

# Skalvet i Elatar

---

Ett äventyr till rollspelet Eon IV

# Skalvet i Elatar

Filip Våräng 2022, version 1.0

## Konstruktion, kartor och grafik

Filip Våräng

### Speltestare

Filip "Spelledare" Våräng  
Andreas "Arog" Wijnvoord  
Robert "Dravos" Bjälmén  
Anna "Tyra" Gustafsson  
Kim "Rapprugg" Astor

### Innehåll

Ett äventyr  
2 kartor över katakomber  
3 kartor över en grottor/gruva

## Synopsis

*Rollpersonerna besöker en föreläsning av en känd äventyrare då ett mycket kraftigt jordskalv slår till i den Jargiska staden Elatar. Marken öppnar upp sig och hela byggnaden kollapsar ner i ett slukhål. För att kunna ta sig tillbaka till ytan så måste rollpersonerna ta sig genom katakomber, långa gångar för att till sist hitta en dold vätteby där bortrövade från staden ovan offras till något i en skinande sjö.*

## Prolog

*H*ela staden måste ha vaknat av hur marken skakade, men när dagen kom så fortgick den som alla andra innan. Det var inte första gången ett skalv kändes i staden. Krossade krukor, sprickor i väggar och någon som fallit. Men inget värre än så. Handelsmän anlände och bland dem en äventyrare och föreläsare vars namn redan innan spridit höjda öron bland de vardagliga samtalen. Hassi Vanassos hittade det värdshus han fått rekommenderat längst vägen, bar upp sina ägodelar, låste dörren och med en trava nytryckta pamfletter begav sig ut för att sprida sitt namn.

Långt nedanför staden så stod vännen Kratlik och blickade upp mot den enorma grottans tak. Den stora stenen som fallit ner hade stört den alltid annars lugna sjön. Dess genomskinliga, perfekta yta var grumlig och smuts sjunk ner i det bottenlösa. Det var ett illabådande tecken att något värre skulle komma. Det som fanns där nere skulle behöva stillas, att offra silver skulle inte räcka, det skulle krävas blod.

## Innehållsförteckning

Sid. 5	Bakgrund
Sid. 5	På besök i staden
Sid. 5	Föreläsningen
Sid. 5	Slukade av skalvet
Sid. 6	Katakomberna
Sid. 6	Vättarnas grottor
Sid. 8	Upp ur mörkret
Sid. 9	Motståndare
Sid. 10	Kartor
Sid. 13	Appendix

# Introduktion

*Det var som att Daak vaknade i vrede och hans ilska var riktad mot Elatar. Husen, tornen och även de kraftigaste byggnaderna rasade. Folk flydde i panik, skriken och kaoset är något som än idag plågar mina drömmar. Hur många dog helt ovetandes av vad som hände den morgonen. Vem kan ha förargat Daak för att så många skulle straffas.*

*- Juliana Rusaar, översatt av skalvet*

## Bakgrund

Under århundraden, kanske längre så har varelser grävt tunnlar, salar och anlagt hela underjordiska riken. Staden Elatar har oant byggt på en knutpunkt och vilar därför på bräcklig mark. Två världar som inte vetat eller brytt sig om varandra kommer snart att kastas ihop.

## På besök i staden

Spelledaren och spelarna kan själva hitta på en anledning till att de är i Elatar eller använda det förslag som beskrivs nedan under "Föreläsningen". De behöver inte vara på samma plats men det underlättar för att själva äventyret ska komma i gång snabbare.

## Föreläsningen

Den välkända men nu pensionerade Jargiska upptäckaren och äventyraren Hassi Vanassos befinner sig i Elatar som en del i sin föreläsningsturné. Det finns många anledningar till att rollpersonerna deltar. Kanske är de bara där för gratis mat, att de är intresserade i sagorna, kanske försöker de få information om de skatter som ryktas att han har gömt. Det kan även vara så att den spelglada Hassi är skyldig rollpersoner pengar som denna tänker kräva in efter föreläsningens slut. Oavsett varför så har en ståtlig teater bokats upp och det är fullsatt med folk från nära och långt borta.

Hassis berättelser är lika mycket påhitt, skryt som det är sanning och stordåd beskrivs med dramatiska ord. Han gestikulerar ivrigt och haltar fram och tillbaka på scenen. **Genomskåda (18)** för att syna vad som är bluff. Allt ackompanjeras av en lokal spelman och hjälpreda som visar upp olika föremål från en stor kista.

## Slukade av skalvet

Den vackra morgon avbryts med en fruktansvärd jordbävning, runt om kring så rasar hus som stått i hundratals år samman och marken öppnar upp sig. Torg försvinner och paniken är total. Stora delar av Elatar ödeläggs och rollpersonerna befinner sig mitt i eländet.

Byggnaden, gatan eller vart rollpersonerna än befinner sig slukas när marken öppnar upp sig och allt rasar ner i avgrunden. Många går till samma öde, rollpersonerna klarar sig relativt oskadda men de flesta har inte samma tur.

### Fallet

Om rollpersonerna klarar ett slag med **Reaktion (14)** så får de tillfälle att slå ett slag mot **Undvika (14)**. Om de klarar detta slag så faller de inte handlöst rak ner utan kanar mer ner längst branten och klarar sig med mindre skrämor och skrapsår. Om de misslyckas så får de 2T6 kross skada och bli medvetslösa.

### Begravda levande

Rollpersonerna kommer finna sig begravda i rasmassorna och det lilla utrymme vars kupolformade tak av sten och bråte har räddat dem men är fyllt med rök och dam. De kan höra dova rop på hjälp och hur stenar och grus fortfarande ramlar ner och det är svårt att andas utan att hosta. Taket har stora sprickor och kan ge vika när som helst. Endast tunna strimor av ljus tar sig ner där de verkar vara begravda, **Klättra (18)** för att ta sig upp men det går inte att ta sig ut utan delar av taket rasar in och gör det lilla utrymmet ännu mindre. Alla tar då 3T6 kross skada.

Utöver rollpersonerna så finns det tre andra. Två är helt krossade och en sista sitter fast. Det krävs ett slag med **Kroppbyggnad (22)** för att få bort den sten som klämmer fast personens ben. Om de skulle få bort stenen så är benen helt krossade och det rubbar stabiliteten för taket ovan, stenar och dam rasar ner och tiden börjar bli knapp. Personen heter Tillias och ber rollpersonerna att ta med ett halssmycke till sin familj om de kan ta sig ut.

Om rollpersonerna inte skyndar sig så kommer taket att rasa in och de kommer alla att dö. Den enda vägen ut är mellan en trång passage i ena hörnet. Några större stenar behöver tryckas åt sidan men om de hjälps åt så ska regler för utmaning användas med svårighet 18. För varje gång de misslyckas så riskerar de att träffas av fallande stenar som gör 1T6 i krosskada, **Undvika (10)** för

att inte bli träffad. Svårigheten för att få bort stenarna minskar med en nivå men skadan av de fallande stenarna ökar med 1T6.

### Ute ur graven

När de har fått bort de större stenarna så kan de precis pressa sig igenom passagen medan rummet bakom dem kollapsar och blir instängda i totalt mörker. De kommer märka att passagen fortsätter och att de kan känna ett svagt vinddrag. **Klättra (10)** för att ta sig fram utan att fastna. Till slut så kommer de komma till gamla katakomber som finns under staden. Kyrkan ovan har rasat samman och det är osäkert hur länge taket klarar. Även här så faller det stenar och dam.

Ett efterskalv skakar om allt **Reaktion (14)** för att hålla balansen.

I en kammare längre fram så kommer de att se flera lysande gula ögon som snabbt försvinner och ersätta av tre sken som närmar sig. En grupp på fem präster har överlevt raset och blivit instängda medan de utförde en begravning av en avlidne Prelat. De har med sig facklor och lyktor. En av dem är svårt skadad och bärs av två andra på en provisorisk bår.

De vet flera vägar ut, den närmaste är via den trappa som finns i det första rummet som rollpersonerna kommer till. Men då den är raserad så föreslår de andra vägar ut som ligger längre ut. Men alla är raserade eller på annat sätt blockerade.

**Lunima:** 52 år gammal jargier som är på besök ifrån ett kloster längre öster.

**Mardivos:** 23 årig jargier, detta var hans första begravning. Skrapsår i huvudet och ett blodsprängt öga.

**Cerminimästare Petros:** 48 årig jargier som är kusin till den avlidna Prelaten Valos Omnios. Ont i axeln. Slitit av delar av sin klädsel som bandage till andra.

**Ioni:** 38 årig jargier. Allvarligt skadad, hon har fått en sten i ryggen och hennes hår är blodigt, har svårt att gå själv då hennes fot befaras bruten. Bärs på en provisorisk bår.

**Cefrandos:** 51 årig jargier som verkar leda de andra. Oskadd men skärrad. Han vet om att vättarna finns och lämnar silver till dem för att de inte ska irra omkring bland katakomberna och plundra gravarna.

### Vättarna

De gula ögonen tillhör vättar som bor i grottor som sträcker sig långt ner under jorden. Varken folket i Elatar eller vättarna har känt till varandras existens tidigare även om det finns rykten. Skallet har öppnat upp passager till vättarnas gångar och det är genom dessa

som rollpersonerna måste fly för att hitta en väg upp till ytan.

## Katakomberna

Katakomberna består av flera kammare och korta korridorer i två våningar. Trappan upp är helt raserad och det skulle ta tiotals arbetare veckor att föra bort alla stenar. Längst ner så har en reva till vättarnas grottor öppnat sig. Rollpersonerna kommer hela tiden, precis bortom räckhåll från deras facklor och lyktor se de gula ögonen som iakttar dem.

Ioni har svårt att ta sig fram över ravinen och in till vättarnas grottor. Därför så erbjuder sig Petros och Lunima att stanna kvar med henna och vänta på hjälp. Cerfandos och Mardivos kan följa med djupare ner i grotterna.

## Vättarnas grottor

Naturliga grottor, gångar och hålrum har under oberäknelig tid flätats samman och expanderats till ett myller av tunnlar som leder allt djupare ner under marken.

### Smutsigt vatten

En bit in i revan till grotterna så delas vägen av en liten underjordisk flod, strömmen är stark och vattnet smutsigt. **Hoppa (10)** för att ta sig över, **Klättra (14)** för att ta sig förbi på annat sätt. För den som faller i så krävs ett slag mot **Simma (10)** för att ta sig upp och inte skada sig på vassa stenar. För den som skulle följa floden så leder den efter ett tag till den skinande sjön, men det kommer flera slag mot simma för att inte drunkna då vissa sträckor inte har några luftfickor. Om rollpersonerna blir blöta från floden så behöver de slå för **Livskraft (10)** för att inte bli nedkyld och börja hosta. Det är svårt att torka här nere då det är kallt och fuktigt.

### Monstret i mörkret

När de kommer in i vättarnas gångar så kommer de snart att höra hemska viskningar och rasslandet av kedjor ifrån de gula ögonen längre bort. Allt detta kommer snabbt att bytas ut mot vrål och skrik av panik. Ett frisläppt, tidigare infångat hyggelmonster kommer ursinnigt att löpa mot rollpersonerna genom gången. På ryggen så kommer en vätte sitta med ett litet spjut som lans. Därefter så kommer fem vättar springandes med tillhyggen och dolkar. Om hyggelmonstret skulle dräpas så kommer vättarna försöka fly.

### Vättelägrer runt den skinande sjön

Gångarna är långa och öppnas här och där upp i små rum, vissa naturliga grottor medan andra är grovt uthuggna och uppstötta. Plötsliga öppningar till mörka avgrunder avlöser varandra och bitvis så kan det vara väldigt brant, smalt att ta sig fram eller lågt i taket. Till

slut så kommer rollpersonerna att komma till en större underjordisk sjö, den är nästan trettiometer till taket på högsta punkten och ca tjugo meter djup men i mitten så försvinner det nedåt i en till synes bottenlös avgrund. I sjön vars vatten är kristallklart så simmar det ett stort antal fiskar vars spröt utger ett blåaktigt sken. Ett vattendrag med smutsigt vatten väller ut och mörkar sakta sjön. I mitten finns en träplattform där några vättar står och utför en ritual, en pråm av oregelbundna stockar dragen av rep går mellan lägret och plattformen. Hela grottans tak kan ses att vara upplyst av sjön med vad som motsvarar ett svagt månlyjus. Runt omkring så har vättarna i århundraden eller mer byggt upp ett litet läger, som i olika omgångar använts eller varit övergivet. Längst grottans väggar så finns massor med små hål och öppningar, vissa har skynken förhängda medan andra är öppna. I boningarna så går det att hitta massa fiskrester, rötter, svamp, skal, småsten, torkat fiskskinn, fiskben, snäckor, sten- och benverktyg samt enstaka krukor, urnor, murkna kistor och glasskärvor. I en naturlig hylla i berget i en av boningshålorna, bland massa skärvor så finns det några små glasflaskor som innehåller syra från hyggelmonster samt torkade ormdelar (tentakler). Det går även att hitta en hög med rostiga och halvt förmultnade jargiska legionärsutrustningar av äldre modell. Betydligt mer gömt är en samling silverföremål. Allt från bestick, muggar, fat, mynt, bitar och även en silverdolk. Det går även att hitta smältdeglar och primitiv utrustning för att bearbeta järn. På en sten i lägret bland några ruiner så finns mycket gamla dvärgiska runor. Det står "Stör inte vattnet".

Ett femtiotal gula ögon rör sig fram och tillbaka i arbetslag som aldrig helt slutar arbeta. På en plattform så sitter det en cirkel med facklor runt en bur där det finns ett antal fångar från staden ovan inlåsta. De har blivit bortrövade ifrån rasmassorna ovan.

Att rädda de tillfångatagna är inte enkelt och kommer kräva någon form av avledande manöver. En sådan skulle vara att starta en brand eller något annat uppfinningsrikt. Om rollpersonerna väntar för länge så kommer vättarna börja offra de infångade till någon form av vidunder som lever i sjön som de även tror är en öppning till underjorden. Desto mer smutsigt vatten som rinner ut och stenar som faller ner och stör ytan desto mer desperata verkar de bli.

Gångarna fortsätter på andra sidan byn och vissa av dem leder till en reva som fungerar som utgång bakom ett vattenfall i en skog nära staden ovanför (ledtråden är att de går uppåt och en aning bättre luft och svag vind). **Smyga (14)** för att ta sig genom byn obemärkt och undvika de patruller som rör sig runt sjön och genom gångarna. Andra leder djupare ner och långt borta, enstaka verkar fortsätta i tio tals mil, kanske mer.

Det går även att **Simma (14)** tyst över sjön, minst risk för att bli sedd om det görs i delen med smutsigt vatten. Det

finns även en chans att bli anfallen av mystiska fiskar som lever där och tar de för länge på sig kanske även något större och farligare.

## Vättarna

Lägret används främst som ett stopp på längre resor, en knypunkt i ett större vägnät av slag. Det är även en plats att fiska på och fisk förs ibland vidare till andra boningar. Det finns inget större betydande värde i platsen och endast ett fåtal vättar lever här permanent.

**Kung Kratlik:** Ledaren för lägret kan knappt kalla sig för kung då grottan inte är en riktig boning, men för alla arbetslag så är han det. Hans respekt för sjön och alla de sägner som var kopplade till den var en stor del till hans position. Vad som bort i sjön vet han inte men att det kräver blodoffer när sjön är orolig är ett faktum. Men det brukar räcka med en skål blod under en ritual på en plattform i mitten av sjön.

**Spejare Atakrok:** En mycket skicklig vätte som alltid för sig bland grottorna för att se till att inga obehöriga från staden ovan tar sig ner. Atakrok har även varit ansvarig för att fånga och röva bort invånare från staden ovan.

## Fångarna

Följande personer är de som hålls tillfångata och riskerar att offras av vättarna, två andra (bonden Tubus och en tirakisk bråkstake Orux) har redan offrats. Om de överlever och blir räddade av rollpersonerna så kommer de vara mycket tacksamma. Skulle rollpersonerna också bli fångade så måste de alla lyckas fly tillsammans. Ett annat scenario är om rollpersonerna medvetet eller inte skapar tumult i vättebyn, då kommer troligen fångarna att se detta som deras chans att fly. Vilket kan leda till att fångarna hjälper rollpersonerna.

**Stallmästare Kevos:** 24 årig jargier är svårt skadad men har fått provisorisk vård av Elin'dja. Han tror sig veta vägen ut då han vandrade runt ensam ett tag innan han var tvungen att fly tillbaka och hittades av de andra.

**Stadsvakten Magnos:** 25 årig jargier har en dolk gömd i sin stövel vilket vaktbefälet Sibia vet om men inte de andra.

**Vaktbefälet Sibia Ponrusia:** 38 årig jargier som lyckades samla ihop gruppen och fem till innan de blev omringade och tvingades ge upp. Hon försöker planera ett sätt att rymma. Hon vet om att vättarna finns samt att regerande i staden även vet om detta. Varje månad så lämnas silver för att hålla dem borta från staden vilket hon i hemlighet sedan några år har fått i uppgift att ansvara för.

**Bagaren Elin'dja:** 34 årig zhan från Mûhad håller sig till sig själv och ber i hemlighet till andra gudar än Daak.

**Handelsmannen Quintol Devindus:** 29 årig jargier kommer försöka få vättarna att offra fedaken Gulliax



eller zhanen Elin'dja först. Han har självmant tagit på sig rollen som ledare för gruppen.

**Värdshusfrun Gulliax:** 27 årig fedaki tror sig kunna klämma sig ut genom gallret på ett ställe om chansen kommer. Men har inte sagt detta till någon annan. Hon tror sig även kunna dyrka upp det enkla låset men vill heller inte säga något om detta i rädsla om att bli stämplad som en tjuv.

**Arkivator Gregos:** 52 årig jargier kan slåss mycket väl då han är en gammal soldat.

**Pärllhandlaren Varzie:** 43 årig cirefalier har för det mesta dragit sig undan i bön till Daak.

**Föreläsaren Hassi Vanassos:** den 57 årige jargiske föreläsaren från början finns med bland fångarna. Han planerar hur och när det är bäst lämpat för att fly. Men erkänner att han inte är i närheten av den person som han var under sina äventyrardagar.

### Soldaterna

Om rollpersonerna skulle bli tillfångatagna eller av andra anledningar inte kan ta sig ut så är ett förslag att soldater från staden ovan kommer ner för att leta efter stadsbor som rövats bort. Detta kan användas på flera sätt för att hjälpa rollpersonerna. Det kan även vara scenarion för att fortsätta spela då vissa personer som rövats bort har fört längre ner i tunnlarna. Kanske har betydelsefulla personer försvunnit och en räddningsexpedition skickar för att hitta dem.

### Efterskalv

Andra plötsliga händelser som kan inträffa under tiden rollpersonerna är i byn är att det kommer efterskalv som skapar panik och oordning bland vättarna. Kanske så börjar taket till den stora grottan rasa in. Något sådan kan användas för att få till en dramatisk flykt där rollpersonerna har en armé av vättar bakom sig när de flyr, men att tunnlarna kollapsar precis bakom dem. Kanske så rasar hela byggnader ner i det slukhål som bildas.

## Upp ur mörkret

När rollpersonerna väl har lyckats att ta sig upp från gångarna så kommer de upp till en stad som delvis ligger i ruiner. Paniken råder fortfarande men överallt så hjälps innevanarna till för att leta efter överlevande. Det går även att hitta spår på strider där vättar har tagit sig upp för att utforska och plundra staden på silver. Stadsvakter står utplacerade där marken har öppnat upp sig och budbärare har skickat efter hjälp.

### Tilias Faberosis

Tilias är den äldste sonen till Rangar Faberosis som är en högt uppsatt befälhavare i Elatar. Om de återför hans sons halssmycke så kommer de mötas av inte bara sorg utan även en stor tacksamhet och belöning.

### Prästerna

Om rollpersonerna räddar prästerna så kommer de vara väldigt tacksamma och erbjuder logi när rollpersonerna är i staden. De har inget av direkt värde att erbjuda men kan tänka sig att anordna en mässa speciellt för rollpersonerna och lovorda dem i situationer som kan uppstå i framtiden.

## Vätte

Förflyttning	3T6+2
Intryck	2T6+1
Kroppbyggnad	2T6
Livskraft	3T6+1
Reaktion	4T6
Självkontroll	2T6+2
Vaksamhet	2T6+3

Grundrustning	2
Grundskada	2T6+2

### Färdigheter

**Primära färdigheter (3T6):** Smyga, Undvika, Gömma, Jakt och fiske, Speja, Dolk, Slagsmål

**Sekundära färdigheter (2T6):** Vildmarksvana, Klättra

### Egenskaper

**Mörkersyn (5T6):** Vättar kan se i totalt mörker. Deras ögon lyser då gult

### Anfall & Försvar

Närstrid	Typ	Skada	Egenskap
Klor och bett	Slagsmål	2T6	Begränsad, Obeväpnad, Snabb
Dolk	Stick	3T6+2	Begränsad, Precis 2, Vådlig

---

Skydd	Hugg	Kross	Stick
Läder och tygbitar, fiskben (skyddar armar och torso)	5	5	4

---

Försvar	Tärningar
Undvika	3T6

Vättar är smala och seniga humanoider som blir runt en meter höga. De som bor här i en by runt en underjordisk sjö är en del av ett mycket stort samhälle som lever betydligt djupare ner i marken. Deras gångar sträcker sig hundratals mil i komplexa system. Det är troligen bara ett fåtal av vättarna som vet om människornas stad på ytan. Mörkret är inget problem då deras gula ögon ser ut problem vilket de försöker använda till sin fördel. Troligen så försöker de fly för att hämta flera och återkomma i större antal. Vättar är civiliserade varelser och talar Sakhra men kan bryta på många olika dialekter. De lever på att föda upp olika djur som getter men har också stora svampodlingar.

## Infångat Hyggelmonster

Förflyttning	4T6
Intryck	-
Kroppbyggnad	4T6+10
Livskraft	4T6+10
Reaktion	3T6
Självkontroll	3T6+2
Vaksamhet	4T6

Grundrustning	12
Grundskada	4T6

### Färdigheter

**Primära färdigheter (5T6):** Känna doften av blod, tugga sig igenom allt, orsaka panik, kraftfulla hopp

### Egenskaper

**Kraftfulla attacker:** Motståndare får ett avdrag på -2T6 för pareringar och blockader. Undvika påverkas inte.

**Lämna striden:** Vid huvudhandlingen Retirera får denne direkt utföra en ny närstridfas. Högst en gång per runda.

**Ursinniga anfall:** Kan agera både i avståndsfasen och närstridsfasen.

### Anfall & Försvar

Närstrid	Träffa	Typ	Skada	Egenskap
Bett	4T6+2	Hugg	6T6	Klyvande 3
Tackling	4T6+2	Fall	5T6	Försvararen faller

---

Skydd	Hugg	Kross	Stick
Tjock hud	16	16	18

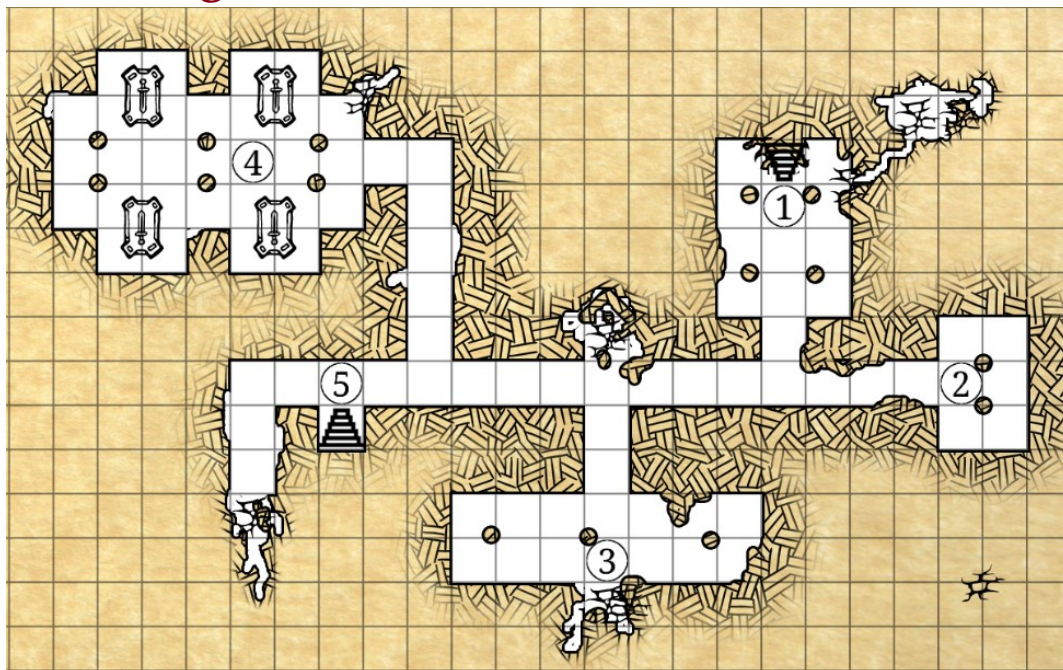
---

Försvar	Tärningar
Kontring	2T6+2

Denna best som vättarna lyckats fånga in liknar en huvudfoting som till största del består av en käft fylld med rakbladsvassa tänder. Hyggelmonstret har ett par massiva ben och det kan komma upp till stora hastigheter när det rusar mot ett byte samt även ta kraftfulla hopp. Det är omkring 1 meter högt och väger runt 100 kg. Huden är ödlelik och mycket seg och tjock. Då den levit i fångenskap så har den inte utvecklats lika bra som andra men är fortfarande en fruktansvärd motståndare. Hyggelmonster kommer lika gärna försöka anfalla vättarna om den får chansen och har runt benen järnringar där kedjor varit fastsatta. Vättarna har även matat monstret med gift som har en berusande effekt för att hålla den lugnare, detta gör att vissa värden t.ex. reaktion är lägre än de borde vara. Ytterligare skillnader till vilt levande hyggelmonster är att de två tenkalterna med gaddar som ska löpa ut ur huvudet är avskurna. Detta är ett försök att ta vara på syran i medicinska/magiska/alkemiska syften.

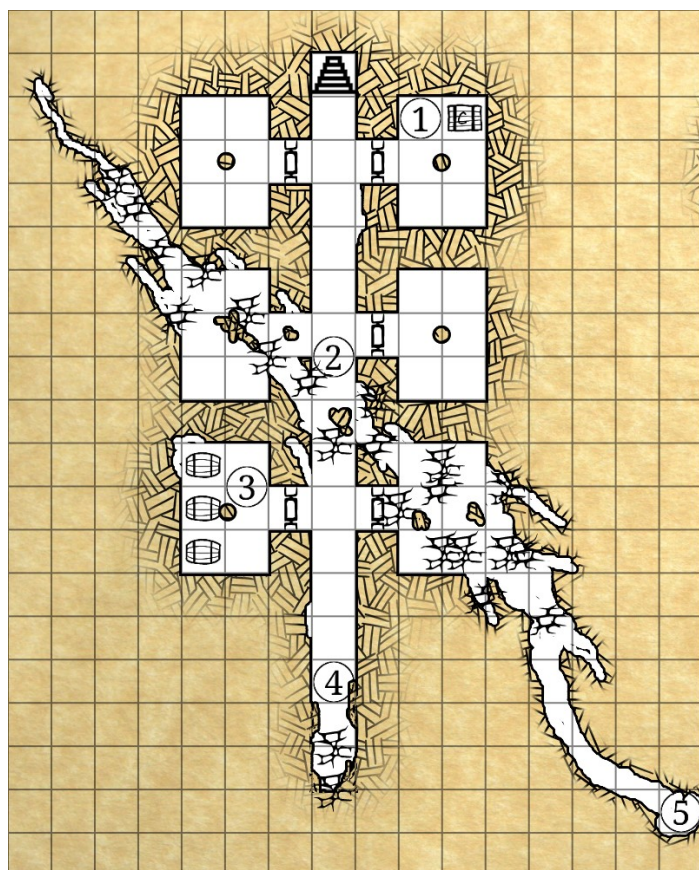
## Katakomberna Våning 1

- 1: Trappa upp, raserad.
- 2: Stenhyllor med urnor.
- 3: Gravar i marken.
- 4: Sarkofager.
- 5: Lång trappa ner.



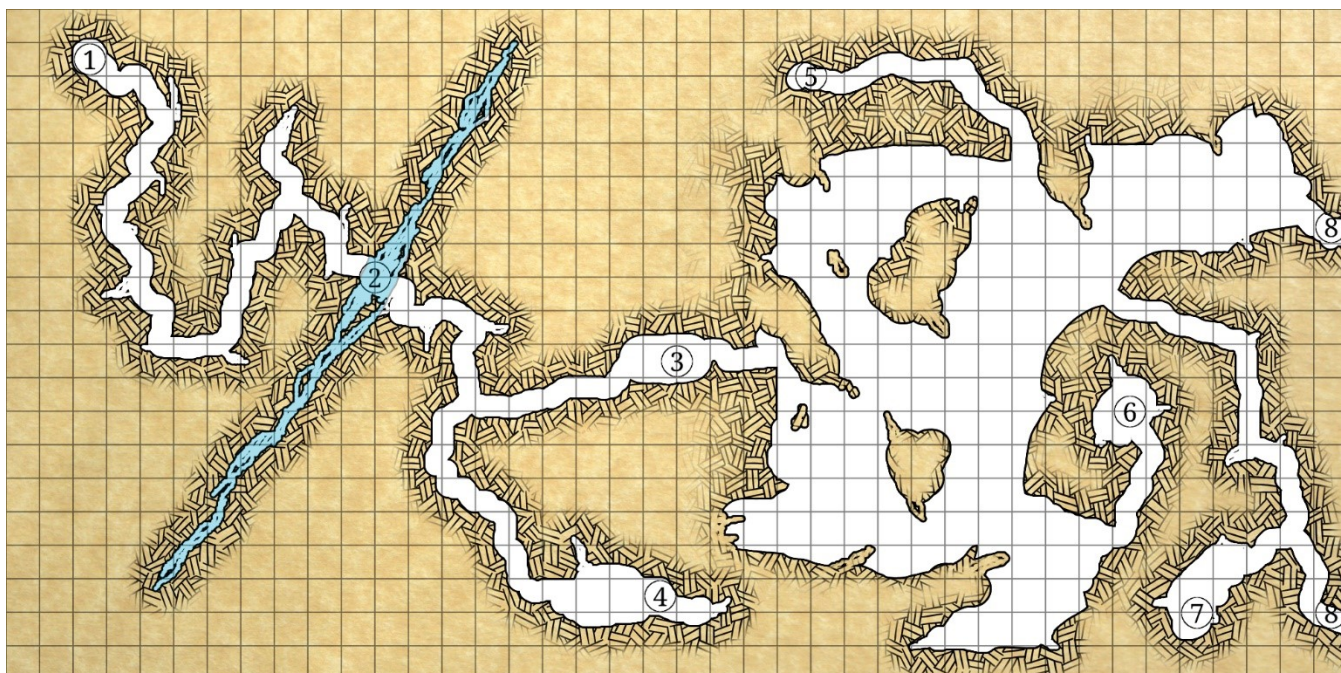
## Katakomberna Våning 2

- 1: I väggen uthuggna hyllor med urnor. Det finns en kista med ljus, trasor, mejslar och lerkrukor fyllda med vin och olja. Det finns även en rucklig träbänk.
- 2: Reva/grund ravin, genom flera rum och korridoren, den är några meter djup på vissa ställen. Taket har på vissa ställen rasat ner i revan och skapat ett "golv" att gå på.
- 3: Bakom en låst dörr så finns en gammal vinkällare.
- 4: Raserad gång som ska leda till delar som både leder upp och ner.
- 5: Öppning till vättarnas gångar som brant sluttar nedåt.



## Vättarnas tunnlar

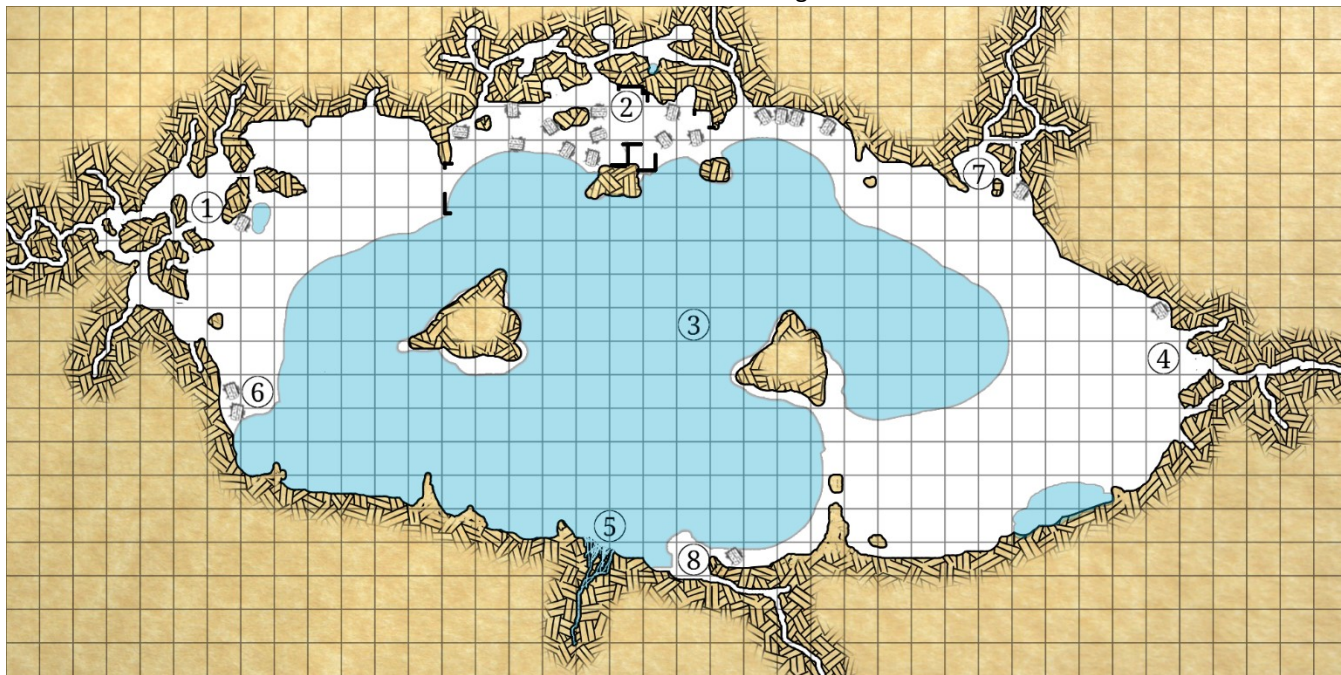
- 1: Öppning tillbaka till katakomberna.
- 2: Underjordisk flod (visar delar som har yta, resten går helt under jorden).
- 3: Överfall av vättar och monster.
- 4: Botten av en gammal brunn från staden ovan, inget ljus går att se om man kollar upp.
- 5: En avsatts på flera meter som leder till ytterligare gångar utan något syfte.
- 6: Målningar på väggarna och höger av stenar som placerats i ett mönster.
- 7: Rester av en eld som brunnit för länge sedan, sot i taket och gamla benrester finns slängda i ett hörn.
- 8: Långa gångar och grottor som till slut leder till den skinande sjön.



## Den skinande sjön

- 1: Ingång från de långa tunnarna, här kan ett eko börja höras för den som ropar eller pratat högt
- 2: Vättarnas läger
- 3: Den skinande sjön, i mitten en plattform för offring
- 4: Gångar uppåt som leder ut, några uthuggna trappsteg

- 5: Den underjordiska floden mynnar ut här
- 6: Hyddor med en liten båt, stor nog för 4 vättar eller 1-2 människor
- 7: Gångar nedåt som leder långt bort i flera mil
- 8: Gångar allt brantare nedåt tills man måste klättra



## Vättarnas läger

- 1: Ingång mellan ruin
- 2: Gömda silverföremål
- 3: Glasflaskor med syra
- 4: Fångarnas tillbehör
- 5: Avfall och bråte

- 6: Båtar för 4 vättar eller 1-2 människor.
- 7: Bur med fångar
- 8: Nedmonterad, söndervittrad ruin från tusentals år sedan, dvärgiska runor
- 9: Gammal legionärsutrustning



## Vittnesberättelser

”Det är en dag jag kommer minnas till mina sista, så mycket hände den morgonen. Elatar har aldrig blivit samma sedan innan och jag tvivlar att jag kommer få se det helt igen. Mina böner går likväl till de hjältar som räddade mig och andra som till dig vår herre Daak, må våra synder förlåtas, din ilska hördes långt och väl den dagen.” **Alunda Mados** om händelserna i Elatar.

”Jag vet vad jag såg, det spelar ingen roll vad de andra säger, det var inte bara de små förvridna varelserna. Den jag såg hemsöker fortfarande mina drömmar. Ett enormt huvud, nästan bara en käft med ohyggliga tänder och ormar på huvudet som sökte efter offer. Den var rasande, den anföll, den åt. När jag blundar så hör jag slitandet, tuggandet. Jag ber varje kväll om att få glömma.” **Eriko Haddalus** om händelserna i Elatar.

”Det var som att Daak vaknade i vrede och hans ilska var riktad mot Elatar. Husen, tornen och även de kraftigaste byggnaderna rasade. Folk flydde i panik, skriken och kaoset är något som än idag plågar mina drömmar. Hur många dog helt ovetandes av vad som hände den morgonen. Vem kan ha förargat Daak för att så många skulle straffas.” **Julina Rusaar** om skilvet i Elatar.

## Rykten i Elatar

”Den gamle prelaten Atricvarius gick ofta vilse, det sägs att han virrade runt i katakomberna i en vecka. Han själv säger att han hittade en dörr till tunnlar. Långt ner så talade han till Daak via ett vidunder som levde i en skimrande sjö. Galenskap så klar, någon sådan dörr, tunnlar eller sjö finns inte under Elatar. En saga för att skrämma acolyter att inte ta sig ner i katakomberna själva.”

”Dem som går ensam om natten i de mörkaste gränderna eller skogarna runt staden sägs se gula ögon innan de försvinner. Det är daaks blick som ser syndarna. Vissa lägger ut bitar av silver för att skydda sig mot ondska.”

”Silvertjuvar slår till hos rika som fattiga, ibland så lämnas guld kvar av tjuvarna till ett värde större än silvret. Att få silvret utbytt på detta sätt påstås vara en ursäkt för dem som inte vill säga vart sitt guld kommer ifrån.”

”Det finns gamla gruvor under staden, gångar som går djup. De stängdes när staden reste sig och stora stenar lades över dess ingångar. Det sägs att det gjordes plötsligt och att arbetare stängdes in, deras rop på hjälp kan fortfarande höras genom väggar i källare.”

## Pamflett om föreläsningen

”Kom och lyssna, kom och skåda. Den store äventyraren Hassi Vanassos besöker Elatar för en unik kväll av otroliga berättelser om stordåd. Endast en förmiddag i Plaseus Teater.” **Pamphilus Hassi Vanassos**