

Koparnius torn

Ett miniäventyr till Hjältarnas Tid
av Burran Johansson

Inledning

På en resa genom skogen möter rollpersonerna en magiker vid namn Erdis klädd i svedda och sotiga kläder, han berättar att han och hans två kollegor undersöker ett gammalt torn en bit bort. Tornet beboddes för länge sedan av den mäktige trollkarlen Koparnius. Erdis berättar att de tror att Koparnius gamla anteckningar finns kvar i tornets högsta rum. Men han och hans kollegor kan inte ens ta sig förbi den väktare som bevakar den portal som fungerar som trappa i tornet. Han erbjuder rollpersonerna 50 silver var samt allt de finner i tornet som inte är av magikernas intresse om de dräper väktaren och söker igenom tornet efter en mörkröd bok med en vit cirkel på.

Vid ett läger utanför tornet två andra magiker, Milina och Sead, vars kläder verkar mött på samma behandling som Erdis. De ser trötta och oroliga ut. De är båda tacksamma att rollpersonerna är där.

Tornet

Koparnius var en väldigt mäktig magiker men hans experiment gjorde honom sorgligt nog schizofren, Hans växlande personligheter blev värre och värre, tillslut skrämde de upp hans lärjunge så pass att hon valde att mörda honom, Vilket resulterade i att hans splittrade ande hemsöker tornet.

Tornet är byggt av ljusgrå sten med fint mönstrade stengolv. Varje våning lysas upp av facklor som lyser med lågor i olika färger som inte kan släckas. De förvittrar så fort de tas utanför tornet.

Bottenvåningen består av en hall och ett rum med en portal i mitten, runt portalen cirkulerar en Eldgast, ett spöke omslutet av flammor (använd Vitrawyf från grundboken, men byt ut egenskapen Immateriell mot eldfängd). Eldgasten attackerar alla som träder in i rummet men kan själv inte lämna det. Försöker man attackera gästen utifrån rummet så försvinner den tillfälligt för att sen dyka upp när någon går in i rummet. När Eldgasten dräps eller släcks av stora mängder vatten, ca 50 liter samtidigt, så tänds portalen.

På fornröna står det inristat "Tänk upp" vid portalens fot. Tänker eller säger en rollperson ordet "upp" på något språk när denne står

på portales så förflyttas rollpersonen till andra våningen, alla portaler i tornet fungerar efter samma princip.

Andra våningen består av ett rum med två portaler, båda är tända, vid den rollpersonerna kommer ifrån står det "Tänk ner" vid den andra står det "Tänk upp".

I rummet finns även fyra statyer föreställande samma man men klädd i olika kläder. Vid varje staty finns en knapp och en metallbricka med en text.

Staty 1: Koparnius drog sin sabel av **avfyra**de den

Staty 2: Koparnius åt upp sin **amulett**

Staty 3: Siparnouk tyckte allt var **trevligt** förutom det hela

Staty 4: Parnisouk drack mjöd och **tvål**ade in sig med gås

Lösningen är att trycka på knapparna i ordningen som orden ett, två, tre och fyra finns i meningarna. alltså Staty 2, Staty 4, Staty 3, Staty 1, gör man detta uppenbarar sig en kista i mitten av rummet, där finns en Stridshammare med egenskapen Magisk, ett munspel och 3T6x10 silver.

Tredje våningen är ett rum med inredning som ett vanligt sällskapsrum, i mitten finns en soffgrupp och ett fint bord fyllt med färsk mat och dryck, äter man av maten återfår man 1T6 hälsa. Möblerna delar in rummet i fem zoner.

Mitt emot portalen i andra änden av rummet står en släckt portal. Längst de andra två väggarna står totalt 12 speglar, sex på varje sida.

När rollpersonerna kommer upp till våningen släcks portalen de kommer till.

rummet är hemsökt av en Vitrawyf (se grundboken), den har dock en special attack:

I slutet av varje runda försvinner den och rör sig sen från en spegel till en annan och gör ett anfall mot alla i sin väg. Slå 1T6 två gånger dolt, Vitrawyfen rör sig från spegeln från ena sidan av rummet som matchar talet på första slaget till en spegel på andra sidan rummet som matchar talet på andra slaget. Alla som befinner sig i en zon som den korsar får ett anfall mot sig. Efter detta så uppenbarar sig Vitrawyfen i den zon närmast spegeln den rörde sig till. Vitrawyfens Imatriella odjursegenskap neutraliseras när alla de tolv speglarna är förstörda.

Det tar en huvudhandling att förstöra en spegel, Det krävs ingen färdighetsslag för attacken men speglarna har hälsa 15. Så om en rollperson attackerar en spegel får de slå vapenskada.

Fjärde våningen är fylld med krukor och vaser med växter, örter och blommor från världens alla hörn.

Om en rollperson söker efter läkande örter eller giftiga växter kan hen med ett lycka slag mot Lärdom eller Överlevnad hitta 1T6 doser. Här finns även två portaler, en som leder upp till översta våningen.

Översta våningen var Koparnius arbetsrum och laboratorium. I mitten av rummet står portalen rollpersonerna kommer ifrån. Runt den står fyra små pelare med varsin färgad glaskupa uppe på. Längs västra sidan av rummet står fem pelare med skallar från fem olika odjur. Mot södra väggen står ett bord täckt med anteckningar, pappersrullar och böcker, här finns boken som Erdis vill ha. Vid östra väggen står ett litet laboratorium, med tomma flaskor, brännare och mortel och små lådor med diverse alkemiska ingredienser. På norra väggen hänger jakttrofeer föreställande djur från den omgivande skogen. Där ligger även ett skelett.

Koparnius ande kommer uppenbara sig för rollpersonerna och ber dem att inte stjäla hans böcker, de är fyllda med hemskheter som gör läsaren galen. Han ber dem istället att begrava hans kropp i skogen så både han och hans torn får frid. I utbyte kan han ge dem en skatt som finns begravnen under tornet.

Om de ignorerar hans bön kommer de fyra glas kulorna att börja glöda och Koparnius attackera dem. Använd Wyrdgast från grundboken, Koparnius slutar vara imatriell när de fyra glaskulorna förstörs.

Om Rollpersonerna går med på Koparnius bön så behöver de samla ihop hans skelett och begrava det utanför tornet.

Erdis och hans kollegor kommer vägra gå med på detta, de kommer ta till våld för att hindra rollpersonerna.

De tre magikerna har Gard 20 hälsa 20, 70% Wyrd, 65 i Trolldom, 50 försvar och 5 besvärjelser.

Om rollpersonerna lyckas beseгра de tre magikerna och begrava Koparnius kvarlevor så kommer tornet att rasera för att sen tyna bort och kvar finns bara en glänta. I mitten av gläntan finns det tydliga tecken på att något ligger begravet. En meter under marken ligger en kista med 5T6x10 silver, tre armband i guld och en Wyrdsten som ökar den som bär stenens max-skuld med 20.

