Spåra 17, Illusionism 16, DISTRAKTION S16, DUNKEL S13, SNUBBLA S13, FÖRTROLLAD SÖMN S10.

Naturligt skydd: 1 poängs skinn.

Spöket

Oraklets tredje väktare är ett spöke och behövde inte få något särskilt evigt liv av Wid. Spöket är anden efter en man som avled för tusentals år sedan och som därefter samvetsgrant fullgjort sin väktarplikt. Som okroppslig varelse kan han inte dödas och skulle någon försöka kontrollera eller fördriva honom flyr han hellre än tar upp striden. Tittar man närmare på hans skimrande uppenbarelse verkar han ha kläder och utseende som ser enormt gamla ut. Ett mycket svårt slag för historia kan möjligen avslöja att det är plagg som användes för närmare sextusen år sedan.

STY	0	SMI	24	KAR	-
STO	10	INT	15	KP	0
FYS	0	PSY	26	SB	0

Förflyttning: F10

Intressanta färdigheter: Skräckattack.

Prins Svein

Att återberätta alla äventyr som Mids - och kanske världens - störste hjälte upplevt är i det närmaste ogörligt. Han föddes för dryga fyrtio år sedan i Kora som son till riddar Kirst, gardeskaptens hos kung Eldrik IV. Revolutionen i Kora genomfördes när han ännu var ett litet barn och han följde sin far och hovet i exilen på Crest. Från spädate ålder tränades han i strid och vapenbruk. Samtidigt som han fick den traditionella utbildning som ankommer en korisk riddare, tränades han av en långväga flykting från norra Kasatien i obehägnade stridskonster och exotiska vapen. Svein uppvisade oärlig talang inom båda områdena och kom så småningom att överträffa sina lärare. När hans far dog övertog han posten som gardeskaptens och blev därmed också i praktiken överbefälhavare för hela den exilkoriska krigsmakten, eftersom kung Eldrik blivit gammal, sjuk och skröplig. Han blev även förkämpe och senare gemål till den koriska kronprinsessan Cecilia efter att personligen räddat hennes liv vid ett attentatsförsök från den koriska revolutionsregimen. Prins Svein bedriver också en omfattande underrättelseverksamhet i länderna kring Innerhavet med det yttersta syftet att återinsätta kungafamiljen på den koriska tronen. Han genomför regelbundet långa resor under täckmantel och tillbringade bl.a. tre år som legionärofficer i Hyperien.

Under sin karriär har Svein genomlevt fler äventyr än de flesta hinner drömma om. En av hans största bedrifter var att besegra Vagabonden - den inkarnerade Rafastos - i södra Kasatien och därmed förhindra att eldguden på nytt släpptes lös i världen. Hans rykte är större än någon annans och även om många av hjältarna som deltog i Stormkriget är vida omsjungna, är det ändå Svein som står i centrum för alla berättelser.

Vid en första anblick ser prins Svein knappast ut som någon legendarisk hjälte. Han har ett ganska alldagligt utseende. Medellängd, mörkblont kortklippt hår och grå-gröna ögon. Studerar man honom närmare kan man dock urskilja ett fint nät av rynkor och mängder av ärr över kroppen som ger honom ett väderbitet utseende. Hans blick är också förvåningsvärt hård och få - om ens någon - klarar av att stirra ut honom. Svein är ganska tystlåten av sig. Han talar sällan, men när han gör det lyssnar alla. Sitt lugn behåller han i alla situationer, t.o.m. i de mest intensiva strider - något som ibland fått hans motståndare att helt tappa fattningen.

STY	16	SMI	16	KAR	13
STO	12	INT	17	KP	14
FYS	15	PSY	10	SB	0

Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter*: Katana, Kaststjärna, Dolk, Karate**, Judo**, Sjökungnighet, Taktik, Simma, Upptäcka fara.

Hjälteförmågor: Alla.

Utrustning: Mästersmidd katana i mithril (skada +2, BV+6), dolk, 10 kaststjärnor, läderrustning på kroppen, 450 gm.

*Ur spelteknisk synpunkt är Sveins FV ointressanta eftersom alla hans färdighetsslag alltid kommer att lyckas. Han hanterar sin katana med två händer (vilket ger ytterligare +2 i skada) och kan genomföra två handlingar per SR (två anfall, två pareringar eller ett anfall och en parering). Vartannat slag räknas som perfekt träff och vartannat som normalt. Under inga omständigheter ska Svein dödas under äventyret. Han ska egentligen inte skadas heller - trots allt är han ju världens bästa krigare...

**Om de alternativa reglerna för stridskonster används behärskar Svein samtliga tillgängliga komponenter.

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 exilholet. Marik är skicklig på att få fram information under förhand-

lingar 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 ansevärt 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 kroppsfång 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, Sjökungnighet 16, Navigera 14, Simma B3, Klättra 16, Bluff 17, Köpslå 14, Övertala 12, Muta 15.

Utrustning: Bredsvärd, medelstor sköld, ringbrynja på överkroppen, nitläderbenskenor, ringbrynjuhuvu och öppen hjälm på huvudet, 20 gm.

Exilkorisk marinsoldat

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

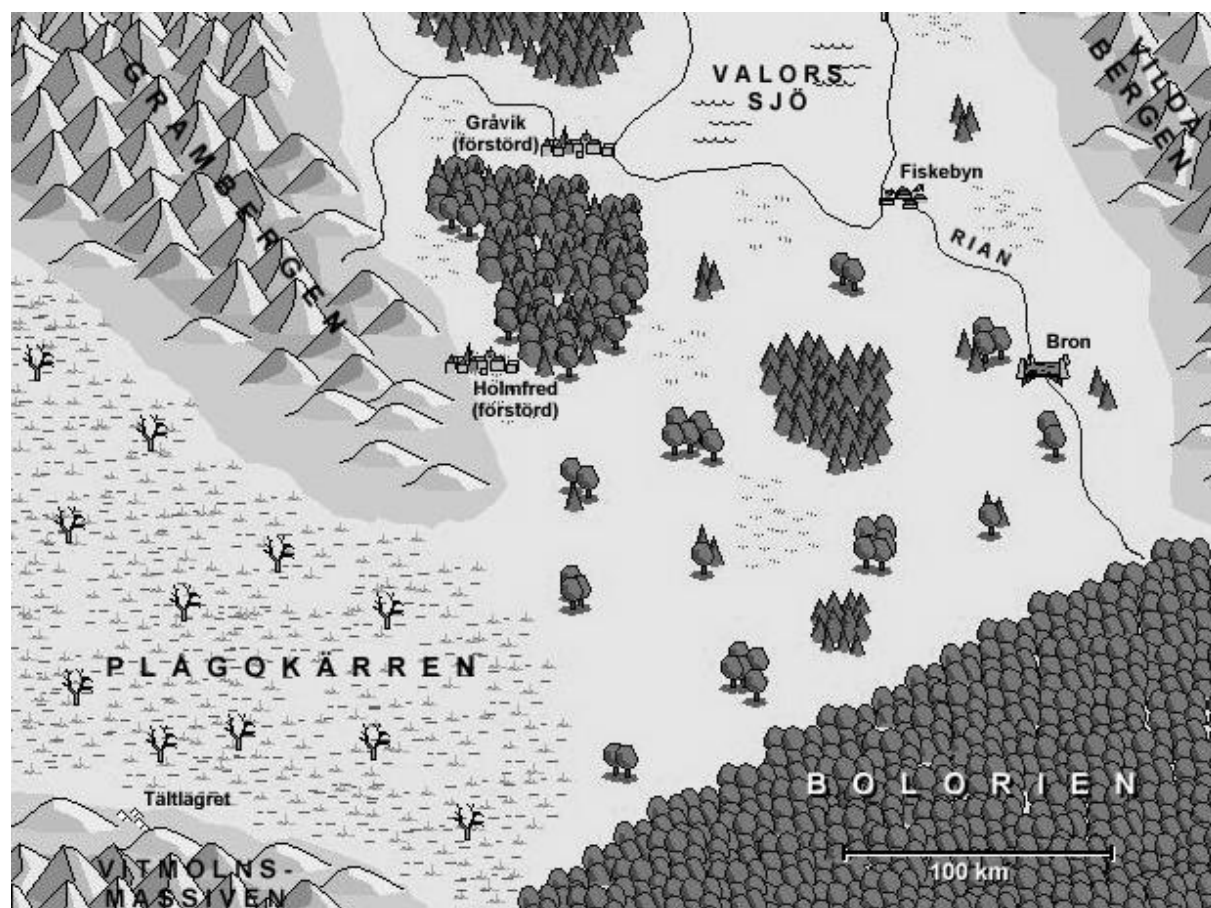
Förflyttning: L10

Intressanta färdigheter: Bredsvärd 13, Sköld 12, Armborst 12, Dolk 8, Slagsmål 10, Sjökungnighet 13, Simma B3, Klättra 12, Hoppa 10, Änterhake 10.

Utrustning: Bredsvärd, medelstor sköld, lätt armborst med 15 skåtor, dolk, ringbrynja på överkroppen, nitläderbenskenor, ringbrynjuhuvu och öppen hjälm på huvudet, 1T20 sm.

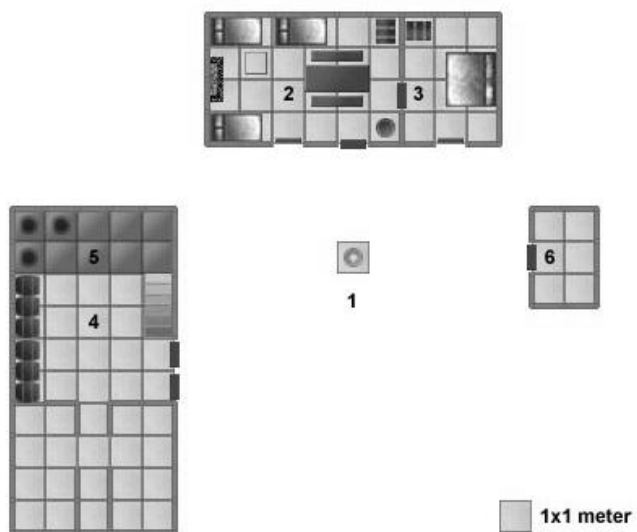
KARTOR

PLÅGOKÄRREN OCH SÖDRA NORDMARK

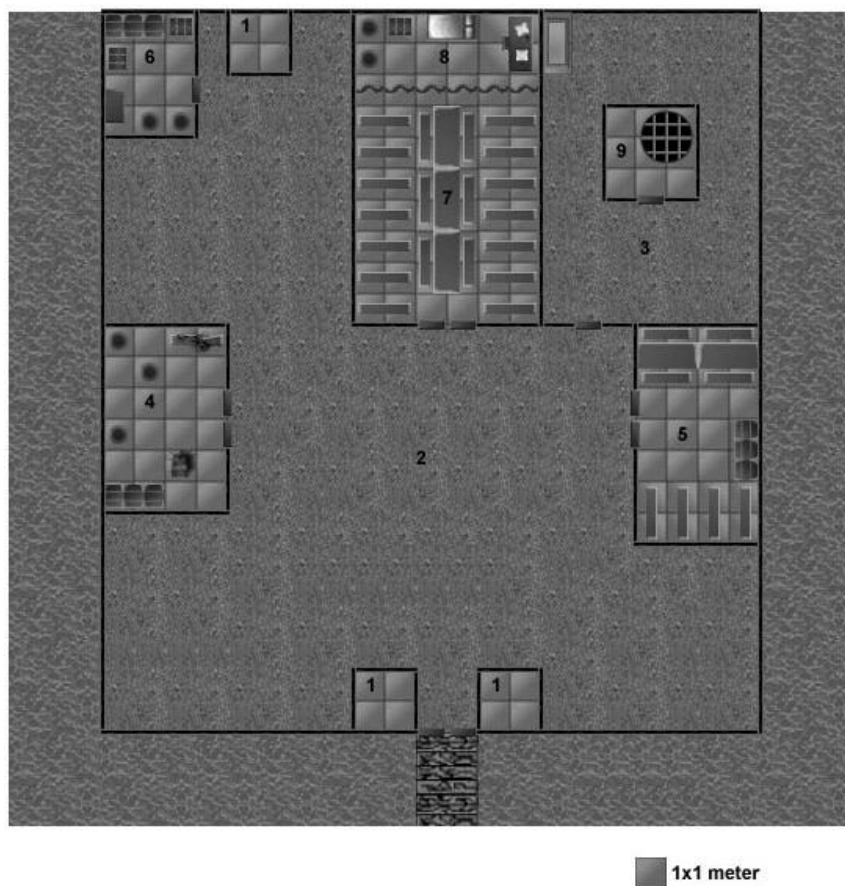


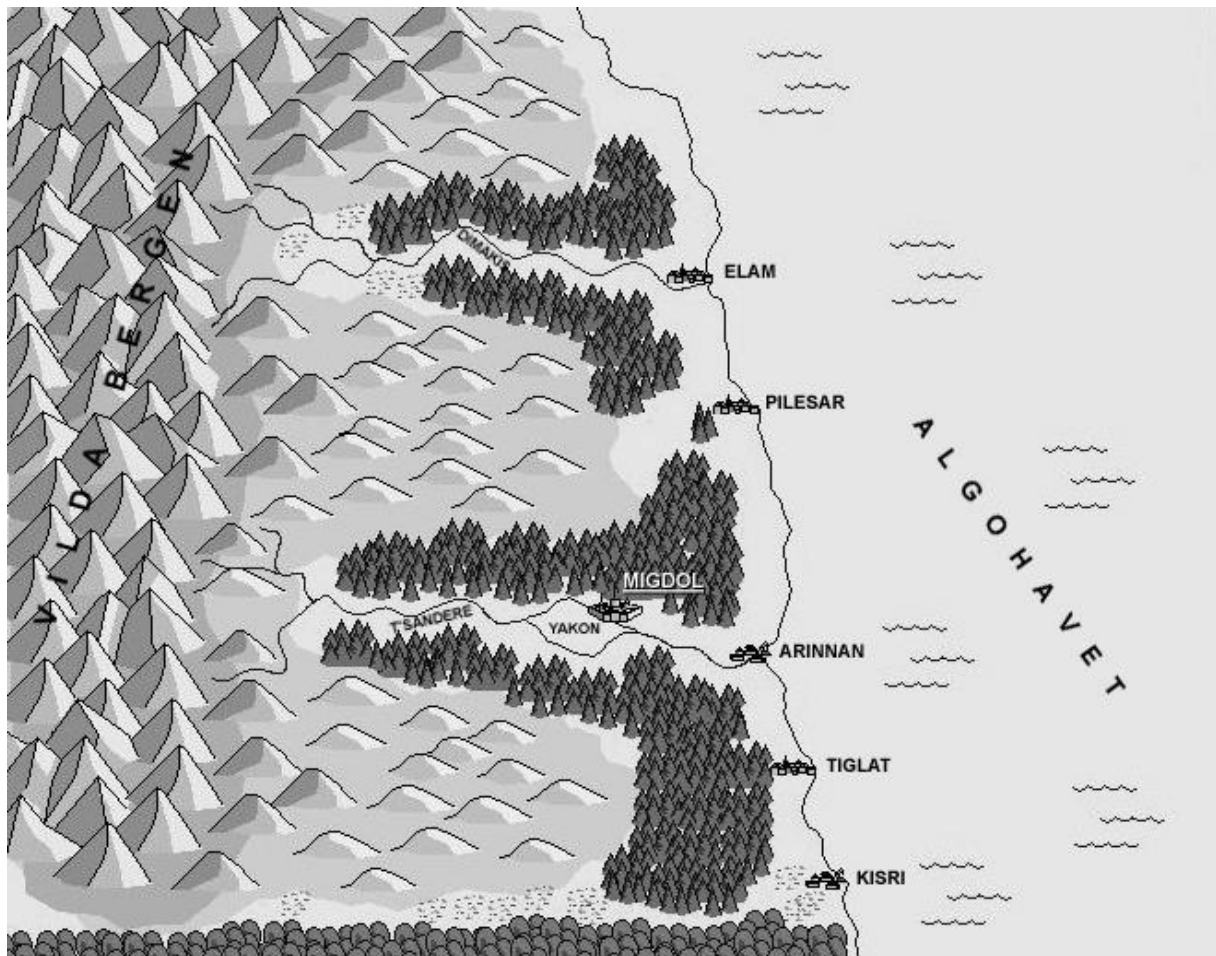
KARTOR

DEN PLUNDRADE BONDGÅRDEN

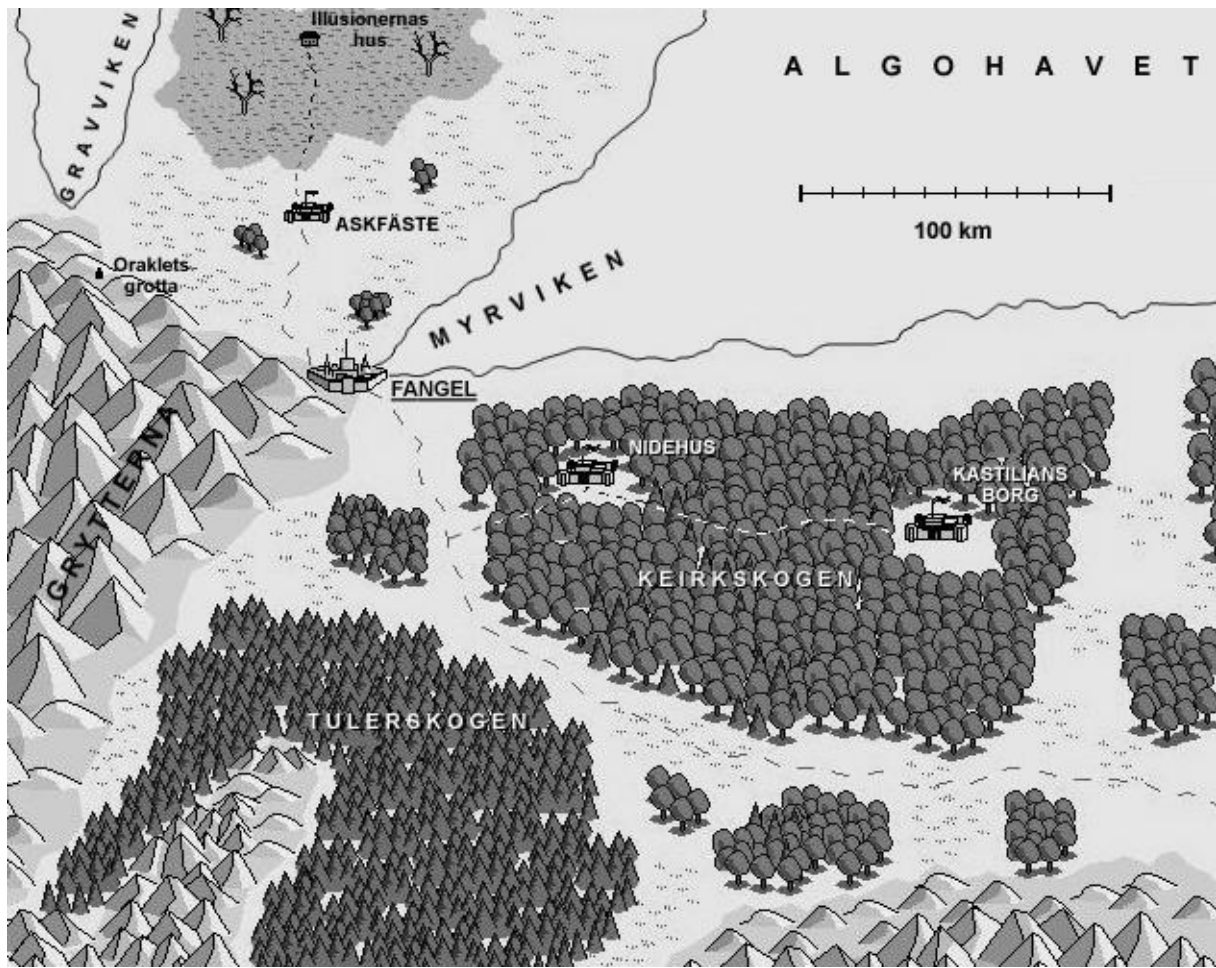


ORCHERLÄGRET

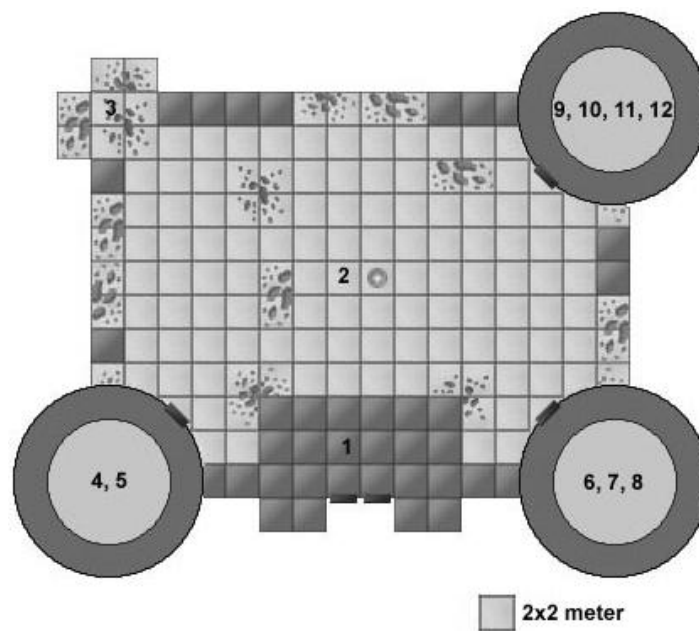




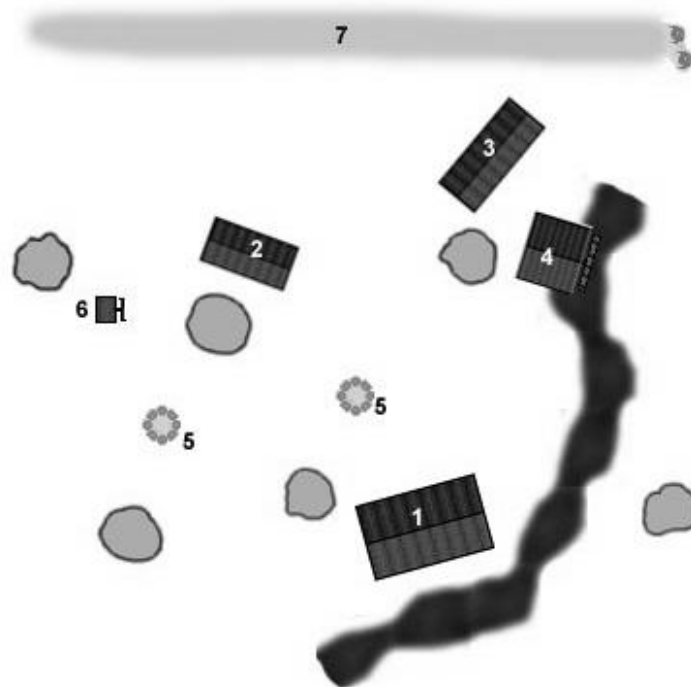
PARATROKA KRING FANGEL



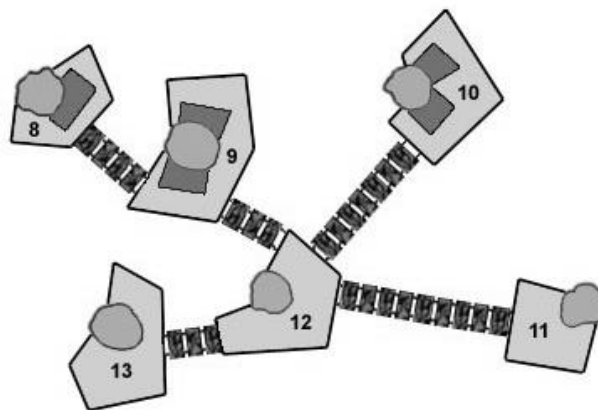
NIDEHUS



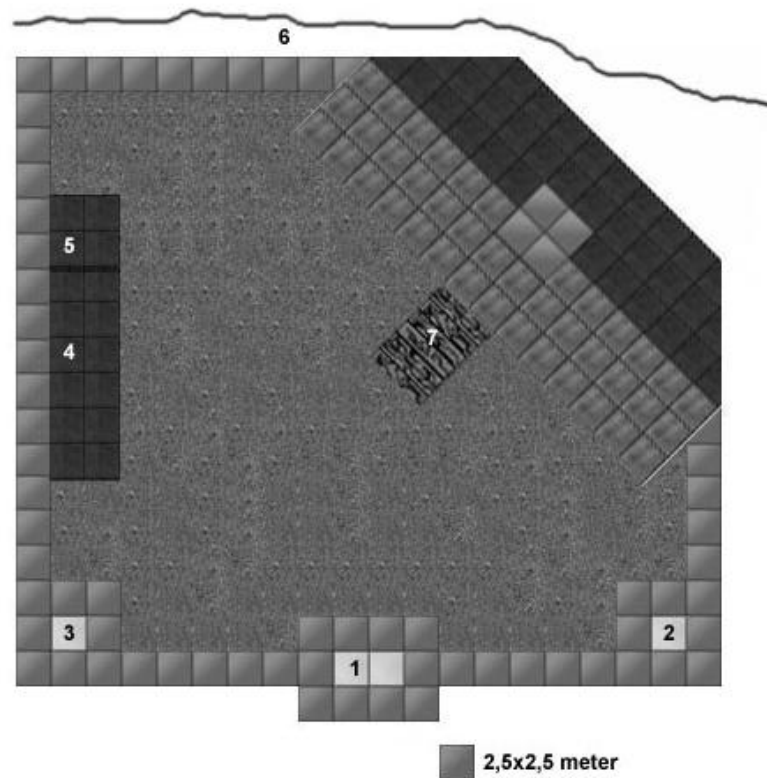
MARWYNS LÄGER, MARKNIVÅN



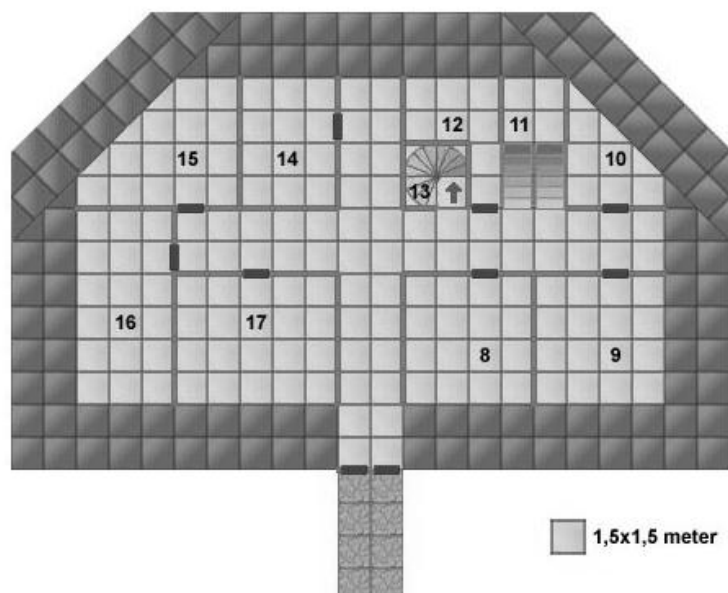
MARWYNS LÄGER, TRÄDNIVÅN



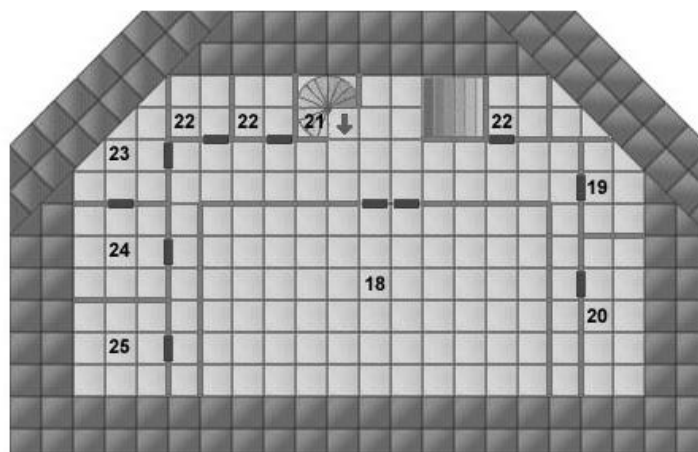
BARON KASTILIANS BORG



KASTILIANS BORG, ÖVERVÅNINGEN

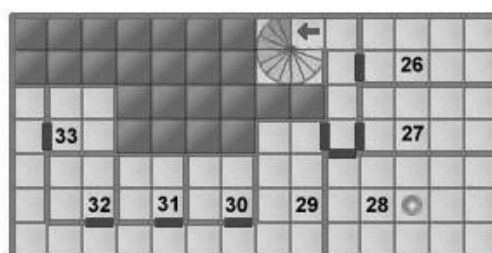


KASTILIANS BORG, BOTTENVÅNINGEN



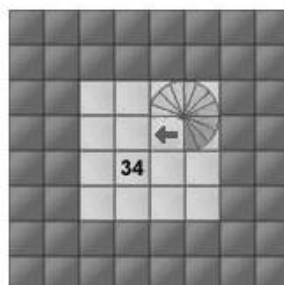
1,5x1,5 meter

KASTILIANS BORG, KÄLLAREN

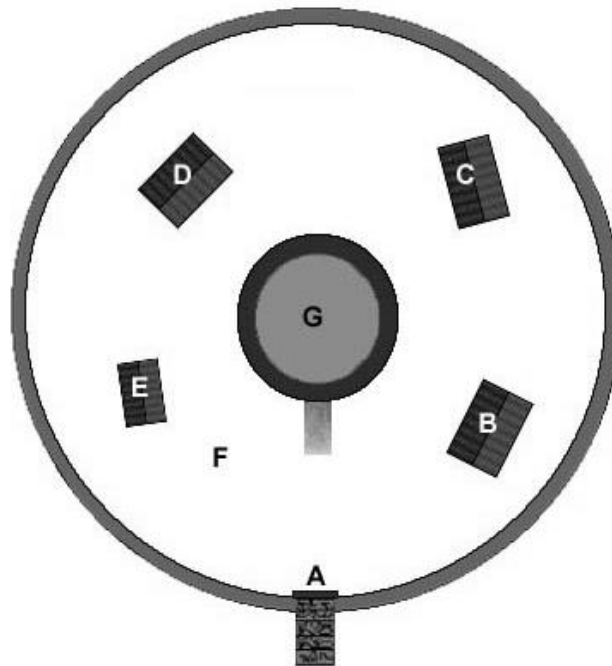


1,5x1,5 meter

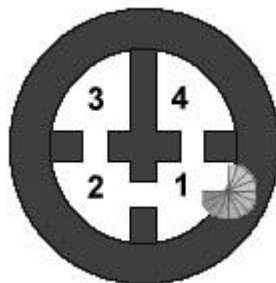
KASTILIANS BORG, TORNKAMMAREN



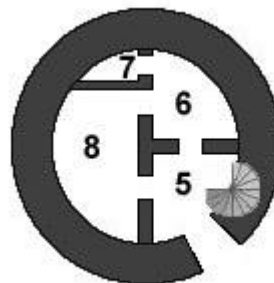
1,5x1,5 meter



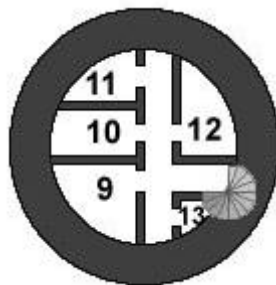
Bottenvåning



Andra våningen



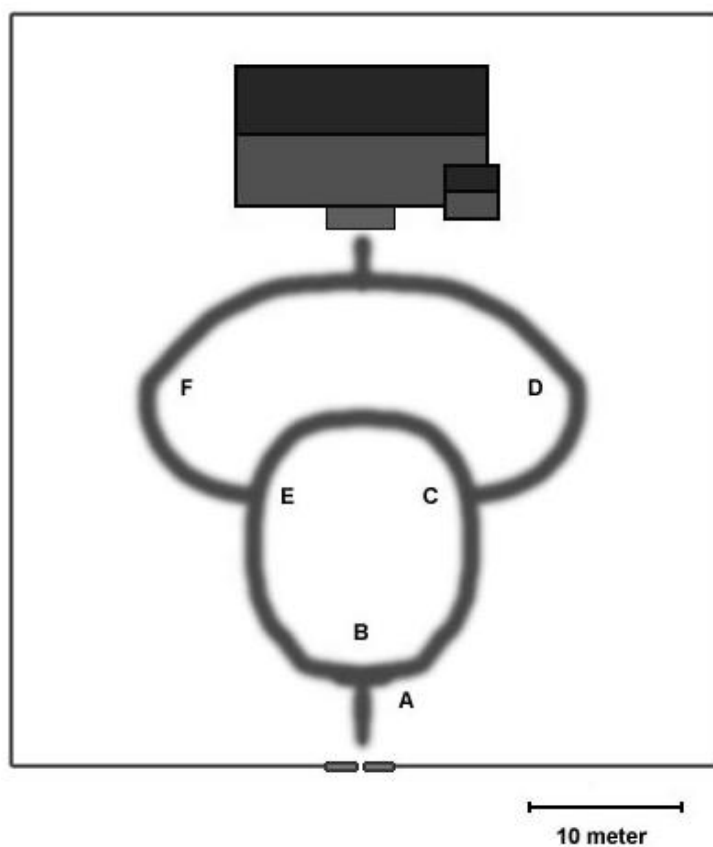
Tredje våningen



Topptornet

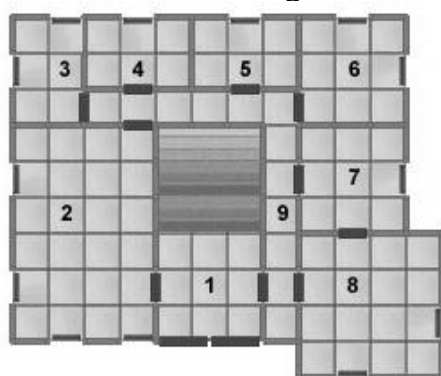


ILLUSIONERNAS HUS, TRÄDGÅRDEN



ILLUSIONERNAS HUS

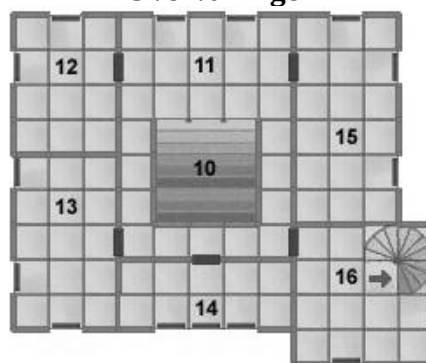
Bottenvåningen



Tornkammaren

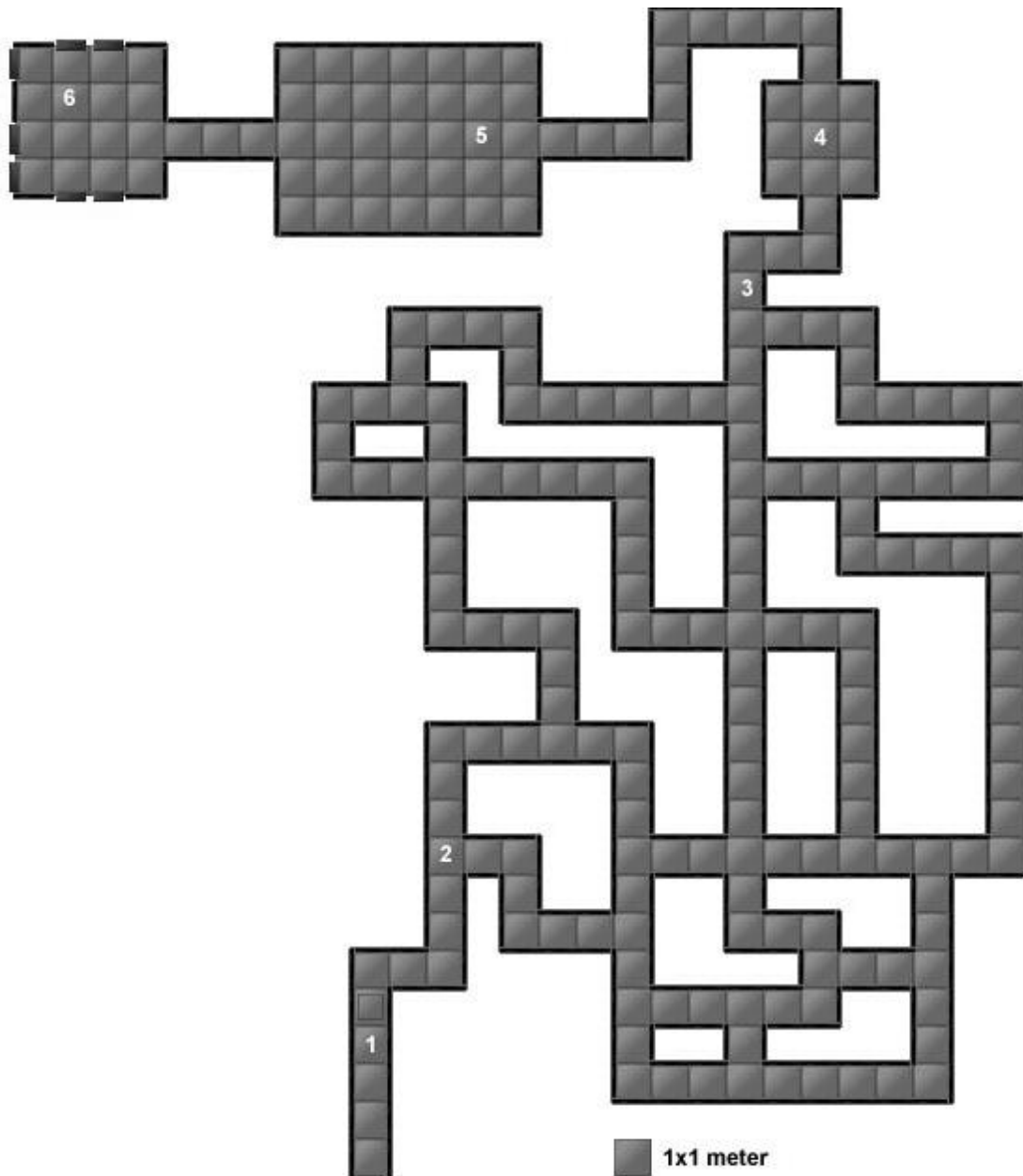


Övervåningen

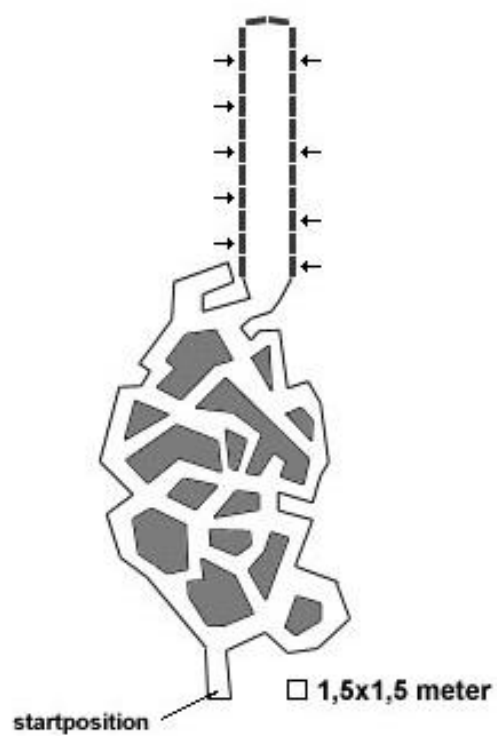


1,5x1,5 meter

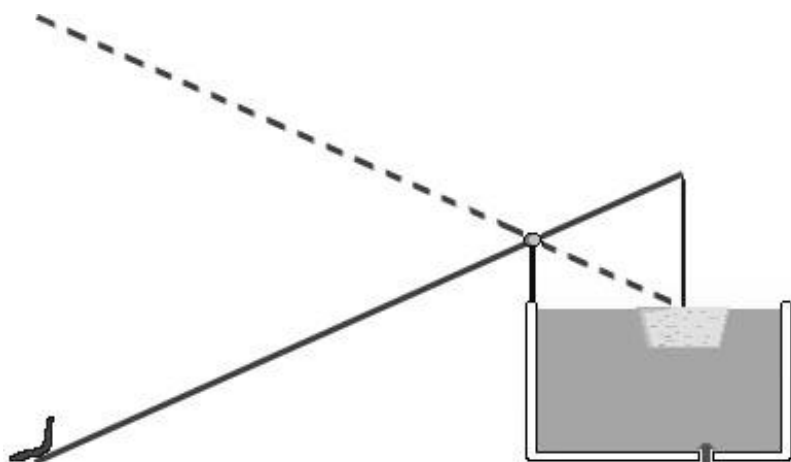
LABYRINTEN



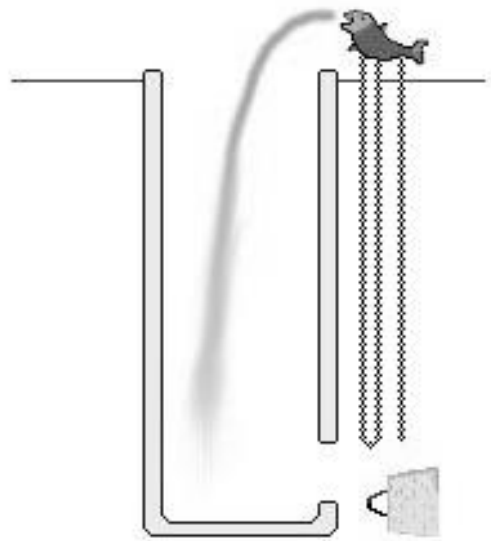
SPEGELSALEN



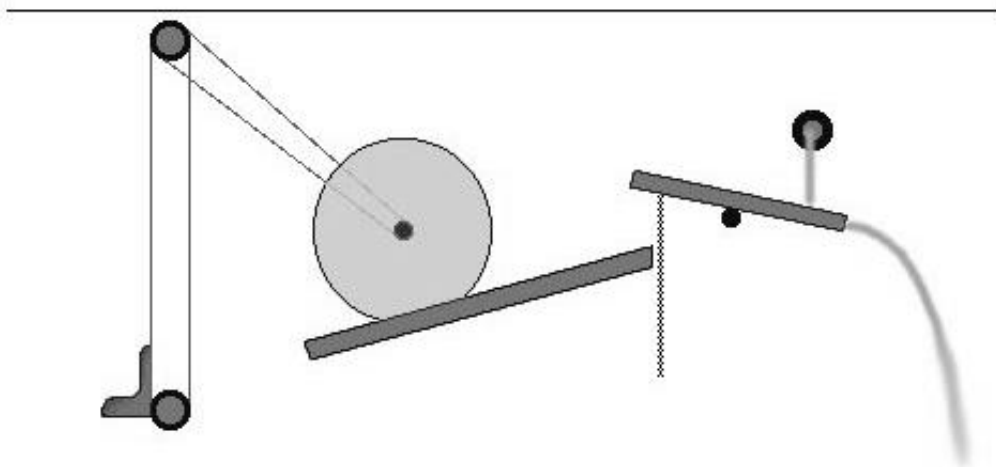
VATTENSALEN, VÅGSKÅLEN



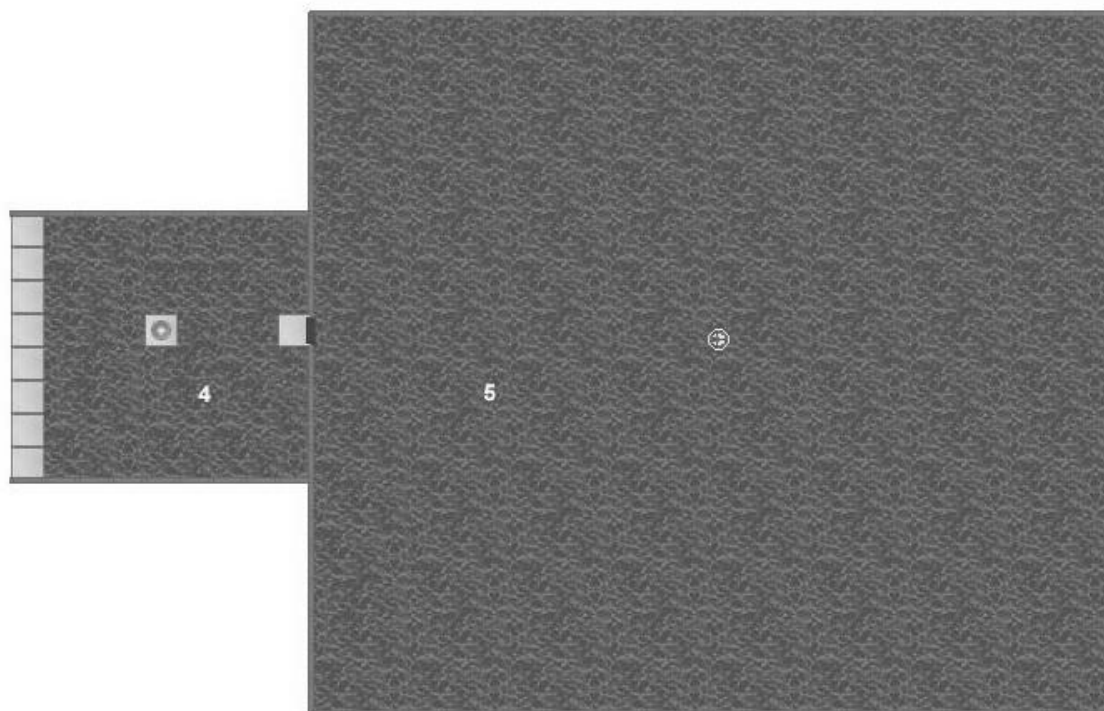
VATTENSALEN, HISSEN



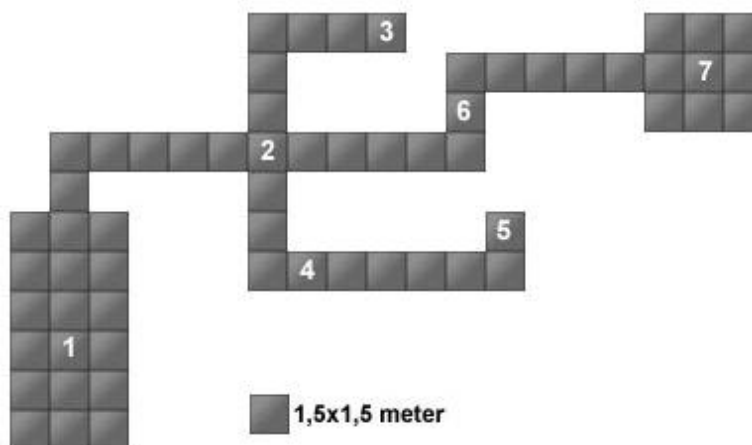
VATTENSALEN, VATTENHJULET



VATTENSALEN, BASSÄNGEN



STATYSALEN

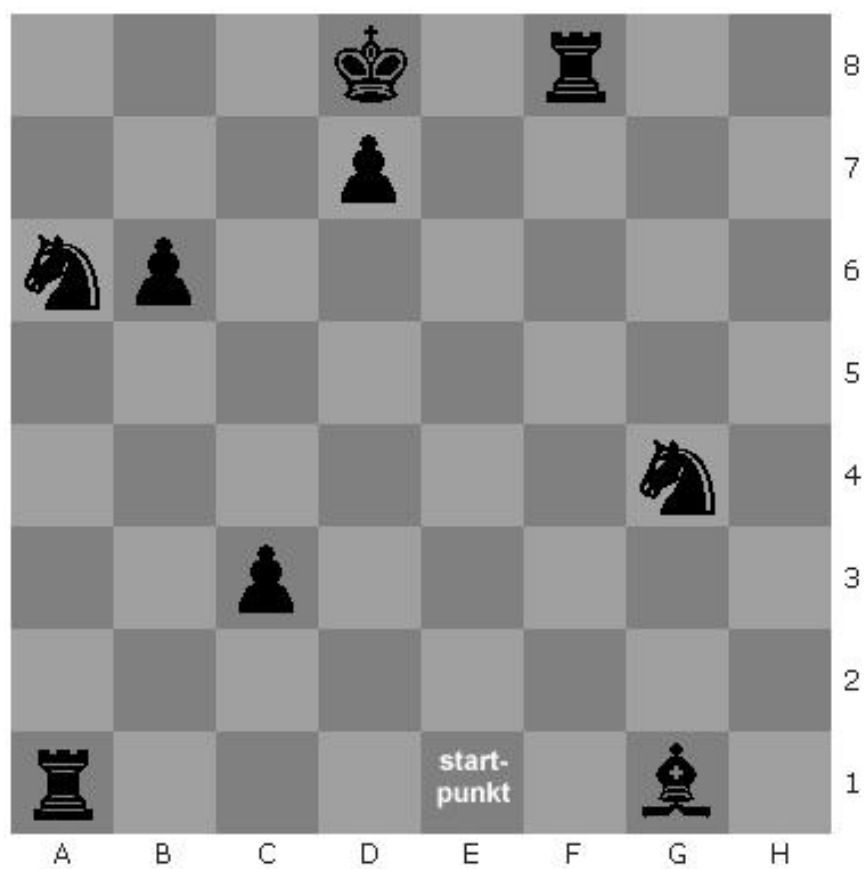


KARTOR

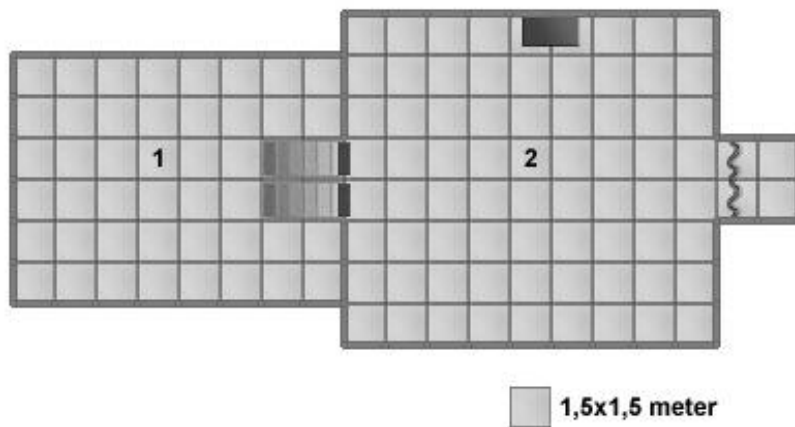
KLOCKSALEN



SCHACKSALEN



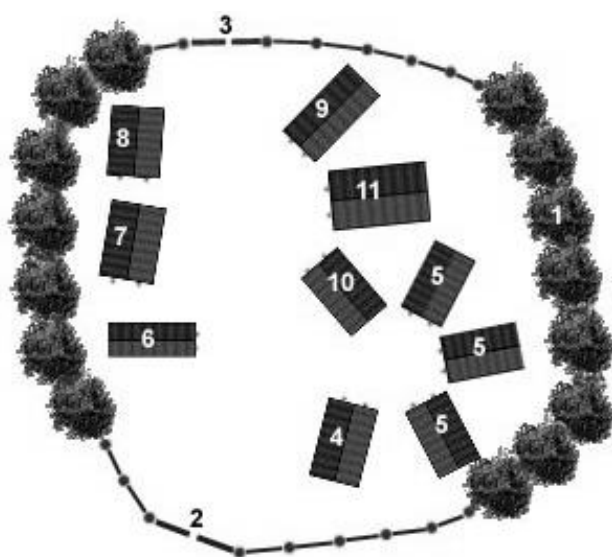
KALLIASTROS LABORATORIUM



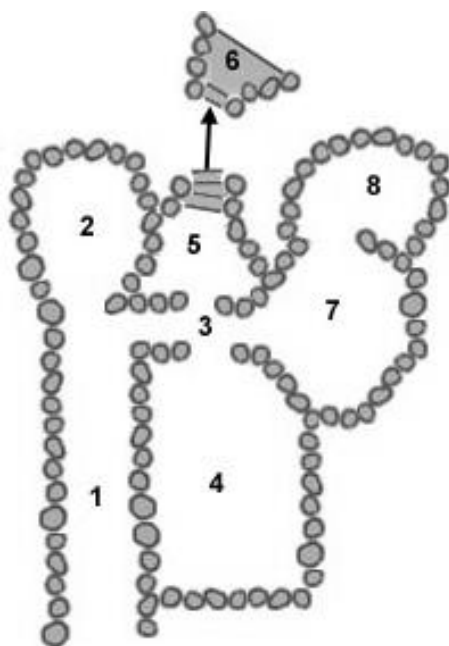
TULERSKOGEN

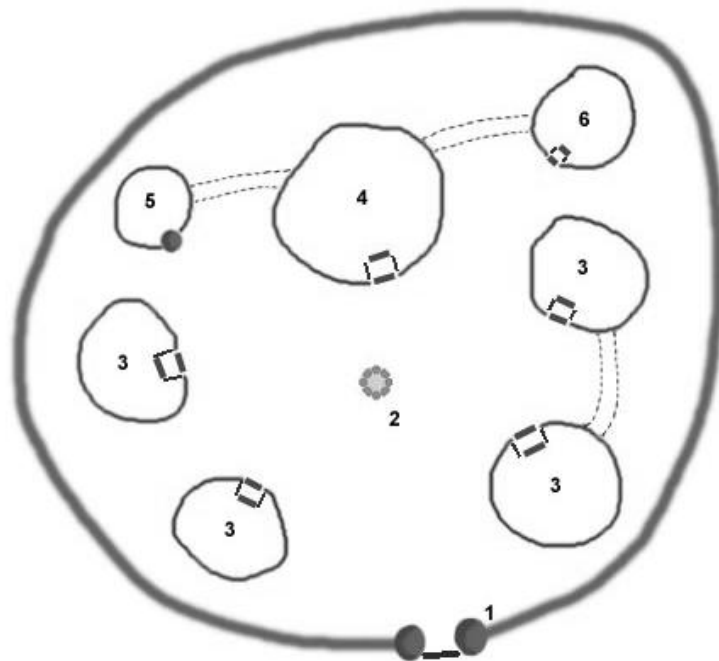


KENTAURBYN

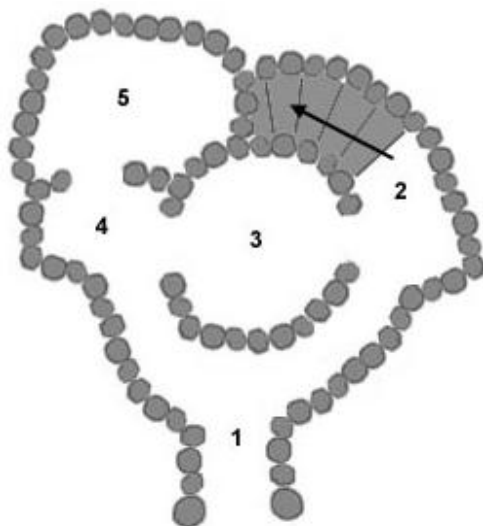


TRÄSLOTTET

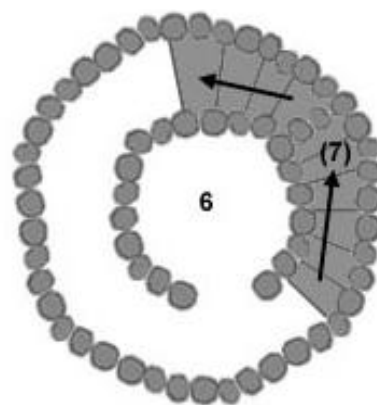




Bottenvåningen



Övervåningen



ORAKLETS GROTTA

