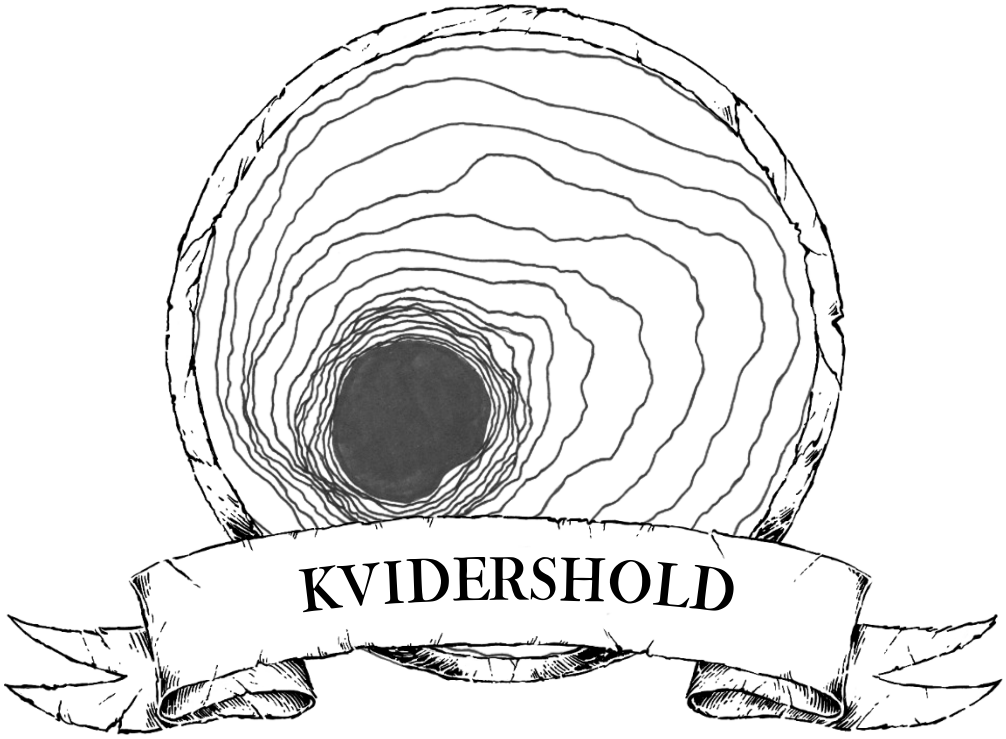


TYP AV ÄVENTYRSPLATS: GROTTA

Den här äventyrsplatsen är en version av den övergivna gruvstaden Kvidershold, som omnämns på flera ställen i redogörelsen för Det glömda landets historia (Spelledarboken, s. 22-27). Tolkningen av materialet är författarens egen och äventyrsplatsen ska alltså betraktas som en helt inofficiell version av Kvidershold.

av JONAS KARLÉN

FREE LEAGUE
WORKSHOP
FORBIDDEN LANDS

KONSTRUKTÖR

Jonas Karlén

ILLUSTRATIONS

Jonas Karlén
Vissa illustrationer laddades ner den 22 april 2022 from British Library's album på flickr: https://www.flickr.com/photos/britishlibrary/albums

IDÉER OCH KORREKTUR

Magnus Gille
Peter Larsson
Magnus Seter
Jonas Vije

This product was created under license. Forbidden Lands and its logo, are trademarks of Fria Ligan AB.
This work contains material that is copyright Fria Ligan AB and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Free League Workshop.
All other original material in this work is copyright 2021 by Jonas Karlén and published under the Community Content Agreement for Free League Workshop.

INNEHÅLL

BAKGRUND 3

VÄGAR HIT 5
- Avgrundsmasken 5
- De som blev kvar 5
- Kungens stjärna 5
- Regnbågens slut 5

SÄGEN 5

PLATSER 5
- 1. Ruinstaden 6
- 2. Vakttornet 6
- 3. Gruvporten 8
- 4. Biblioteket 8
- 5. Slukhålet 8
- 7. Neslingarnas rike 13
- 8. Den gamla gruvan 14
- 9. Schaktet 14
- 10. Entrén 16
- 11. Sjön 16
- 12. Teraldernas rike 17
- 13. Tronsalen 19
- 14. Teraldinfarmen 19
- 15. Den nya gruvan 20

VARELSER OCH PERSONER 21
- De som blev kvar 21
- Meromannerna 21
- Sansin 23
- De fallna 23
- Neslingarna 23
- Avgrundmaskarna 24
- Teralderna 24
- Tincturus 26

HÄNDELSER 26
- De fem meromannerna 27
- Utforskande 27
- Fritagningen 27
- Regnbågens slut 27
- Sändebud mellan klaner 27
- En viskad varning 28
- Konungens återkomst 28
- Ett nytt hopp 28
- Tincturus ande 28
- Slaget vid Kvidershold 29
- Upplösning 29

En ensam vind river upp damm över de fallna stenblocken. I övrigt ligger ruinstaden öde framför era fötter. Invid det som en gång var stadens portar tronar en stenstaty av en stolt meromannerdvärg med lyft stenhacka. Den är väldig, som ett torn, och inifrån skallen lyser skenet av en flammande eld genom ögonhålorna. I dess skugga ligger en likadan staty, krossad mot marken. Bakom den leder en bred allé rakt genom ruinerna till en stor svart port in i berget. Porten är stängd och de två statyerna, som tidigare verkar ha stått stolta tillsammans avbildar nu snarare något som liknar en avslutad stridsscen mellan två syskon. Kvidershold ligger öde, men så plötsligt hör ni avlägsna, oregelbundna slag eka mellan de fallna byggnaderna. Är gruvan vaken trots allt?

BAKGRUND

När meromannernas klan tvingades överge gruvstaden Kvidershold år 865 e.s. var det ett nederlag som skulle komma att prägla deras avkomma i generationer. Staden och dess tillhörande gruva var själva hjärtat i klanens kultur och ekonomi. Att överge den var således inte ett beslut som dvärgarna tog lätt på. Barrikaderade i den stora gruvan samlade den dåvarande kungen, kung Ferdar Dunkelsyn, sina rådgivare och representanter från stadens mer ansedda familjer. De var oeniga. Trots att bergets väggar och den väldiga gruvporten var tjocka, hörde de sina tjänare orcherna bli nedgjorda av Zygofers vanväxare i stadens ruiner utanför. Vissa ville öppna porten och strida. Andra ville stanna i gruvan, i hopp om att orcherna till slut skulle driva fienderna på flykten. Kung Ferdar Dunkelsyn beslöt dock att Kvidershold var förlorat och att det mest hedervärda var att försegla gruvan och ta sin klan därifrån. Han ledde sitt folk ut genom en gång till en annan del av bergen och såg sedan till att rasera vägen bakom sig. Därefter upplöstes klanen. Några familjer stannade i bergen öster om Kvidershold, medan andra följde sin kung norrut till sina fränder belderannerna. Med sig hade kungen den enda nyckel som skulle kunna öppna Kvidersholds gruvport. En dag skulle hans avkomma återvända för att återta gruvan och bygga upp staden igen.

Efter kungens flykt låg gruvan stilla, mörk och öde. Raset från kung Ferdars sista utväg ekade avlägset. Striderna utanför porten fortsatte. Det dröjde så länge som fem dygn innan någon vågade ge ett ljud ifrån sig. Sedan kröp de fram.

ÖVERSIKT

Kvidershold är en gammal gruvstad, som övergavs av meromannernas klan för ca 300 år sedan. Under deras frånvaro har deras kusiner, teralderna, skapat ett eget rike långt ner i underjorden. Dessutom har en stam neslingar flyttat in, och de avgrundsmaskar som meromannerna en gång i tiden höll som bruksdjur för gruvdriften har nu slagit sig fria. Samtidigt är meromannerna på väg för att återvända till sitt gamla högsäte och en drakorm lockas av de djupaste grottornas förföriska sken.

När äventyrarna anländer till plasten förefaller den tyst och öde, men de lär snart bli varse om de konflikter som redan utspelar sig i underjorden och de som är i antågande. Vems sida de väljer att ta är upp till dem, men de bör välja vist. Att ha hjälpt den vinnande sidan ta makten över Kvidershold kan ge en värdefull allierad i Det glömda landet.

Det kan vara bra för spelledaren att läsa igenom avsnitten om Kvidershold (Spelledarboken, s. 22–27), meromannernas klan (s. 55), neslingar (s. 65-66), avgrundsmaskar (s. 72-73) och drakormar (s. 84-85).

Så snart Terald Stenknäck förstod att kung Ferdar avsåg lämna och begrava gruvan, samlade han sitt gruvlag. Han förklarade att han tänkte stanna och att de gärna fick göra honom sällskap. Terald, som var en populär förman, fick med sig dem alla och de slöt ett heligt löfte om att tysta bli kvar tills kungen återvände eller tills de själva gick under. De samlade, på var sitt håll, sina familjer och packade vad de kunde få med sig. Därefter samlades hela skaran åter och

de vevade ner sig själva så djupt ner i berget som gruvan nådde. Där släckte de sina lyktor och höll sig gömda under tiden som resten av deras klan lämnade gruvan.

300 år har gått sedan dess. Zygofers trupper slaktade orcherna i Kvidershold, men de lyckades aldrig forcera gruvporten. Alderlänningarna bosatte sig i ruinerna ovan jord, men märkte aldrig av Teralds gruvlag djupt under berget. De skydde gruvporten som en Stors förbannelse och bosatte de delar av staden som låg långt ifrån dem. Till och med rostbröderna och vanväxarna höll sig undan.

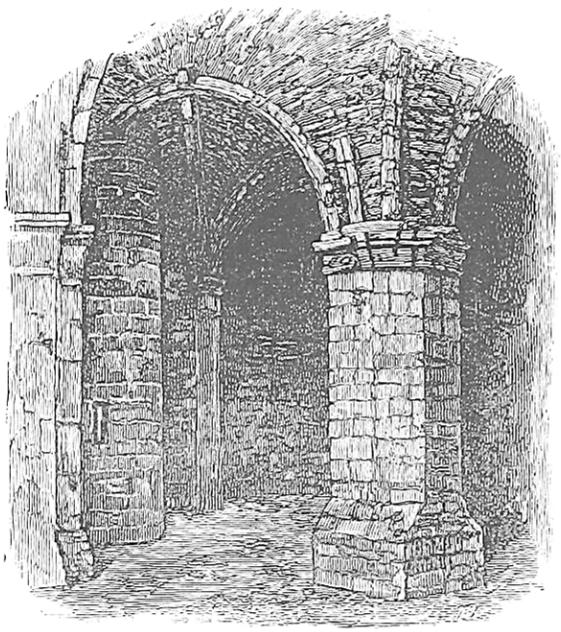
Under tiden förde Teralds gruvlag en svår tillvaro i gruvan. Deras proviant tog slut och de tvingades överleva på svampar, rötter och det sparsamma utbud av villebråd som grottorna erbjöd. Dessutom började gruvlagets sammanhållning krackelera. Terald försökte till en början medla för att hålla dem samman, men kände sig till slut tvungen att gå en annan väg.

Terald hade blivit varse att en grupp dvärgar hade börjat göra planer på att ta sig upp till ytan igen. För Terald skulle detta inte bara innebära ett brott mot det löfte grupen slutit, utan även en risk att släppa varelserna på utsidan in i gruvan. Han såg sig tvungen att agera och grep konspiratörerna och deras familjer. Som straff för deras brott grillades de levande över öppen eld. Därefter beordrade Terald de kvarvarande dvärgarna, hålögda och hungriga, att ta för sig av Stors gåva. Han utropade sig till kung Terald Stenknäck av teraldernas klan och gruvan till hans kungarike. Han förklarade att de skulle gräva djupare i berget, till de lägre lagren av världen för att finna sitt nya liv där. I hemlighet lät han också sin främste ingenjör ta med sig ett antal betrodda dvärgar för att anlägga en fälla kopplad till porten från gruvstaden. De mätta dvärgarna gick ner på knä, till viss del av rädsla men också av vördnad och tillit.

Teraldernas klan grävde djupare och hittade mineraler och växtarter som de aldrig stött på innan. De utforskade sina fynd och lärde sig utnyttja dem för sin överlevnad. De slapp svälta och kung Teralds ställning blev allt starkare. Han gladdes över fynden och speciellt en regnbågsskimrande sten, stor som en knytnäve, drog hans uppmärksamhet till sig. Han kunde titta på den i timmar och upplevde att den gav honom nytt liv. Vid det här laget hade han blivit gammal, men stenen höll honom på fötter. När han ändå till slut blev sängliggande och teralderna vakade för hans bortgång, bad han att få stenen fäst i sin panna. Han förlorade medvetandet i samband med ingreppet och hans undersåtar sörjde honom som avliden. Ett dygn senare vaknade han emellertid åter upp, fylld med liv och kraft. Sedan dess kallar teralderna stenarten för teraldin och sökandet efter teraldiner har blivit klanens huvudsakliga mål i deras utgrävningar. De stenar de hittar lägger de i den underjordiska sjö som utgör mitten för deras rike och Teralds tronsal.

Någon gång under åren som gick etablerade sig en stam neslingar under den gamla gruvstaden. De lockades av den mineralrika jorden och kunde, i det lugn som nu rådde under berget, utvidga sin stam till ett stort rike som sträckte sig under i princip hela ruinstaden. I sin strävan efter mer teraldiner grävde teralderna djupt och brett under berget. Till slut tog deras begär dem in under neslingarnas rike, vilket till att stora delar rasade ner över grottan teralderna just grävt ut. Båda folken led stora förluster i raset och ett slukhål bildades i ruinstaden ovanför.

Raset blev inledningen till en stor konflikt, som pågår än i dag. Till en början handlade den om att utkräva hämnd på varandra för raset, men när teralderna, genom experiment och gamla legender, insåg värdet av neslingarnas sötekött fördjupades sprickan mellan folken. Teralderna började fånga in neslingarna och använda köttet som föda, läkemedel och inte minst för att få teraldinerna de hittade i berget att växa sig större. Grymheterna har väckt raseri hos neslingarna, som nu försöker överträffa teralderna genom att fånga in sina fiender och utsätta dem för utdragna och plågsamma ritualer.



Samtidigt som den pågående konflikten under Kvidershold, har Blodsdimman lättat över Det glömda landet och Ferdar Dunkelsyns arvinge, Tormund Halvhand, har lovat återvända till Kvidershold och på nytt göra det till meromannernas hem. Runt halsen bär han den nyckel som gått i arv sedan gruvan lämnades. Dessutom har den äregiriga drakormen Sansin fått en skymt av stenarnas ljus och är övertygad om att det är guden och anfadern Tincturus som döljer sig i grottorna.

VÄGAR HIT

Äventyrarna kan nå Kvidershold på många olika sätt. Det är inte osannolikt att de tar sig dit på eget initiativ eftersom platsen är utmärkt på kartan. Uppslagen nedan är tänkta att locka ner dem i grottorna innan Tormund Halvhand anländer till platsen, men det är inte på något sätt en förutsättning för att kunna använda äventyrsplatsen.

AVGRUNDSMASKEN

Äventyrarna blir plötsligt attackerade av en ung avgrundsmask (Spelledarboken, s. 72–73) som spränger upp från marken under deras fötter, antingen utanför eller inne i ruinstaden. Om äventyrararna besegrar masken kan de höra ekande oregelbundna slag från den tunnel som masken lämnat efter sig (se 6. Tunnlarna under Platser).

DE SOM BLEV KVAR

Äventyrarna träffar en grupp dvärgiska jägare under sin färd genom bergen öster om Kvidershold. Dvärgarna är till en början misstänksamma, men blir, så snart de märker att äventyrarna inte utgår något hot, gästvänliga och bjuder in dem att tillbringa natten i deras grottby. Där blir de bjudna på mat och får legenden om Kvidershold och den återkommande kungen berättad för sig. De kan också få höra om en besvärande drakorm i trakten (se ”Regnbågens slut”) och de spöklika ljuden från slukhålet i ruinstaden.

KUNGENS STJÄRNA

Äventyrarna kan på håll se något som verkar vara en låg stjärna på natthimlen. När de närmar sig ser de emellertid att skenet kommer från toppen av en gigantisk staty. Den föreställer en dvärg och skenet, som verkar vara från en eld, kommer från dess ögon. Bortom statyn ser äventyrarna ruinstaden Kvidershold framför bergets fot.

REGNBÅGENS SLUT

Om äventyrarna färdas genom bergen öster om Kvidershold, kan de stöta på drakormen Sansin. Hon ligger i en skreva och har just avslutat en måltid, bestående av ett antal bergsgetter. Solens eller månens sken reflekteras i hennes fjäll och spelar vackert på bergsväggarna. Sansin är mer intresserad av att prata än av att slåss (hon är ju redan mätt). Om hon får tala till punkt, berättar hon att hon funnit regnbågens slut, hennes släktes anfader och gud Tincturus vagga. Den heliga platsen är dock belägrad av smutsig ohyra och Sansin ber äventyrarna samla information åt henne.

Sansin visar gärna äventyrarna en väg genom berget som mynnar ut i den underjordiska sjön (se 11. Sjön under Platser).

SÄGEN

Dvärgklanen meromannernas gamla högsäte Kvidershold var beryktat för sina starka färstningsverk. Desto större blev därför besvikelsen då klanen tvingades fly från staden och låta den falla under Zygofers kontroll. Vanväxarna och rostbröderna lyckades dock aldrig ta sig igenom den förseglade port som vaktar stadens rika gruva. Porten sägs endast kunna öppnas av den kungliga nyckel som gått i arv genom meromannernas succession. När nu Blodsdimman har lättat har den nuvarande innehavaren och arvtagaren till den meromanniska tronen, Tormund Halvhand, lovat föra sin stukade klan åter till sitt hem för att väcka den sovande gruvan och återuppbygga staden. Han tror att han återvänder till en öde plats, men äventyrare som vistats i ruinerna talar om ljud från underjorden, om ekande slag i grottorna där nere, som om gruvan vore hemsökt av klanens svikna förfäder.

PLATSER

Den här äventyrsplatsen använder en struktur där platserna ibland slumpas fram allteftersom äventyrarna utforskar den. Detta är för att förstärka känslan av att äventyrarna snart går vilse i ett oändligt myller av underjordiska platser.

SLUMPMÖTEN I RUINSTADEN

T6	MÖTE	BESKRIVNING
1	Fynd	En av äventyrarna hittar ett FYND, undangömt i en kista eller ask under rasmassorna. Slå ett slag på tabellen för VÄRDEFULLA FYND, PÅ KROPPEN i Spelledarboken (s. 183–184).
2	Slumpmöte	Slå ett slag på tabellen för slumpmöten i Spelledarboken (s. 143) och läs av under ”Ruinstad”.
3	De som blev kvar	T6 dvärgjägare från bergen har sett att det lyser från det gamla vakttornet och vill undersöka detta närmare. De är på sin vakt, men kan inte låta det passera eftersom det skulle kunna betyda att kungen har återkommit. Se vidare under ”De som blev kvar” på s. 21.
4	Meromanner	T6 meromannerdvärgar från förtruppen är nere och utforskar ruinerna.
5	Gast	En gast av en fallen orchkrigare rör sig bland de fallna byggnaderna. Se vidare under ”De fallna”.
6	Avgrundsmask	En hungrig ung avgrundsmask hör äventyrarna nerifrån underjorden och går till attack. Om äventyrarna lyckas HÅLLA UTKIK innan, hör de muller under sina fötter och kan sätta sig i säkerhet innan avgrundmasken kommer upp till ytan.

Det är inte val som höger eller vänster i en korsning, som avgör var de hamnar, utan turen och hur mycket tid äventyrarna lägger i underjorden. I stället för att låta tärningsslag avgöra kan spelledaren så klart även välja utfall för att anpassa tempot efter spelgruppens preferenser.

Platserna är beskrivna utifrån att äventyrarna kommer till dem för första gången. Under spelets gång kan platserna givetvis förändras, och färder mellan dem kan gå snabbare med vägvisare som känner underjordens gångar. En schematisk översikt över hur det går att färdas mellan Kviderholds olika platser finns på s. 7.

1. RUINSTADEN

Ett gytter av ruiner breder ut sig framför foten av ett stort berg. Runt det som en gång var en stad löper resterna av en stenmur, vars största öppning kantas av två höga statyer. Den ena statyn har fallit till marken, men det går ändå att se att de båda statyerna är varandras spegelbilder, dvärgar med varsin stenhacka höjda i ett slag.

Den fallna statyn blockerar det som en gång var en bred allé rakt mot den stora svarta port i berget som leder in till gruvan. Allén kantas av byggnader som antingen krossats eller vittrat sönder. Om äventyrarna tittar närmare på ruinerna kan de se att deras grunder verkar växta ur själva marken och inte lagda oavnpå den.

Om äventyrarna väljer att utforska ruinstaden kan de råka på slumpmöten enligt tabellen nedan (ett slag per kvartsdygn).

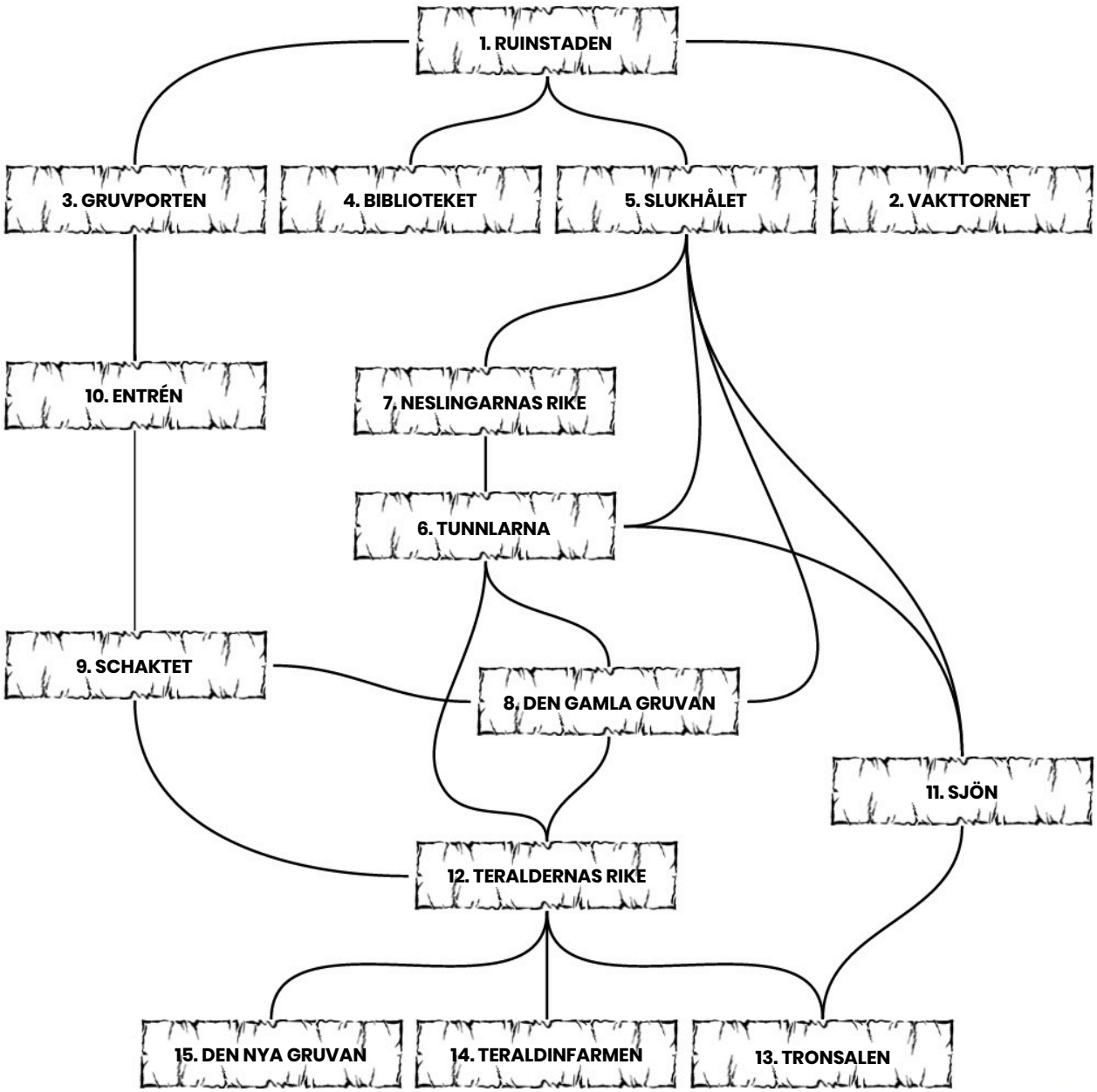
2. VAKTTORNET

En väldig staty av en stolt dvärg som svingar sin gruvhacka reser sig över rasmassorna. Det lyser, som av fladdrande eld, från dess ögon. På marken ligger en likadan staty, men krossad av fallet alldeles vid den ståendes fötter.

Tormund Halvhands förtrupp har slagit läger i vakttornet och bevakar dess omgivning noga genom statyns ögon och dolda gluggar längre ned. Om de marker att någon närmar sig, och det inte rör sig om en övermäktig styrka för förtruppen, beordrar de inkräktarna att stanna under tiden som ett antal dvärgar kommer ner för att förhöra dem.

För att komma upp till statyns topp, dvärgens huvud, där förtruppen har sitt läger går man in genom en öppning

KVIDERSHOLD



i dvärgens häl. En gammal ekdörr hänger på sina gångjärn, men är sedan länge förmultnad och obrukbar. Från öppningen går smala trappor upp genom statyn till huvudet. Rummet i huvudet har en diameter på ca fyra meter. En eld brinner i mitten och längs väggarna ligger dvärgarnas packning.

- VARELSER: T6+1 meromannerdvärgar

3. GRUVPORTEN

Den breda allén leder, via en lika bred trappa, upp till en gigantisk svart port i bergväggen. Porten saknar springor och synliga gångjärn och verkar gjord av solid sten. Över dess yta är runor skrivna. Den utstrålar en fientlig överlägsenhet som gör er illa till mods. Den ser ner på er, som vore ni myror.

Porten in till Kvidersholds gruva är skapad av sten från världens undre lager och oförstörbar. Dvärgar, och andra som lyckas med ett slag för BILDNING, kan läsa runskriften:

BERGET ÄR SLUTET
ENDAST KUNGEN MÅ ÖPPNA
VÄCKA BERGETS LÅGA

Porten är smidd i underjordisk eld av metaller från de djupaste lagren. Den kan endast förstöras av drakeld. Dessutom är den även laddad med avvisande magi. Äventyrare som dröjer sig kvar vid porten, blir utsatta för besvärjelsen TERROR (effektgrad 1, Spelarboken, s. 138), en gång per runda tills de går ner för trappan. Det enda som kan öppna porten är om kungens nyckel sätts i dess lås. Se, i så fall, händelsen ”Kungens återkomst”.

4. BIBLIOTEKET

Trots att det är en ruin går det inte ta miste på den förfallna byggnadens dignitet. Flera meter höga valvbågar och rester av rikt dekorerade väggar med motiv från dvärgarnas historia i Det glömda landet. Ni har funnit resterna av Kvidersholds bibliotek!

Biblioteket var en gång välsorterat och rymde i princip allt som finns att veta om Det glömda landet, ur dvärgars perspektiv vill säga. Om äventyrarna letar i rasmassorna kan spelledaren välja från eller slå ett slag på tabellen på föregående sida för att avgöra vad de hittar.

FYND I BIBLIOTEKET

T6	FYND
1	Sägen om Drottning Agathas tvillingtavlor
2	Sägen om hammaren Vardebane
3	Sägen om Karskenfots stövlar
4	Sägen om Vond
5	Sägen om Lumragruvorna
6	Karta som pekar ut Stormunsel, Lumragruvorna och Vond

5. SLUKHÅLET

Bland de rasade byggnaderna ser ni ett kvarter, där marken har gett vika och lämnat ett stort hål efter sig. När ni närmar er hör ni ljud nerifrån avgrunden. Taktfasta slag av hacka mot sten ekar från djupet, men där är också något mer. Röster, jämrande röster, och enstaka avlägsna skrik hörs nedanför er. Hålet ligger mörkt, men mörkret lyckas inte dölja den plåga som bebor avgrundens gångar.

Slukhålet är ett i princip lodrätt schakt som löper ner i en underjordisk sjö. Det går att klättra ner i det, men det är svårt och tidskrävande. Luften i slukhålet är kall och fuktig. Här och var rinner vatten längs bergväggen och droppar ner i djupet. Mörkret blir mer och mer kompakt ju längre

ner äventyrarna kommer och nerifrån botten hörs jämrande gastar (se 11. Sjön), och ibland även avlägset ekande slag mot sten (från teraldernas gruvor).

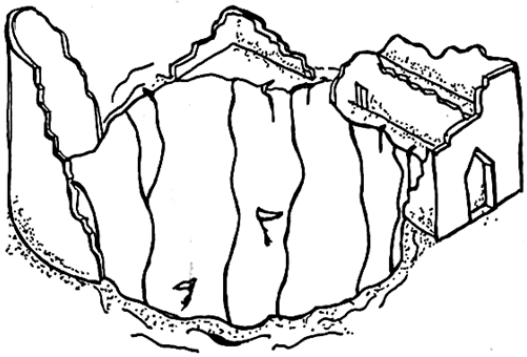
För att ta sig nedåt i slukhålet, behöver äventyrarna slå slag för RÖRLIGHET. Varje slag motsvarar en kvartstimmes tidsåtgång. Om slaget lyckas, tar sig äventyraren nedåt. Hur långt hon kommer, avgörs av ett slag på nedgångstabellen på nästa sida. Resultaten på tabellen är kumulativa. Om det första slaget visar 2, slås nästa slag T6+2..

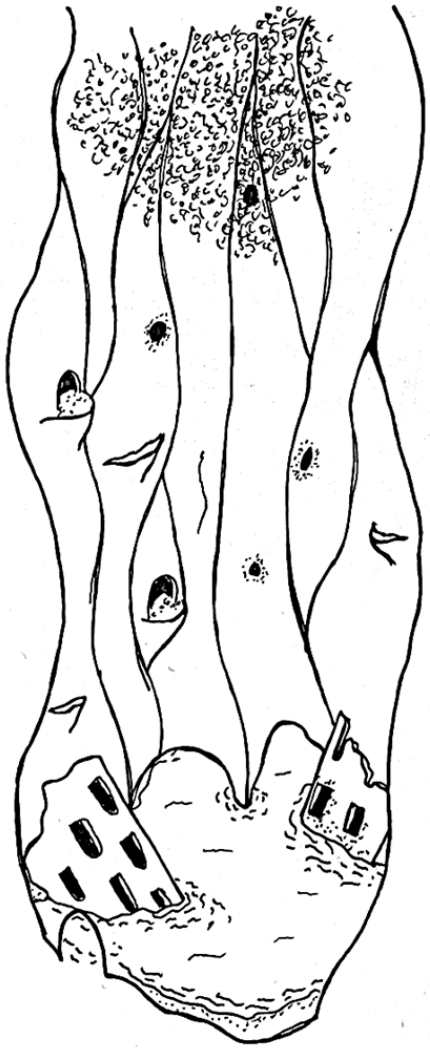
Om slaget för att klättra misslyckas, hittar inte äventyraren någon väg nedåt och får vänta med att försöka igen till nästa kvartstimme. Om ett pressat slag misslyckas, faller äventyraren ner i slukhålet. Skadan påverkas av varifrån i slukhålet fallet sker. En fallande äventyrare landar i den underjordiska sjöns vatten.

Försiktiga äventyrare kan, inför varje slag för att klättra, spana efter en lämplig väg nedåt. Spelaren behöver ange detta själv och slår då ett slag för ÖVERLEVNAD. För varje lyckad tärning modifieras slaget för att klättra med +1. Det är också möjligt för äventyrare att hjälpa varandra under klättringen. Det gör emellertid att tidsåtgången fördubblas. Om gruppen vill hålla ihop under klätringen, slås slaget för RÖRLIGHET endast av den med lägst FV i färdigheten.

Vid strid under klättringen, kan endast vapen med enhandsfattning användas. Alla slag för handlingar modifieras dessutom med -2, eftersom kombatanterna är tvungna att samtidigt hålla sig kvar i väggen. Pressade slag som misslyckas resulterar i att äventyraren tappar taget om väggen och faller ner mot botten. Genom att RETIRERA eller motsvarande SPRINGA kan en äventyrare ta sig till en avsats för att göra båda händerna fria.

Att klättra upp genom slukhålet fungerar på samma sätt som ner, med den enda skillnaden att nedgångstabellen omvänds.





NEDGÅNG I SLUKHÅLET

T6+TIDIGARE RESULTAT	AVSATS/ MÖTE	EFFEKT
1	Hålberg	Stenen ger vika under en äventyrares fot och faller ner mot botten av slukhålet. Äventyraren klarar av att åter få fäste och när hon undersöker väggen närmare märker hon att den består av ett sprött, glest nätverk av sten, som om den blivit hålsatt. Lyckat slag för ÖVERLEVNAD eller BILDNING ger informationen att nätverket antagligen är hålberg (se s. 14), skapat av neslingar. Nästa slag för att klättra modifieras med -1 på grund av den porösa stenen.
2	Neslingar	Äventyrarna märker hur slukhålets vägg plötsligt rör sig och ut ur den väller 5T6 väsande neslingar som, klängande på grottväggen, börjar syna på äventyrarna. De bjuder in dem till sin drottning. Om äventyrarna inte följer med självmant, och neslingarna är minst tre gånger så många, försöker de ta dem med sig med våld. Annars håller de sig på avstånd. Om de känner sig hotade, försvinner de in i hålberget igen.
3	Tunnel	En rund mörk tunnel öppnar sig i väggen. Ett lyckat slag för ÖVERLEVNAD eller BILDNING ger informationen att tunneln troligen är grävd av en avgrundsmask. Om äventyrarna väljer att krypa in i tunneln, når de Tunnlarna.
4	Avgrundsmask	En hungrig ung avgrundsmask hör äventyrarnas klättring genom slukhålet och går till attack. Om äventyrarna lyckas med ett slag för SPEJA, hör de muller i väggen och kan göra sig redo för strid innan avgrundsmasken anfaller. I annat fall får avgrundsmasken utföra en attack innan initiativ dras. Avgrundsmasken lämnar efter sig en tunnel som leder in till Tunnlarna.
5	Gruvgång	Äventyrarna når en avsats framför en grävd och uppstöttad gång in i väggen. Gången leder till Den gamla gruvan, se s. 14.
6+	Botten	Äventyrarna når Sjön på slukhålets botten, se s. 16.

FALLSKADA I SLUKHÅLET

FALL FRÅN...	SKADA
Slukhålets mynning	Bruten. Kritisk skada (kross) slås med T6+60.
Hålberg	Bruten. Kritisk skada (kross) slås med T16+50 (10-talet slås med T6. 1-3 blir 0. 4-6 blir 1. Om tärningarna exempelvis visar 3 och 4, blir resultatet 4+50=54).
Neslingar	Bruten. Kritisk skada (kross) slås med T26+40 (10-talet slås med T6. 1-2 blir 0, 3-4 bli 1 och 5-6 blir 2. Om tärningarna exempelvis visar 3 och 4, blir resultatet 14+40=54).
Tunnel	Krosskada 12T6
Avgrundsmask	Krosskada 8T6
Gruvgång	Krosskada 4T6

6. TUNNLARNA

En stank av kadaver och fuktig jord sköljer mot er inifrån den mörka tunneln. Väggarna är rundade och sluter sig om er som i en tarm. Tunneln är tyst.

Tunnlarna är spår av områdets avgrundsmaskar, och knyter ihop underjordens olika platser. Tunnlarna är dock så många och långa att de är svåra att navigera i.

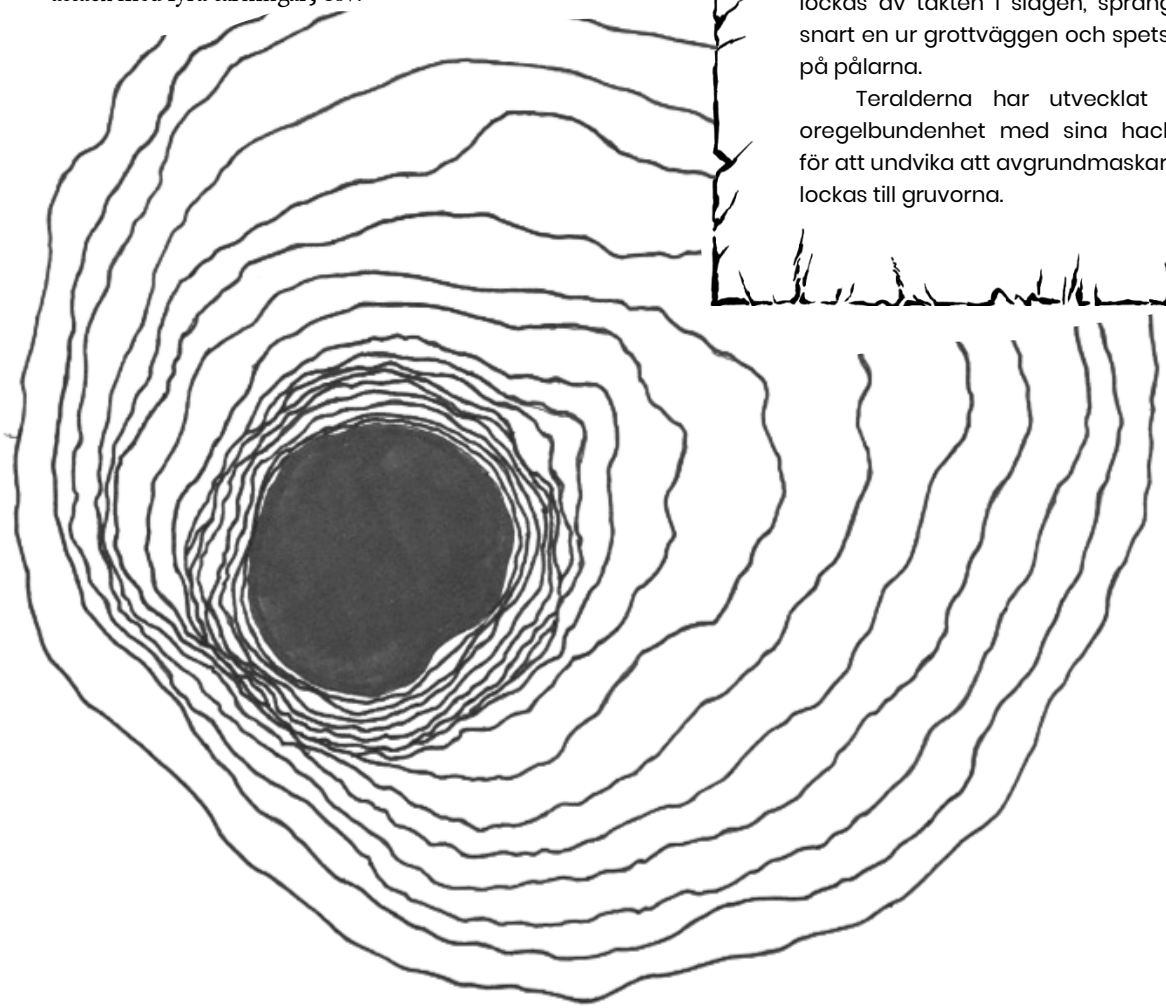
Om äventyrarna tar sig in i tunnelsystemet, slås ett slag på tunneltabellen på s. 12–13. Varje slag innebär en timmes färd, vilket är en otrevlig upplevelse. Det stinker av as och avföring från avgrundsmaskarna, och mörkret och tystnaden förefaller ibland så oändlig att det är svårt att få en uppfattning om tid och rum. För varje timme äventyrarna spenderar i tunnlarna, behöver de utstå en skräckattack. Den första timmen slås attacken med tre tärningar. Om äventyrarna inte nått en mynning vid det laget, slås en ny attack med fyra tärningar, osv.

ATT JAGA AVGRUNDMASK

Såväl neslingar som teralder jagar den kull avgrundmaskar som vistas i Kvidersholds underjord. Båda gör det för att minska bestarnas antal, men neslingarna festar gärna även på köttet.

Avgrundmaskarna jagas bäst med så kallade trumfällor. De konstrueras med kraftiga sylvassa pålar som riktas mot en grottvägg. Därefter ställer sig en modig själ och trummar taktfast på en trumma alldeles vid fällan. Eftersom avgrundsmaskar lockas av takten i slagen, spränger snart en ur grottväggen och spetsas på pålarna.

Teralderna har utvecklat en oregelbundenhet med sina hackor för att undvika att avgrundmaskarna lockas till gruvorna.



UTRYMMEN OCH MÖTEN I TUNNLARNA

T66	UTRYMME	EFFEKT
11	Ytan	Tunneln stiger efter ett tag uppåt och efter ytterligare ett tag kan äventyrarna höra vinden och livet ovan jord. Tunneln mynnar ut strax utanför Kvidershold, där en ung avgrundsmask överraskat ett byte. Masken är fullt upptagen med att kalasa på bytet i närheten.
12–14	Tunnel	Äventyrarna följer tunneln i vindlande svängar genom underjorden, utan att nå någon mynning. Slå ett nytt slag på tabellen.
15–16	Slukhålet	Tunneln mynnar ut i slukhålet. Äventyrarna kan välja att klättra ner från avsatsen ”Tunnel” i tabellen ”Nedgång till slukhålet” eller vända tillbaka in i tunnlarna.
21	Avgrunds-maskarnas bo	Tunneln mynnar ut i en större grotta med 1 gammal avgrundsmask och T6 unga. Grottan är avgrundsmaskarnas bo sedan tiden då de tjänade meromannerna. Gångar från grottan leder till Den gamla gruvan.
22–23	Avgrundsmask	En hungrig ung avgrundsmask hör äventyrarnas klättring genom slukhålet och går till attack. Om äventyrarna lyckas med ett slag för SPEJA, hör de muller i väggen och kan göra sig redo för strid innan avgrundsmasken anfaller. I annat fall får avgrundsmasken utföra en attack innan initiativ dras.
24–25	Hålberg	Ett parti av tunnelväggen består av ett sprött, glest nätverk av sten, som om den blivit hålsatt. Lyckat slag för ÖVERLEVNAD eller BILDNING ger informationen att nätverket antagligen är hålberg, skapat av neslingar. Hålberget angränsar till Neslingarnas rike. Se vidare info på s. 13–14.
26	Neslingarnas fälla	Med ett lyckat slag för SPEJA, kan äventyrarna höra gälla, muntra röster längre fram. Det är T6+10 neslingar som håller på att lossa en avgrundsmask från en fälla bestående av sylvassa pålar. Besten rör fortfarande lite krampaktigt på sig. Om äventyrarna inte bryr sig om att speja, eller misslyckas med sitt slag, upptäcks de genast. Neslingarna vill i första hand försvara sitt byte, men om hälften av dem skulle dö, flyr resten. Om de känner att de har ett övertag försöker de ta äventyrarna med till sin drottning.
31–32	Gruvgång	Äventyrarna når en avsats framför en grävd och uppstöttad gång in i väggen. Gången leder till Den gamla gruvan, se s. 14.
33–36	Trummor	Äventyrarna hör taktfasta trumslag eka i tunnlarna. Neslingarna eller teralderna försöker locka en avgrundsmask till en fälla.
41	Den vilsna dvärgen	En snyftade dvärg sitter hopkurad i tunneln. Det är Egol Tusensten, en av meromannerna som tog sig ner i slukhålet. Se vidare i hans beskrivning i avsnittet Varelser och personer.
42–44	Sansins sång	Äventyrarna hör avlägset ett melodiöst hummande. Efter ett tag försvinner det. Sansin rör sig i tunnlarna, men inte tillräckligt nära för att det ska bli en konfrontation.

UTRYMMEN OCH MÖTEN I TUNNLARNA, FORTS.

T66	UTRYMME	EFFEKT
45	Mätt Sansin	Äventyrarna hör ett melodiöst hummande som närmar sig, Efter ett tag möter de Sansin i tunneln och hon är på prathumör. Se beskrivningen av Sansin.
46	Hungrig Sansin	Äventyrarna hör ett melodiöst hummande. Det kommer närmare men slutar abrupt. Sansin har fått korn på ävetyrarna och försöker tyst överraska dem med en attack (motståndsslag mellan SMYGA och SPEJA). Hon är hungrig! Om äventyrarna har träffat Sansin tidigare, under lugnare former, kan de försöka lugna henne genom ett lyckat slag för MANIPULERA (inget motstånd slås). Hon slingrar sig då irriterat i väg.
51–53	Sjön	Tunneln mynnar ut i en av gångarna som leder till den underjordiska sjön i botten av slukhålet. Där väntar även en gast. Se Sjön, se s. 16.
54–56	Slag	Äventyrarna hör ekande slag av metall mot sten.
61–63	Teraldin	En sten, stor som en halv näve, lyser och glimrar i regnbågens alla färger i tunnelns vägg. Det är en teraldin.
64–65	Teralder	En grupp på T6+5 teralder är på väg tillbaka till sitt rike efter en lyckad jakt efter neslingar i tunnlarna. De har fångat en apatisk nesling, som de har bundit fast vid en pinne de bär mellan sig. Ett lyckat slag för SPEJA, låter äventyrarna höra deras mumlande röster och steg. Sedan ser de även deras lysande ögon. Teralderna är avvaktande och anfaller inte äventyrarna direkt. De är däremot mycket bestämda med att äventyrarna befinner sig i teraldernas rike, och kräver att de följer med till deras konung, (se Teraldernas rike, s. 17).
66	Teraldernas rike	Tunneln sluttar nedåt så pass mycket att äventyrarna blir tvungna att klättra en bit. För att komma ner till tunnelns mynning behöver de lyckas med slag mot RÖRLIGHET. Om slaget misslyckas, tar klättringen ett kvartsdygn. Om ett pressat slag misslyckas faller äventyraren och tar 4T6 krosskada. Tunneln mynnar vid en av ingångarna till Teraldernas rike.

7. NESLINGARNAS RIKE

Ni färdas genom berget längs vindlande och trånga gångar som genomborrats av små håligheter. Ett oregelbundet tjatter och gälla skrik ekar genom tunnlarna. Ibland är det som att själva väggarna, taket och marken består av små krälande varelser, som följer era steg. Ljudet från rösterna eskalerar i en mynning längre fram och när ni når dit ser ni hur en stor sal öppnar upp sig.

Neslingarnas rike består av en mängd mindre bokammare som alla kretsar kring en stor grottsal. Där ligger deras drottning Sulez Ritoch på en divanliknande tron, som egentligen bara är en lämpligt formad klipphäll. Salens väggar, tak och golv är alltid fyllda av neslingar som betjänar drottningen. I högar, precis vid foten av tronen, ligger hundratals ägg, som svagt lyser i en giftgul färg. På högarna

sitter också en naken dvärg, Tor Tvehugg, med ett rep runt halsen.

Från taket hänger liken av förruttnade kroppar (teralder), på vilka ögonen har ersatts med ädelstenar i olika färger. Skenet från äggen reflekteras svagt av ädelstenarna, vilket gör att hela salen badar i spelande ljuspunkter.

Äventyrarna kan komma till Neslingarnas rike antingen genom att de (frivilligt eller med våld) blir tagna dit av neslingarna, eller genom att de forcerar hålberget som blockerar alla ingångar. Vilket mottagande de får beror så klart på hur de behandlat neslingarna i underjorden tidigare. Deras antal är överväldigande och att frita Tor Tvehugg bör kräva en genomarbetad plan. Ett exempel på vad som skulle kunna fungera är att sätta eld på äggen, när de flesta neslingarna sover, och agera i det kaos som uppstår. Om spelarna har egna idéer ska detta så klart uppmuntras, men spelledaren bör låta det vara svårt och inbegripa flera utmaningar. Ett annat sätt att få med sig Tor från neslingarna är att först hjälpa dem i deras kamp mot teralderna (se "Fritagningen" på s. 27).

- VARELSER: Sulez Ritoch, hundratals neslingar (varav T66 stridsdugliga i drottningens sal, Tor Tvehugg

8. DEN GAMLA GRUVAN

Jorden och de oregelbundna stenarna under era fötter byts till hård, plan sten. Även väggarnas konstruktion verkar vara mer solid i den del av underjorden som ni nu tar er in i. Runor finns mejslade i dess stenar och med jämna mellanrum syns tomma fackelhållare. En svag vindpust får era facklor att fladdra, och längre fram i gången kan ni höra det avlägsna ekot av forsande vatten. En gång i tiden var det här en gruva, men vad är det nu?

Meromannernas gamla gruva ligger öde, som ett ingenmansland mellan neslingar och teralder. Båda fraktionerna skickar med jämna mellanrum spejare hit, men utan att etablera sig. Även Sansin och avgrundsmaskarna tar sig hit ibland, på jakt efter byten.

Den gamla gruvan kretsar kring en gigantiskt stor sal med 50 meter höga pelare och valv, och ett myller av ett nätverk av stålräls för gruvvagnar ligger nedsänkt i golvet. Med tanke på salens regelbundenhet, och att den badar i mörker, är det oerhört svårt att navigera i den. En äventyrare som undersöker pelarna och dessutom lyckas med ett slag mot BILDNING kan dock tyda de ingraverade runorna som en numrering. Genom att följa denna numrering till dess begynnelse tar gruppen sig till schaktet på en timme. Att planlöst utforska salen leder till att äventyrarna kommer till utrymmen enligt slag på tabellen på nästa sida. Ett slag innebär en timmes utforskande.

Samtliga föremål som hittas i gruvan har dubbelt värde om de skulle säljas till en meromannerdvärg. Att sälja dem kan samtidigt vara känsligt eftersom föremålen kan anses vara stöldgods. Säljaren behöver lyckas med ett MANIPULERA-slag mot köparens GENOMSKÅDA. Om det misslyckas anklagas säljaren för stöld och brott mot Kvidersholds försegling!

HÅLBERG

Neslingarnas rike är omgärdat av hålberg, ett sprött, svampliknande nätverk av sten som blivit hålsatt. Endast neslingar, och mindre varelser, kan ta sig genom hålberget och det fungerar därför som befästningsverk.

Hålberget kan forceras med krossvapen (40 poäng krosskada, alternativt en timmes arbete), men detta lockar till sig neslingar. De kommer i grupper om 5T6 per kvartstimme för att försvara sitt rike. Om striden skulle gå dem emot flyr de in i hålberget för att hämta förstärkningar. Om äventyrarna kommer igenom hålberget når de Neslingarnas rike. Om neslingarna lyckas besegra äventyrarna tar de dem till sin drottning.

9. SCHAKTET

Ett 20 meter brett, cirkelrunt schakt löper lodrätt genom berget. Vid dess bortre vägg forsar ett vattenfall, vars dån ekar i utrymmet. Ett stort hjul är fäst i grottväggen och hänger stilla

UTRYMMEN I DEN GAMLA GRUVAN

T66	UTRYMME	BESKRIVNING
11–36	Stora salen	Oändliga rader och kolumner av gigantiska pelare och valv som höljs i mörker. Pelarna är numrerade med runor, vilket kan leda äventyrarna till schaktet (se Den gamla gruvan, s. 13).
41	Sovsal	Ett större rum med sovkojer i tre nivåer inhuggna i grottväggen. I mitten av rummet finns en eldstad och ett hål i taket. Rummet fungerar som lägerplats, utan att äventyrarna behöver slå slag för SLÅ LÄGER.
42	Verktygsförråd	Ett mindre utrymme med redskap av olika slag. Äventyrarna kan plocka på sig så mycket de vill av följande föremål: hackor, hammare, rep, facklor, flinta och stål. Det finns även vagnar som rymmer 20 föremål.
43	Kök och matsal	Flera till varandra angränsande rum, med dörrlösa öppningar mellan. I vissa av rummen finns långbord och bänkar och i andra släckta eldstäder och kittlar. Äventyrarna kan plocka på sig så mycket de vill av följande föremål: Kokkärl, sejdlar, tallrikar, matknivar, skedar och lerkrus.
44–46	Schaktet	Se 9. Schaktet.
51–56	Gruva	En grovt uthuggen gång, stöttad med enkla reglar, leder in i en stor grotta med ställningar och enklare hissanordningar. Här högg meromannerna efter ädelstenar och metall i berget. Modifiera slag för FYND med -2.
61–64	Hålberg	En del av en av väggarna i utrymmet är spröd och består av ett glest nätverk av sten, som om den blivit hålsatt. Lyckat slag för ÖVERLEVNAD eller BILDNING ger informationen att nätverket antagligen är hålberg, skapat av neslingar. Hålberget fungerar, för neslingarna, som en gång till sitt rike, men rollpersonerna kan inte krypa igenom den trånga utrymmena. Inga fynd finns här.
65–66	Gång till teraldernas rike	Se Teraldernas rike, s. 17.

FYND OCH MÖTEN I DEN GAMLA GRUVAN

T6	FYND (DEN SOM LETAR, FINNER...)	MÖTE
1	Inget	Ingen
2	Inget	3T6 neslingar
3	Enkelt fynd, på kroppen	Anna Guldfink + 2T6 teralder
4	Enkelt fynd, i hålan	Hungrig Sansin
5	Värdefullt fynd, på kroppen	Mätt Sansin
6	Värdefullt fynd, i hålan	Rezna Yxblod

bredvid vattnet. En brygga i murket trä går längs med schaktets sidor och i mitten skramlar rostiga men rejäla kedjor.

Kedjorna och hjulet utgör en hissanordning som dvärgarna använde för att frakta sten upp till entrén. Vid ingången till schaktet finns ett antal spakar som även de är kopplade till detta maskineri. Även om kedjorna är rostiga fungerar fortfarande maskineriet. För detta krävs det att en äventyrare försöker manövrera spakarna och lyckas med ett slag mot HANTVERK. Hjulet förflyttas då i sidled, så att skovlarna hamnar i vattenfallet, och börjar långsamt snurra. Det gör att kedjorna rör på sig och en plattform sänker sig ner genom schaktet. Plattformen är av solid metall, med skenor för lastvagnar och liknande spakar som dem vid ingången. Anordningen bromsas manuellt med spakarna, men inget nytt slag krävs för ytterligare manövrer.

En liten dörr på ena sidan av schaktet leder till en trång spiraltrappa som går bredvid schaktet. Med jämna mellanrum finns öppningar ut mot schaktet.

Förutom att att sig uppåt genom schaktet kan äventyrarna även ta sig nedåt. De når då botten, där grovt uthuggna gångar leder till Teraldernas rike (se s. 17).

10. ENTRÉN

En stor grottsal breder ut sig inför era fötter. Över golvet löper flera rälsar för gruvvagnar, och längs väggarna finns öppningar till andra utrymmen. Här och var står gigantiska blåsbäljar, alla riktade mot en väldig port i andra ändan av salen. En stickande doft når era näsor och när ni lyfter blicken ser ni hur grottans tak är fyllt av ett myller av kittlar, kedjor och anordningar. Kedjorna är fästa i en gigantisk port längst i den bortre ändan av salen. Blåsbälgarna är riktade mot porten.

När gruvan var i bruk var detta den ståtliga entrén, där sten och metaller från underjorden togs vidare ut till staden, och där slutkörda meromanner på väg ut ur gruvan, mötte utvilade på väg ner. Numera innehåller den en livsfarlig fälla som är kopplad till porten. Kittlarna i taket innehåller metallbitar och substanser som exploderar om de blandas. Om porten öppnas, kommer innehållet i kittlarna hällas ner och blandas på entréns golv och skapa en explosion och ett eldhav som fyller salen och, med blåsbälgarnas häjälp, sprutar ut genom portöppningen. Detta utlöser i sin tur ett ras, där entréns tak kollapsar. Porten står kvar, men vägen in i berget kommer vara blockerad av raset.

Fällan kan bara desarmeras inifrån entrén. En av äventyrarna kan slå ett slag för Hantverk (det går att hjälpa till) för att se hur lång tid det tar att desarmera. Om slaget misslyckas tar det ett dygn, om det lyckas tar det ett kvartsdygn. Vid två lyckade tärningar tar det en timme, och vid tre lyckade tärningar ett par timmar. Fällan utlöses endast om ett pressat slag misslyckas.

Äventyrare som befinner sig i entrén eller inom 20 meter från porten på utsidan när fällan utlöses får utstå en eldattack med 10T6 (icke-typisk skada, rustning skyddar inte). Den som tar skada, börjar dessutom brinna och tar ytterligare 1 poäng skada per runda tills hon lyckas släcka elden genom ett lyckat slag mot RÖRLIGHET (lång handling).

Om Tormund Halvhand skulle utlösa fällan genom att öppna porten, dör han och 50+T66 meromanner med honom.

11. SJÖN

Droppar ekar i den halvt vattenfyllda grottan ni kommit ner till och ni kan ana lätta krusningar där vattenytan möter grottans väggar. Naturligt skapade pelare bildar valvliknade öppningar ut från grottan och djupare in i mörkret. Från ett håll hörs de avlägsna slagen., från ett annat, tysta jämranden.

Den underjordiska sjön är bildad dels av dvärgarnas gruvarbete, dels av de vattendrag som går genom berget. Djupet är mellan 3 och 10 meter och på botten ligger rasresterna från de ovanliggande lagren, inklusive delar av byggnader, möbler, föremål och lik från dem som hamnade under dem i raset. Här ligger också liket av meromannerdvärgen Tuldra Översköld, som föll under klättringen ner genom slukhålet. Hennes lik är betydligt färskare än de andra och hennes

FYND I SJÖN

T6	FYND (DEN SOM LETAR FINNER...)
1	Inget
2	Enkelt fynd, i hålan
3	Värdefullt fynd, i hålan
4	Dyrbart fynd, i hålan
5	En teraldin
6	Slå två gånger på tabellen

själ har inte blivit någon gast. På botten finns också en vattenpassage som leder till vattenfallet vid teraldernas skinande sjö (se 12 nedan).

Ovanför vattenytan leder gångar, formade som valv av vattnets rörelser, bort från slukhålets botten. En av gångarna är torr, med en strand framför mynningen och taket uppreglat av gammalt trä. Denna gång är grävd av teralderna och leder till deras rike (se Teraldernas rike nedan).

I mörkret i sjögångarna gömmer sig gastar av vissa av de neslingar och teralder som krossades i raset. De tar ingen notis av varandra, men interagerar gärna med levande varelser som letat sig in i gångarna. Till en början skrämmer de oavsiktligt den de möter, men sedan berättar de gärna om sina tragiska öden.

- VARELSER: De fallna
- SKATTER: se tabell ovan

12. TERALDERNAS RIKE

Ni anar en flämtande ljuspunkt långt där framme i den mörka gången. Den är stilla, men skiftar i styrka och färg., från blått till grönt, från grönt till gult och vidare till alla färger ni kan tänka er. När ni närmar er ser ni att källan är en lysande sten som ligger mitt i gången, vars väggar, tak och golv har övergått från grovt utgrävd jord och sten till stabilt stöttade stenblock. Längre in i mörkret hörs oregelbundna slag av hårt mot hårt, men här vid den flämtande stenen är det tyst.

Det finns en handfull ingångar till Teraldernas rike och i alla finns fällor för att hålla framför allt neslingar på avstånd. Dessa har med tiden lärt sig att hålla sig borta från de lysande stenarna som markerar rikets gräns, eftersom de inte har lyckats klura ut de mekanismer som utlöser

TERALDERNAS FÄLLOR

Samtliga fällor kan upptäckas av en äventyrare som aktivt letar efter fällor och lyckas med ett slag för SPEJA. Äventyrarna kan därefter försöka desarmera fällan, genom lyckade slag för HANTVERK, FINGERFÄRDIGHET eller annan lämplig färdighet, beroende på hur de går till väga.

T6	FÄLLA	BESKRIVNING
1	Fallgrop	Golvet vid den skinande stenen är svagt underbyggt och täcker ett 5 meter djupt kvadratiskt schakt vars bredd löper över hela gången. Den som går på golvet faller ner i schaktet och får utstå en attack med tre grundtärningar (krosskada). Därefter täcks vägen upp genom schaktet av ett galler. Om fällan upptäcks eller redan är utlöst, kan äventyrarna hoppa över, med ett lyckat slag för RÖRLIGHET.
2	Rullande sten	Stenarna på golvet och väggarna är tryckkänsliga och aktiverar en, i väggarna dold, mekanism om de vidrörs. Mekanismen släpper till en spärr ca 20 meter längre fram i gången och en stor klotrund stenbumling börjar rulla mot platsen där fällan utlöstes. Stenbumlingen fyller i princip hela gången. För att undkomma den behöver äventyrarna springa ifrån den, vilket kräver ett lyckat slag mot RÖRLIGHET, tills den tappar fart i en uppförsbacke.
3	Giftånga	Stenarna vid teraldinen är täckta med ett ångande gift (sövande, Giftstyrka 6) som angriper den som passerar. Om rollpersonerna upptäcker fällan innan de passerar, känner de att det luktar fränt. Om de håller andan eller täcker näsa och mun halveras giftets Giftstyrka. Den här fällan kan inte desarmeras.
4	Eld	En tunn tråd är fäst över gångens golv, tak och väggar. Om någon kommer mot trådan, dras en splint ut och gången fylls av ett eldhav. Samtliga personer som befinner sig i eldhavet attackeras med sju grundträningar, vilket fortsätter varje runda, tills personen lyckats med ett slag för RÖRLIGHET. Om äventyrarna upptäckt tråden, kan de ta sig förbi den genom lyckade slag för RÖRLIGHET.
5	Explosion	Stenarna på golvet och väggarna är tryckkänsliga och utlöser en explosion i gången. Den som utlöst fällan, och andra i samma zon, får utstå en attack med nio grundtärningar (krosskada). Personer längre bort får utstå en attack med sex grundtärningar. Om fällan upptäcks kan äventyrarna hoppa över, med ett lyckat slag för RÖRLIGHET.
6	Ras	En tunn tråd är fäst över gångens golv, tak och väggar. Om någon kommer mot trådan, dras en sprint ut och gången väggar och tak faller samman. Alla som befinner sig i samma zon som fällan, får utstå en attack med tio grundtärningar (krosskada). Om äventyrarna upptäckt tråden, kan de ta sig förbi den genom lyckade slag för RÖRLIGHET. Om fällan utlöses, är gången raserad och omöjlig att komma igenom.

FYND OCH MÖTEN I TERALDERNAS RIKE

Slå ett slag för varje kolumn.

T6	FYND	MÖTE
1	Inget	Ingen
2	Enkelt fynd, på kroppen	T6 barn
3	En hacka	T6 barn + T6 obeväpnade vuxna
4	En stridshammare	T6 obeväpnade vuxna
5	En gömd teraldin	T6 beväpnade vakter
6	Slå två gånger på tabellen	2T6 beväpnade vakter

fällorna. Vilket slags fälla som finns vid ingången som äventyrarna kommit till, och hur de kan komma förbi den, slås fram i tabellen här intill. Om en fälla blir utlöst, ekar en klocka i gången, varpå T6+4 teralder kommer ditrusande inom några minuter. Om äventyrarna färdas i sällskap med teralder, leds de förbi fällorna av dem.

Om äventyrarna passerar fällorna kommer de in i de gångar och grottor som kung Terald utropat som sitt rike. Gångarna är ordentligt byggda av stenblock och staplade stenar och leder till rikets hjärta, Teralds tronsal vid den skinande sjön. Angränsande till gångarna, ligger också mindre utrymmen, som bokammare, förråd och bespisning. I dessa utrymmen kan de stöta på teralder, men även hitta fynd, enligt tabellen ovan.

13. TRONSALEN

Gången öppnar sig i en stor grotta som badar i ett behagligt ljus, skiftande i regnbågens alla färger. Från en av väggarna löper ett vattenfall ner i en liten sjö, varifrån ljuset strålar upp på väggarna och taket. En klippa med en hög tron skjuter ut från vattenfallet. På tronen sitter en dvärg och trots avståndet till honom kan ni uppfatta hans utstrålning av envishet och utmattning. På hans panna sitter en stor lysande sten.

Kung Teralds tronsal har en diameter på ca 50 meter och en höj på ca 20 meter. Den kretsar kring sjön, i vilken teralderna har samlat teraldiner, vars ljus bryter igenom den krusande ytan. Tronen på klippan är av solid metall och smyckad av teraldiner och andra ädelstenar. Bakom den leder klippan in bakom vattenfallet till Teralds bokammare, där hans säng och ett mötesbord finns. I en alkov finns kungens skatt av ädelstenar, som han ibland förstrött badar sina händer i. Dessutom finns en mindre öppning till en trappgång som leder ner till sjöns strand. Öppningen till denna gång vaktas alltid av två vakter och det står ytterligare två uppe vid tronen, samt två som följer kung Terald vart han än går.

Nedanför klippan, vid sjöns strand, samlas teralderna när kungen har något att förkunna. Det är också härifrån den, som har något att ta upp med kungen, får utropa sitt ärende.

Att dricka vattnet ger samma effekter som att slicka på en teraldin (se nästa sida). Från grottan leder gångar till resten av riket ut (se Teraldernas rike ovan).

- VARELSER: Kung Terald Stenknäck, Ronja Gillersnara, Ymer Ädelöga, 6+5T6 teralder
- SKATTER: Hundratals ädelstener, vardera värda 6T6 silver

14. TERALDINFARMEN

Ynkliga jämranden och oregelbundna flämtningar varvas med långsamma klirrande läten av kedjor inifrån hålan. Pulserande, svaga ljuspunkter bryter dess mörker en stank av avföring och förruttnelse möter era näsor. Ni når ett galler och därinnanför ser ni en cell, helt klädd i metall och med de små fångarna hopplöst fästa i tunga kragar. De pulserande ljusen kommer från deras magar, som är uppsvällda.

Teralderna kallar sin fånghåla för ”Farmen”. Här kedjar de fast infångade neslingar i halskragar. Förutom att fängsla sina fiender syr de även in teraldiner innanför deras hud, för att stenarna ska växa sig större i söteköttet, som neslingaköttet benämns. Det fungerar. Stenarna växer med någon millimeter på en vecka, vilket är oerhört plågsamt för bäraren. Samtidigt skänker stenen sin bärare näring och oändligt liv, så processen skulle kunna fortsätta i en evighet, eller tills stenen blir för tung och faller ur skinnet.

Teralderna experimenterar med var teraldinaerna växer som bäst. De har lärt sig att det är av vikt att inte skada några vitala organ, för att bäraren inte ska avlida under operationen. Det som hittills verkar fungera bäst är, trots det, att fästa stenen ytligt på magen. De flesta av neslingarna i cellen har därför lysande, uppsvällda magar. Vissa jämrar sig i smärtor. Andra sitter apatiska och stirrar tomt framför sig.

För att undvika räddningsaktioner har teralderna klätt hålan helt i metall, som neslingarna inte lyckas hålsätta med sina tänder. Ymer Ädelöga bär nycklar till gallerdörren och kragarna.

- VARELSER: 12 neslingar
- SKATTER: Lika många teraldiner, insydda innanför neslingarnas hud.

15. DEN NYA GRUVAN

Gången leder nedåt i berget, mot dess underliggande lager, i det täta mörkret. Hackors slag ekar i djupet och snart öppnar sig en uthuggen grotta från gången.

Teraldernas jakt på nya teraldiner går neråt och arbetslagen gräver nya gångar genom underjorden. Så snart de hittar en teraldin gräver de ut en grotta i jakt på fler.

En äventyrare som vill pröva lyckan i underjorden, behöver först och främst en hacka eller yxa att slå mot stenen. Hackandet slås som en närstridsattack och för varje lyckad tärning slås därefter ett slag på tabellen här intill. Alla framhackade ädelstenar behöver visas upp för kung Terald och de flesta av dem kastas i sjön för att fylla salen med prakt.

- VARELSER: 3T6-3 teralder
- SKATTER: Hackor, hammare, rep

TERALDINER

Teraldinernas ursprung är okänt. Teralderna betraktar dem som bergets heliga kärna, medan de för Sansin rymmer Tincturus ande. De utstrålar ett behagligt ljus som långsamt skiftar i regnbågens färger och skänker betraktaren lugn. Stenarna smakar salt om en slickar på dem och fyller en med en behaglig mättnad.

Om någon stirrar på en teraldin under en minut, återhämtas 1 poäng KAR och 1 poäng INT. Detta kan upprepas tills värdena är helt återhämtade. Under återhämtningen förlorar sig dock betraktaren i det behagliga ljuset och får -2 på alla slag för SPEJA.

Den som slickar på en teraldin får dagens behov av MAT täckt och kan se i mörker utan modifikationer under det kommande dygnet. Ögonen börjar då också lysa svagt. Stenarna kan återanvändas för detta ändamål oändligt antal gånger.

Om en teraldin kommer i kontakt med en varelses blodomlopp, ges blodet och dess organ oändlig kraft, vilket gör att bäraren inte kan dö en naturlig död.

Om en teraldin skulle tas upp till ytan lockar den till sig T6 drakormar till platsen varje dygn. Om stenen är uppe en fuktig, solig dag, söker sig regnbågen till stenen och Tincturus tar form (se texten om Tincturus och händelsen Regnbågens rike nedan).

VARELSER OCH PERSONER

Nedan beskrivs de varelser och personer som äventyrarna kan stöta på i Kvidershold, ordnade efter de fraktioner de tillhör. Ledarna för varje fraktion har mål och agendor beskrivna, som stöd för den stundande maktkampen i Kviderhold. Fraktionerna och dess personer är grovt sorterade efter den ordning äventyrarna kan stöta på dem på äventyrsplatsen.

DE SOM BLEV KVAR

Den grupp meromanner som, i flera generationer, dröjt sig kvar i bergen ovanför Kvidershold består av ett tiotal familjer. De bor i naturliga grottor, som de vägrar gräva djupare i av respekt för att berget ska vara stängt tills kungen återvänder. Gruppen har hållit sig isolerade under och efter blodsdimman och är misstänksamma mot främlingar. De bedriver ingen handel, utan lever av jakt, getuppfödning och lavar. Om kvällarna samlas de allihop runt eldar och berättar historier som gått i arv från när deras förfäder fann rikedomar under berget.

De som blev kvar har samma värden som meromanner (se s. 55 i Spelledarboken), men har inte drabbats av samma självförakt och alkoholism som sina bröder och systrar.

MEROMANNERNA

Så snart Tormund Halvhand, rättmätig arvinge till Ferdar Dunkelsyn och Kvidershold, fick information om att blodsdimman lättat samlade han sina systrar och bröder av meromannernas klan för ett återtåg. Klanen är emellertid stukad av de många generationernas sorg och det har tagit tid för Tormund att inbringa hopp och övertyga folket om att Kviderhold åter kan bli deras. Det största motståndet har legat i den nedärvda hopplösheten, bitterheten och tungt missbruk av alkohol och olika svampar.

Slutligen är dock klanen, i alla fall delar av den, på marsch ner från kanidernas berg norr om Feulamark, där meromannerna fått bo under sin hemlöshet. På vägen härjar de orchernas skogar och de människobyar de passerar, som hämnd för nederlaget vid Kvidershold. En trupp på tolv meromanner blev skickade i förväg för att rekognosera den gamla gruvstaden. Det är denna trupp som nu har slagit läger i ett av vakttornen. Fem av dem har tagit sig ner i slukhålet, utan att återvända. Gruppen har splittrats och en av dem, Tuldra Översköld, avled när hon föll under klättringen ner. De andra fyra befinner sig på olika platser i underjorden.

Meromannerna är trogna Tormund Halvhand. Om han dog, skulle det utlösa ytterligare sorg över den stukade klanen, vilket skulle få många av dem att gå under. Den som skulle kunna ena dem igen är Bodil Yrlock, men det förutsätter dels att hon får hjälp att ta sig upp från Teraldernas rike, dels att hon lyckas samla klanens spillror. I båda fallen kan hon behöva hjälp av äventyrarna.

Meromannerna finns ytterligare beskrivna i Spelledarboken (s. 55), men nedan beskrivs några nyckelpersoner för äventyrsplatsen.

EGOL TUSENSTEN

När Tuldra föll, blev Egol alltför rädd för att fortsätta klättringen. Han tog sig i stället in i en tunnel i slukhålets vägg i hopp om att hitta en väg ner till den gamla gruvan. Han misslyckades med det och sitter nu skräckslagen och snyftande i den stinkande tunneln, oförmögen att av egen kraft ta sig därifrån.

Egol har svart skägg och håret i en hästsvans. Hans ögon är håliga och blinkar och spärras upp om vartannat. Han lider, även innan han gick vilse i tunnlarna, av paranoia, till följd av ett långt gånget missbruk av svampar.

STY 4, SMI 3, INT 3 (0), KAR 2
FÄRDIGHETER: Styrkeprov 1, Närkamp 2, Skytte 1, Hantverk 2, Genomskåda 1, Speja 2
TALANGER: Giftkokare 1
UTRUSTNING: Stridshammare, armborst, nitläderrustning, tom påse med svamprester. T8 VATTEN, T8 MAT

TOR TVEHUGG

Tor Tvehugg klättrade ner till en ingång till den gamla gruvan, tillsammans med sin nära vän Rezna. De häpnade av den stora salens mästerverk och ropade högt av förtjusning av att vara de första återvändarna till Kvidersholds gruva. Ropen lockade emellertid en flock neslingar till dem. Strid utbröt, eftersom båda sidor betraktades som inkräktare, och Tor avväpnades och släpades iväg till neslingarnas rike och Sulez Ritachs våld. Här är han fast besluten att in i döden, eller tills Tormund Halvhand anländer för att rädda honom, avfärda neslingarna som ohyra i meromannernas stolta salar. Ritochs svar på detta är att förödmjuka och

tortera dvärgen, som hämnd för teraldernas behandling av infångade neslingar. Hon har ännu inte insett att han kommer från ytan och han har ännu inte förstått vad hon har att hämnas över.

Tor sitter naken med ett rep runt halsen, med rödgråtna ögon. Repets andra ände är fäst vid en sten alldeles nära drottningen. Han har yvigt rött skägg och hår och ett gammalt ärr över ena ögat. Neslingarna har tagit de två bredsvärd, som han blivit en mästare att slåss med, och lagt dem i en angränsande håla.

STY 5 (1), SMI 2, INT 3, KAR 2 (0)
FÄRDIGHETER: Styrkeprov 2, Uthållighet 2, Närkamp 3
TALANGER: Dubbelhänt 2, Svärdskämpe 1
UTRUSTNING: -

REZNA YXBLOD

Rezna hade fullt upp att värja sig från anstormningen av neslingar mot henne själv när Tor blev bortburen upp för en pelare i Kvidersholds stora sal. Hon insåg också snart att hon inte visste vilken väg hon och hennes kamrat kommit in i gruvan från. Hon var vilse och började planlöst leta efter vägen tillbaka. Det har hon fortfarande inte gjort.

Rezna är hetlevrad, kraftfull och en fantastisk krigare. Från under sin hjälm har hon det röda håret i två flätor, som flätas samman till en under hennes haka. Hon dövar gärna sitt samvete över fallna fiender och världens jävlighet med alkohol. I sin oro i gruvan, kan det hända att hon prövar innehållet i någon gammal kvarglömd flaska.

STY 5, SMI 3, INT 2, KAR 2
FÄRDIGHETER: Styrkeprov 1, Uthållighet 2, Närkamp 3, Rörlighet 1
TALANGER: Yxkämpe 1
UTRUSTNING: Tvåhandsyxa, nitläderrustning, täckt hjälm, T8 VATTEN, T8 MAT

BODIL YRLOCK

Expeditionens informella ledare, Bodil Yrlock, vägrade lämna Tuldra i slukhålets botten. När de andra dvärgarna vek av in i tunnlarna och den gamla gruvan, klättrade hon själv hela vägen ner. När hon dök ner i sjön, blev hon hindrad att ta med Tuldras kropp till stranden av gastarna. Till en början skrämde de henne, men sedan hon började lyssna på deras berättelser fick on aningar om konflikten i underjorden. Hon tog sig därefter genom den torra gången, slank förbi teraldernas fälla och stod snart i kung Teralds tronsal. Hon är sedan dess teraldernas gäst, även om hon börjar ana att hon inte är fri att gå därifrån.

Bodil har klarat sig bättre än sina bröder och systrar från bitterheten som präglat meromannernas klan. Hon har hopp om att Kvidershold ska läka dem och är beredd att kämpa för det. Hennes ansikte är vackert och bestämt. Ögonen skiftar i olka färger och hennes blonda hår faller i lockar nerför skuldrorna. Hon är van vid att avvisa smicker och frierier, eftersom det inte intresserar henne.

STY 4, SMI 3, INT 5, KAR 4
FÄRDIGHETER: Närkamp 2, Rörlighet 1, Skytte 1, Manipulera 2, Genomskåda 2
TALANGER: Orädd 2
UTRUSTNING: Stridshammare, armborst, nitläderrustning, T8 VATTEN, T8 MAT

TORMUND HALVHAND

Den, med dvärgiska mått mätt, väldige Tormund Halvhand är självupptagen och uppfylld av sitt arv som meromannernas ledare. Han färdas i en bärstol med väggar och tak, där han mestadels röker avslappnande svampar ur sin pipa. Det gör att hans tal är lätt sluddrande och att hans rörelser långsamma, men det hindrar inte hans humör från att blixtsnabbt hetta till vid något som skulle kunna tolkas som ett ifrågasättande. I de fallen, och när han håller sina brandtal för massorna, blir han dessutom oerhört skärpt. Lynnet har gjort att meromannerna är noga med att klä sina ord i hans närhet. I grunden är det ingen som ifrågasätter hans auktoritet, utan hela klanen ser upp honom som en fader.

När Tormund rör sig utanför bärstolen är han iklädd en blänkande helrustning och en hjälm smyckad med en krona. Hans bruna skägg hänger långt ner över magen och underläppen sticker alltid ut i en bestämd min. Ansiktet hamnar ofta i ett uttryck där det ena ögonbrynet är rest, som att han granskar sin omgivning. Det främsta kännetecknet är emellertid att Tormund bara har en hand, därav tillnamnet. Hans vänsterarmn slutar i en stump, där han har sin pipa fäst.

Tormunds mål är att öppna Kvidersholds port och göra staden till meromannernas säte igen. Så snart han märker att där finns neslingar kommer han vilja rensa ut dem. Avgrundmaskarna kommer han vilja tämja för att använda i gruvdriften. Vad som ska hända med teralderna är i mycket

en fråga om diplomati. Tormund betraktar sig själv som kung över meromannerna och endast meromanner ska bo i Kviderhold. Att teralderna befunnit sig i gruvan under denna långa tid är ett brott mot Ferdar Dunkelsyns försegling. Om teralderna emellertid skulle buga inför honom och erkänna honom som sin kung, välkomnar han dem tillbaka i klanens gemenskap, men i annat fall väntar avrättning genom att få skallen krossad av hans hammare.

STY 5, SMI 2, INT 3, KAR 4
FÄRDIGHETER: Närkamp 2, Manipulera 3, Genomskåda 2
TALANGER: Orädd 2, Hotfull 2
UTRUSTNING: Stridshammare, stor sköld, helrustning, täckt hjälm

SANSIN

Drakormen Sansin har funnit vad hon tror är regnbågens slut och guden och anfadern Tincturus vagga. Det var när hon förirrade sig i bergets vattenfyllda gångar som hon hamnade i vattenfallet i teraldernas tronsal och häpnade av sjöns prakt. Medan hon var distraherad hann teralderna samla sig och därefter jaga iväg henne, men sedan dess är hon fast besluten att göra salen till sin boning. Att vara den drakorm som först hittat regnbågens slut ger status och Sansin fantiserar gärna om hur hon ska bjuda in Det glömda landets alla drakormar att bilda ett rike under hennes styre.

Sansins mål är alltså i första hand att driva ut teralderna ur deras rike och själv flytta in, men hon skulle även kunna lyssna på mer diplomatiska lösningar, där de blir hennes tjänare. Hon behöver i så fall en säkerhet, exempelvis att hon alltid har Terald nära, så att hon kan hota med att ta livet av honom om teralderna blir olydiga. Hon skulle även kunna vara öppen för liknande lösningar med andra fraktioner. Det viktigaste är att hon har sitt ohotade säte vid den skinande sjön. Om Tincturus framträder (se händelsen ”Regnbågens rike”) förändras emellertid Sansins prioriteringar och stenarna blir det som är viktigt. Hon kan då tänka sig att ta med dem till en annan plats där hon och hennes bröder och systrar bildar ett eget rike.

När Sansin är hungrig är det det som styr henne. Hon attackerar första bästa ätbara byte och lugnar sig först när hon ätit sig mätt. Då är hon mer resonlig och pratar med en öm melodisk röst. När hon är på gott humör nynnar hon gärna på en melodi när hon färdas genom underjorden. Som andra drakormar känner hon ett begär efter allt som glänser, men om hon når en överenskommelse med äventyrarna är det en impuls hon kan kväva.

Sansins värden är desamma som för vanliga drakormar och återfinns på s. 84–85 i Spelledarboken.

DE FALLNA

I Kvidershold dröjer sig gastar kvar för att fullfölja en plikt eller bearbeta sin kroppsliga död. På ytan i gruvstaden, rör sig gastar av orchkrigare som besegrades under belägringen av Kvidershold. Deras plikt, att försvara staden tills porten åter öppnas, håller dem kvar på platsen. Det enda som kan ge dem frid är om just porten skulle öppnas. Till dess söker de skrämma undan nyfikna besökare (som inte är dvärgar), men kan också berätta om slaget mot rostbröderna och vanväxarna.

I och vid sjön nere i slukhålet hemsöks av offren från raset. Så väl neslingar som teralder har svårt att hantera den död de mötte och kan inte få frid förrän de får förloppet förklarat för sig. Till dess upprepar de frågor som ”Vad hände?” och ”Varför?” när de pratar med en äventyrare. Äventyrarna kan få klarhet i raset genom att tala med teralderna.

Samtliga gastar i Kvidershold har samma värden som på s. 93 i Spelledarboken.

NESLINGARNA

Enligt neslingarna, är det oviktigt att tala om när de kom till underjorden under Kvidershold. De betraktar ändå området som deras och teralderna som inkräktare, men framförallt som ohyggliga varelser som utnyttjar neslingarnas sötekött. För detta är de endast värda hat och död. Neslingarna har emellertid beövt bli försiktiga i sina attacker mot teralderna, sedan de lidit stora förluster i de kluriga fällor som gångarna in i fienderiket har gillrats med.

Neslingarna rör sig i grupper i underjorden utanför sitt eget rike för att spana på, och om möjligt fånga in, teralder. Om de är i underläge nöjer de sig med att spana och följa efter på behörigt avstånd. Om de stöter på varelser de inte känner igen, försöker de ta dessa till sin drottning. De jagar även avgrundsmaskar och festar på deras kött.

Värden och ytterligare information om neslingar finns på s. 65–66 i Spelledarboken.

SULEZ RITOCH

Neslingarnas drottning Sulez Ritoch framstår som en oformlig massa, där hon ligger på sin divan i den mörka salen. Hennes mörka hår är stripigt och hänger ner framför ansiktet. Rösten väser och spricker ibland upp i hostande skratt. Hon reser sig aldrig, eftersom hon inte kan bära sin kropp, utan tillbringar sin tid med att lägga nya neslingägg, bli underhållen och uppassad av sina barn och smida hämndplaner mot de elaka teralderna. De senaste dagarna håller hon dessutom Tor Tvehugg fast i ett koppel. Hon varvar att behandla honom som en fånge hon förhör om teraldernas förehavanden och ett husdjur som neslingarna får leka våldsamma lekar med. Om strid skulle utbryta i hennes grotta, är hon inte förmögen att delta fysiskt, men hon skriker gärna okvädningsord mot motståndarna, samtidigt som hennes barn går till attack. Hennes främsta styrka är att kunna manipulera andra intelligenat varelsers sinnen, något Tor Tvehugg alltöfr väl fått erfara.

Sulez Ritochs mål är att utrota teraldernas klan, med så grymma medel som möjligt. Hon drivs av hämnd för att dvärgarna utlöste raset, men framför allt för att de utsätter hennes barn för ohyggliga grymheter. Hon är öppen för alla allianser som innebär att hon får sin hämnd och neslingarna får bo kvar i sitt hålbergsrike.

STY 8, SMI 1, INT 5, KAR 4
FÄRDIGHETER: Manipulera 3, Genomskåda 2, Skaldekonst 3
TALANGER: Vass tunga 3
UTRUSTNING: -

AVGRUNDSMASKARNA

Meromannerna höll avgrundsmaskar för att skapa nya gruvgångar av, men då dvärgarna lämnade Kvidershold, släpptes maskarna fria. Nu för deras avkomma en vild tillvaro i underjorden, där de jagar, och jagas av, såväl neslingar som teralder.

Värden för avgrundsmaskar återfinns på s. 72–73 i Spelledarboken.

TERALDERNA

Teralderna har förändrats och anpassat sig efter alla år djupt ner i underjorden. De är slankare än sina meromanniska släktingar. Deras hud är blek och skägg och hår är vita. Dessutom lyser deras ögon av att de nästan uteslutande livnär sig på teraldinernas salt.

Stämningen i teraldernas rike är sektliknande och präglas av ett dämpat lugn. Teralderna är fåordiga och när de talar, talar de långsamt. Detta ska inte misstas för att de är sävliga och ouppmärksamma. Konflikten med neslingarna har tvärtom gjort teralderna närmast paranoida och samtliga gångar in till deras rike är noggrant gillrade med Ronja Gillersnaras fällor.

Teraldernas kultur utgår från det heliga löfte Terald slöt med sitt gruvlag när de stannade kvar i gruvan – att de skulle stanna tills kungen återvände eller tills de själva gick under. Vad Terald emellertid framhåller som än viktigare är att samla teraldiner och fylla tronsalens sjö med dem. Den som sparar en teraldin för sig själv, i stället för att lägga den i sjön, bestraffas. Bestraffningar sker vid sjön och inte sällan rör det sig om dränkningar av olika längd, vilket

betraktas som renande eftersom den bestraffade då får uppfyllas av teraldinervattnet. Den som döms till döden, grillas och äts av klanmedlemmarna, som en påminnelse om den svåra tid deras förfäder upplevde innan de fann teraldinerna. Ett annat brott som bestraffas är att ta sig för nära ytan. Det ses som heligt att teralderna ska verka i tystnad under jorden, tills kungen återvänder.

Teralderna hatar neslingarna lika mycket som nelsingarna hatar dem. De betraktas som ohyra i det heliga berget, vars liv saknar värde. De ser därför inga som helst problem med att utnyttja dem för att få teraldinerna att växa. Tvärtom är de stolta över att ha funnit ett värde i något annars så värdelöst, nästan som att de gör neslingarna en tjänst genom att ge dem ett syfte. De betraktar också detta som att de storsint har gått vidare efter neslingarnas stora förbytelse att orsaka det stora raset och att de nu välkomnar dem som tjänare.

Ingen bland teralderna ifrågasätter kung Teralds ställning. Om han skulle dö vore det naturligt att Ronja Gillernsara blev ny regent, men med insatser av Bodil Yrlock, Anna Guldfink och äventyrarna vore det inte orimligt att terladerna välkomnar meromannerna och deras regent.

TYPISK TERALDER

STY 3, SMI 4, INT 2, KAR 3
FÄRDIGHETER: Styrkeprov 1, Uthållighet 1, Hantverk 1, Närkamp 2, Speja 2
TALANGER: -
UTRUSTNING: Hacka, stridshammare, kortspjut, nitläderrustning

KUNG TERALD STENKNÄCK

Kungen är trött och det ser ut som att hans huvud är sänkt ner mellan axlarna av den knytnävsstora teraldinen som sitter i hans panna. Hans ögon lyser emellertid starkt och i sitt långa vita skägg över en vit, glittrande särk är hans uppenbarelse majestätisk.

Terald må förefalla trött, men hans sinne är skarpt. Han är fast besluten att försvara sitt rike och hålla sig själv kvar vid makten. Han förkastade för länge sedan tanken på att falla på knä inför en återvändande meromannisk kung. Kvidersholds gruva är numera hans och så ska det förbli. Han vet med sig att Ferdar Dunkelsyns arvinge förr eller senare kommer försöka öppna porten och gav därför, för många år sedan, Ronja Gillersnara hemliga order om att gillra en fälla som skulle försegla berget för gott. De teralder som hjälpte till att bygga den blev tyst avrättade och Terald litar på att hemligheten är säker mellan honom och Ronja.

Teralds mål är framför allt att behålla makten över sitt rike. Bodil Yrlocks ankomst oroar honom och han förbereder sig i hemlighet för krig mot meromannerna. I detta har han bara Ronja som förtrogen och de samtalar mycket om hur de ska få till en berättelse som vänder teralderna mot sina släktingar. I nuläget gör de allt för att Bodil ska känna sig välkommen som gäst hos dem. Han har till och med antytt att ett giftermål dem emellan skulle gynna dem och deras klaner. Om hon skulle få för sig att lämna teraldernas rike, kommer Terald och Ronja förhindra detta genom att lägga en teraldin i hennes packning och anklaga henne för stöld.

Terald skulle kunna tänka sig en allians med Sansin i kampen mot meromannerna, möjligen i utbyte mot en större teraldin, men inte mot sin tronsal. Så länge han får behålla den, och merparten av teraldinerna i sjön, kan han också tänka sig att alliera sig med både neslingar och meromanner i deras kamp om makten över den gamla gruvan.

STY 4, SMI 2, INT 5, KAR 6
FÄRDIGHETER: Manipulera 3, Genomskåda 3
TALANGER: Kan inte dö en naturlig död
UTRUSTNING: -

RONJA GILLERSNARA

Kungens närmast förtrogna är Ronja Gillersnara, som är en mästare på att konstruera snillrika fällor. Hon ligger bakom såväl fällorna som håller neslingarna borta från rikets gångar, som den gigantiska och livsfarliga anordningen i entrén till berget. Den senare är en hemlighet mellan kungen och Ronja, sedan hon förgiftat de medhjälpare hon hade med sig, på vägen tillbaka till riket.

Ronja stimuleras av att konstruera fällor, men även av de hemligheter hon och Terald delar. Även i det lilla, uppskattar hon att konspirera och så frön till konflikter mellan teralderna. Detta gynnar även Teralds ställning, eftersom han då med jämna mellanrum kan gå in och visa sin makt.

Alltid när kungen sitter på sin tron, står Ronja bredvid. Hon har sitt vita hål klippt i page och alltid ett något överlägset leende på läpparna. Hon är inställsam mot alla, men ser varje relation hon har som ett redskap i sina konspirationer.

STY 3, SMI 3, INT 5, KAR 4
FÄRDIGHETER: Hantverk 2, Närkamp 2, Manipulera 3, Genomskåda 3
TALANGER: -
UTRUSTNING: Dolk, nitläderrustning

YMER ÄDELÖGA

Kung Teralds andra rådgivare, bredvid Ronja, är Ymer Ädelöga. Som tillnamnet antyder är han en mästare på att finna ädelstenar i underjorden. Han ansvarar för teraldernas gruvdrift och även teraldinfarmen, där han noga följer hur stenarna växer. Allt som teralderna hackar fram ur berget redovisas först till Ymer, som studerar metallernas och ädelstenarnas egenskaper. Alla teraldiner läggs i sjön i tronsalen, medan annat läggs undan i Teralds kammare bakom vattenfallet.

Ymer bär små glasögon långt ut på sin spetsiga näsa. Glasögonen har flera linser, som kan fällas ner för att justera skärpa och förstoring. Glasögonen kan, med rätt inställningar, även användas som kikare. Han är tunnhårig i krans och har det stripiga vita håret hängande långt ner på ryggen. Hans skägg är tunt och fjunigt.

Ymer är medveten om att Terald och Ronja har hemligheter för honom, men det rör honom inte. Så länge han får fortsätta studera och leta efter metaller och stenar i gruvorna, är han nöjd. Han inspekterer teraldinfarmen helt utan empati för neslingarna, han betraktar dem inte som levande väsen, utan bryr sig bara om stenarna. Han är girig efter mer och om han ser en möjlighet att få mer uträttad under en annan makt, kan han överväga att släppa sin lojalitet gentemot Terald. Han undviker emellertid helst alltför stora risker och byter sida först när han ser att teralderna hamnat i ett klart underläge.

STY 2, SMI 3, INT 5, KAR 2
FÄRDIGHETER: Hantverk 3, Bildning 2, Genomskåda 3
TALANGER: -
UTRUSTNING: Glasögon, små mejslar och tänger, nycklar till teraldinfarmen

ANNA GULDFINK

Anna Guldfink är en ung jägare av teraldernas klan. Tillsammans med andra teralder sonderar hon underjorden och inhämtar information om neslingarnas, Sansins och avgrundmaskarna rörelser. Hon inspekterer också Kvidersholds gamla gruva och drömmer sig ibland bort till den dag då meromannernas kung ska återvända. Nyligen, när hon på egen hand utforskade gruvan, fann hon gruvans stora entré och den gillrade fällan. Hon förstod inte helt dess funktion, men tillräckligt för att inse att den var till för att skada den som kommer in. Sedan dess har hon gått i djupa funderingar kring vem som kan ha riggat anordningen. Hon har ännu inte vågat nämna något till någon om sitt fynd, dels eftersom hon begick ett brott när hon tog sig så nära ytan, dels eftersom hon misstänker att någon av teralderna, troligen Ronja, har riggat fällan.

Personer i Annas närhet har märkt av att något tynger henne. Hon har alltid varit pratsam, öppen och äventyrslysten, och har därmed skiljt sig från andra teralder. Numera är hon tystlåten och undviker andras blickar.

Anna har sitt vita hår i en fläta på ryggen och stora ögon, med nyfiken blick. Hon är spänstig och snabb och har svårt att sitta still.

STY 3, SMI 5, INT 3, KAR 3
FÄRDIGHETER: Närkamp 2, Rörlighet 2, Skytte 2
TALANGER: -
UTRUSTNING: Stridshammare, lätt armborst, läderrustning

TINCTURUS

Som Sansin misstänker, bor Tincturus ande i de stenar som teralderna kallar teraldiner. Den slumrar i en behaglig vila i underjorden men väcks av regnbågens sken uppe på ytan.

Tincturus framträder som en bländande skapelse av ljus i regnbågens alla färger. Dess form kan anas som den av en drakorm, men tiofalt större och transparent. Guden uppfattar knappt eventuella små konflikter mellan Det glömda landets aktörer, och bryr sig oerhört lite om det han uppfattar. Han är däremot kärleksfull mot alla drakormar, som han kallar sina barn, och uppmuntrar dem att skapa ett rike långt bort från alla andra, där de kan bada i tincturernas (samma stenar som teralderna kallar teraldiner) sken.

Tincturus kan inte skadas och inte heller skada någon annan. Han är däremot mycket övertygande i all sin gudomlighet.

HÄNDELSER

Äventyrarnas tid i Kvidershold kan bli lång och utveckla sig till flera små äventyr som leder till en upplösning, där platsen med all sannolikhet har förändrats sedan de ankom. Händelserna nedan är enkla uppslag för vad spelledaren kan ställa äventyrarna inför. Bäst fungerar emellertid äventyrsplatsen om varje spelgrupp låter den få eget liv utefter vad

som händer. Meningen är att äventyrarnas val och handlingar ska ha stor påverkan på vad som händer, samtidigt som de olika fraktionerna har pågående konflikter som finns där redan innan äventyrarna anländer.

DE FEM MEROMANNERNA

Äventyrarna träffar den meromanniska förtrupp som slagit läger i vakttornet och de kan berätta att deras vänner Tuldra Översköld, Egol Tusensten, Tor Tvehugg, Rezna Yxblod och Bodil Yrlock tagit sig ner i slukhålet utan att återvända. Äventyrarna ombeds undersöka omständigheterna kring försvinnandena och, om möjligt, få med sig dvärgarna upp till ytan igen, innan Tormund Halvhand anländer med sin här, vilket de uppskattar till tre dygn. De fem dvärgarna har nämligen brutit mot Kvidersholds heliga försegling genom att bege sig ner i gruvan och deras vänner är oroliga att deras straff blir värre ju längre de befinner sig där nere.

De fem dvärgarna är utspridda på olika platser i underjorden. Tuldra ligger död på sjöns botten, Egol har gått vilse i tunnlarna, Tor har blivit tillfågatagen av neslingarna, Rezna irrar runt i Den gamla gruvan och Bodil är gäst hos teralderna. De största utmaningarna ligger i att få med Tor och Bodil upp till ytan. Neslingarna kräver en gentjänst för att släppa Tor (se "Fritagningen"), medan det är betydligt mer komplicerat att få teralderna att släppa Bodil.

UTFORSKANDE

Oavsett om de har ett uppdrag från Sansin (se "Regnbågens slut" under Vägar hit ovan), meromannerna (se "Räddningsaktionen" ovan) eller tar sig ner i underjorden av egen nyfikenhet, kommer de försöka orientera sig i den mörka oändliga underjorden. I brist på riktmärken och himmel tappar de snart uppfattningen om väderstreck och tid på dygnet. Att utforska Kvidershold är en fråga om slump och vem som hittar en, snarare än planerad kartläggning.

FRITAGNINGEN

Neslingarnas hat mot teralderna för deras behandling av fångarna i teraldinfarmen är hopplöst och desperat. Med äventyrarnas ankomst till underjorden, ser de en möjlighet att få hjälp att frita de sina. Som belöning kan Sulez Ritoch tänka sig att låta Tor Tvehugg gå fri, men även andra uppgörelser kan nås. En förutsättning för att neslingarna ska uppfylla sin del är emellertid att äventyrarna faktiskt återvänder med minst sex neslingar. Som ytterligare motivation följer ett 20-tal neslingar äventyrarnas färd genom underjorden tills de fullföljt sitt uppdrag. De kan hjälpa äventyrarna på rätt väg och hindrar dem också, med våld om nödvändigt, från att tappa riktningen.

REGNBÅGENS SLUT

Äventyrarna kan få Sansins uppdrag, att samla information om skenet i tronsalen, även nere i underjorden. Om de återrapporterar till henne kan hon be dem hämta en sten till henne, så att hon får inspektera den närmare. I utbyte lovar hon sin, och alla drakormars, eviga tacksamhet. Beroende på äventyrarnas insats, kan hon exempelvis tänka sig att hjälpa dem mot deras fiender. Att ha en drakorm på sin sida, kan vara användbart!

SÄNDEBUD MELLAN KLANER

Om äventyrarna anländer till teraldernas rike utan dragna vapen, blir de välkomnade som gäster. De blir visade runt i riket och bjuds därefter in till Teralds kammare där han och Ronja vill tala ostört med dem. Vid mötet ber de äventyrarna agera sändebud mellan klanerna. De vill att de överlämnar en stentavla med runor till meromannernas kung, och låter tio vakter eskortera dem till slukhålet för att övervaka att de tar sig upp. Dvärgar, och andra som lyckas med ett slag för BILDNING, kan läsa runskriften i rutan här intill. Äventyrarna får också i uppdrag att samla information om meromannernas antal och planer.

KUNG TERALDS STENTAVLA

VAR HÄLSAD ÄRADE KUSIN

LÄNGE HAR TERALDERNA VAKTAT KVIDERSHOLDS GRUVA. MEROMANNERNAS ÅTERKOMST GLÄDER OSS. LÅT OSS NÅ ETT AVTAL OM ATT LEVA SIDA VID SIDA I BERGET. INNAN ETT SÅDANT ÄR SKRIVET ÄR GRUVAN STÄNGD OCH ER SYSTER VÅR GÄST. VÅGA INTE VÄCKA BERGETS LÅGA.

KUNG TERALD STENKNÄCK
AV TERALDERNAS KLAN

Om äventyrarna kommer upp till ytan innan Tormund Halvhand öppnar gruvporten (se "Konungens återkomst" nedan) bemöter han Teralds meddelande med ilska. Han vägrar förhandla om sin ärvda rätt att härska över Kvidershold och uppmanar äventyrarna att framföra att endast dvärgar som knäböjer for honom är välkomna att bo i hans stad och gruva. Detta förutsätter givetvis att de inte gjort sig skyldiga till att medvetet bryta gruvans försegling.
Vad Terald svarar på detta och som följer av det är upp till spelledaren att avgöra. Båda ledarna är av envis karaktär och parallellt med meddelandena förbereder de båda för väpnad konflikt.

EN VISKAD VARNING

På natten, någon gång under äventyrarnas tid i teraldernas rike, blir de i hemlighet uppsökta av Anna Guldfink. Hon berättar viskande om anordningen i entrén och vad hon misstänker att det är. Hon ber dem antingen desarmera fällan eller varna konungen på ytan för att öppna gruvporten.

KONUNGENS ÅTERKOMST

Tormund Halvhand anländer till Kvidershold med pompa och ståt, tre dygn (12 kvartsdygn, 72 timmar) efter att äventyrarna anlänt till platsen. Hans meromanner marscherar i kolonner och blåser i gigantiska bronslurar för att förkunna hans ankomst. Larmet lockar ner "de som blev kvar" från bergen och de hälsar Tormund genom att falla på knä inför hans fötter. Han går därefter upp för trappan till gruvporten och håller därifrån ett inspirerat tal om att meromannerna äntligen har hittat hem.

Vad som händer sedan, beror på äventyrarna. Det här är Tormunds stora ögonblick och han vill inte bli distraherad av oro och försiktighet. Äventyrarna kan få honom att lyssna genom att lyckas med ett svårt (-2) MANIPULERA-slag mot Tormunds GENOMSKÅDA. Att hindra honom med våld är ännu svårare eftersom han har en 400 man stark här bakom sig.

Om Tormund inte hindras, kommer han högtidligt öppna porten med sin nyckel. Om fällan inte desarmerats, kommer den utlösa en stor explosion och gigantiska lågor slår ut från öppningen. Av de meromanner som inte direkt avlider av detta, kommer en stor del vara skadade och en annan del kasta sig ner i slukhålet av sorg. Samtliga som blir kvar är bedrövade (deras KAR är bruten). Det enda som kan rädda klanen är om en ny ledare, som Bodil Yrlock eller Tincturus, framträder för att ena dem.

Om fällan däremot är desarmerad, kliver Tormund in den stora entréhallen och förbereder sin här för kraftfulla attacker mot teralderna i djupet.

ETT NYTT HOPP

Bodil Yrlock följer utvecklingen så gott hon kan nerifrån teraldernas rike. Det blir mer och mer tydligt för henne att hon snarare är gisslan än gäst och hon ber därför äventyrarna om hjälp att fly. Hon känner Tormunds temperament väl och misstänker att alltför många meromanner kommer dö om han ska ta dem genom den här konflikten.

TINCTURUS ANDE

Om en teraldin tas upp till ytan, kommer T6 drakormar att anlända till platsen varje dygn. Om det är en fuktig och solig dag, drar stenen dessutom till sig regnbågens ena ände och frammanar Tincturus gestalt. Såväl drakormar som meromanner blir överväldigade av detta och uppenbarelsen kan fungera som enande kraft mellan släktena.

För att avgöra om dagen är fuktig och solig, kan spelledaren slå lika många tärningar som antalet dygn som stenen varit uppe på ytan. Om slaget lyckas visar sig regnbågen och Tincturus frammanas.

VÄRDEN FÖR SLAGET VID KVIDERSHOLD

FRAKTION	TRUPPER	LEDARE	VÄRN
Neslingarna	300 (räknas som hälften)	1 (Sulez Ritoch)	2 (hålberg)
Teralderna	150	1 (Terald Stenknäck) 1 (Ronja Gillersnara)	2 (fällor och trånga gångar)
Drakormarna	1 (Sansin, räknas som monster) Fler kan anlända om en teraldin tas upp till ytan	1 (Tincturus)	0
Meromannerna	500	1 (Tormund Halv-hand) 1 (Bodil Yrlock)	0

SLAGET VID KVIDERSHOLD

Fyra fraktioner är samlade i Kvidershold och det är föga troligt att samtliga kommer kunna samsas. Utgångsläget är att de alla är fiender, och äventyrarnas agerande har en stor roll i vilka allianser som bildas. Dessutom kan spelledaren skapa spänning genom att låta diplomati förekomma i bakgrunden, utan att äventyrarna känner till det.

För att avgöra hur striderna utvecklar sig, används reglerna för ”Slag om fästet” (Spelarboken, s. 170–173). De olika fraktionernas totala värden anges i tabellen på nästa sida, men respektive ledare väljer hur många som deltar i varje slag. Spelledaren bör känna sig fri att modifiera värdena efter omständigheter som uppkommer.

UPPLÖSNING

Hur Kvidershold ser ut efter att fraktionerna gjort upp med varandra ligger i spelgruppens händer. Kanske slås meromannernas klan i spillror, kanske förenas de med teralderna genom att Bodil Yrlock och Anna Guldfink kommer överens och förenas för att driva ut neslingarna ur berget. Kanske flyttar drakormarna in i teraldernas gamla tronsal, efter att de tillsammans med meromannerna drivit bort teralderna. Eller så låter de sig beridas av Sulez Ritochs neslingar och jagar dvärgarna bort från gruvorna för gott. Kanske uppenbarar sig Tincturus och tar tincturerna och sina drakormar till en annan, mer fredlig plats. Oavsett vem som blir ny härskare av Kvidershold, kan det bli en värdefull allierad för äventyrarna och en maktspelare i kampanjen Korpens klagan.