Eremor

Enhörningshornet

Drakar och Demoner

EXPERT

Enhörningshornet

Konstruktion:
Christer Regebro

Redigering och bearbetning:
Johan Anglemark, Henrik Strandberg

Illustrationer:
Håkan Ackegård, Maximilian Bech-Larsen,
Michael Gullbrandsson, Josefine Hinders, Magnus Pålsson

Omslag:
Ken Kelly

Kartor:
Håkan Ackegård, Johan Sjöberg, Marcus Thorell

Grafisk form & original:
Håkan Ackegård

Produktion:
Nils Gulliksson

Speltest och värdefulla synpunkter:
Filip Alexanderson, David Hanson, Kaj Jordison,
Svante Rendahl, Johan Sjöberg

Tryck:
Tryckproduktion, Västerås, 1990

Innehåll

Inledning 2
Resan till Kandra 6
Hamnstaden Hébanon 17
Staden Kandra 23
Beskrivning av olika platser i staden 29
Katakomberna 37
Fortsatta handlingsmöjligheter 40
Beskrivning av hus 247 44
Avslutning 50
SLP 51
Tempelordnarna 59
Karta över Kandra 62

Inledning

Larm Legast var en vild och fri man som i sin ungdom var soldat, äventyrare och guldvaskare. På äldre dar bosatte han sig i Kandra med sin hustru och sina tre barn. Där levde han på sina samlade skatter, sina spännande historier om sitt vilda liv och i bland på att sälja dvärgagods. Han dog dock 16 år innan detta äventyr börjar.

Larm hade tydligen med åren vunnit flera dvärgars vänskap under sina äventyr, eftersom det ofta var dvärgar på besök hos honom och försåg honom med varor som han kunde sälja. Ibland hjälpte de honom med stenarbeten och smide, och grannarna hade ofta hört hammarslag från hans hus.

Både Larm och hans hustru är nu döda och hans bägge söner har lämnat staden för legokrigstjänst och äventyr. Hans dotter, Liva, bor dock kvar någonstans i staden, gift med en hantverkare, okänd av de flesta i staden.

Under ett av sina forna äventyr hade Larm räddat en artefakt undan ett svarttempel, vars grymma präster hade överfallit ett Delithatempel helgat åt en enhörning. Denna enhörning hade offrat sitt liv för en ung kvinna, som senare blev templets grundare. Templet ägnade sig speciellt åt läkekonsten för både djur och humanoida raser, och ansågs vara mycket framstående. Enligt rykten berodde deras förmåga på en mycket kraftfull magisk artefakt.

Larm och hans dvärgvänner råkade springa in i de hemvändande svartprästerna flera dagar efter anfallet, just när två svartpräster och några orcherslavar höll på att tortera den sista prästinnan som de tagit som fånge, många mil från det plundrade templet. Larm och hans medäventyrare lyckades överraska och döda svartprästerna och rädda prästinnan. Hon var då redan döende, men hann ge anvisningar om var han kunde finna ett skrin av gyllenalm, innehållande magiska föremål. Hon bad honom enträget att förhindra att det föll i Mörkrets ägo, men hann aldrig berätta vem hon var eller vem skrinet rättmätigen tillhörde.

Larm lyckades komma undan svartprästernas styrkor (fast det lär ha hängt på ett hår och endast med övernaturlig hjälp, enligt honom själv). Han visste inte vad han skulle göra med skrinet, utan gömde det i katakomberna under det hus han bodde i Kandra. För att öppna katakombernas portar krävs tre nycklar. Liva har den första nyckeln, men hon vet inte vad det är för något. Nyckeln passar i en lönndörr i källaren och leder till en liten kammare, där det bl. a. finns upplysningar om var de övriga nycklarna finns.

Byn Kéram-el-Krôm

Byn Kéram-el-Krôm ligger vid Stora floden där denna fortfarande är segelbar från havet. Det är dock ingen hamnstad, utan endast mindre flodskutor brukar lägga till vid bryggan för att sätta i land eller ta upp passagerare.

En ganska liten landsväg går genom byn, som har två värdshus, Den gröne jägaren och Flodens drottning. Det förra är av medelhög klass med god mat och ej alltför vilda kvällar. Till värdshuset hör ett bra stall.

Flodens drottning har fått sitt namn av en numera grundstött flodbåt. Rummen är billiga, liksom maten. Allt är enkelt och sjabbigt och maten är ej alltför aptitretande och kräver en tålig mage. Det är dock inte för maten man kommer hit. Spriten är billig, nöjena vilda och möjligheterna till ljusskygga affärer stora. Inga njutningar saknas här, bara man har pengar. Det är mest flodfolk och fattiga eller ljusskygga resenärer som tar in på detta ställe, vars dåliga rykte nått vida omkring.

I övrigt finns i byn en smed, en alkemist och medicinman, en skinnhandlare, en flodfiskare och båtbyggare (roddbåtar) och en färjkarl som ordnar båttransporter av folk och gods. Till byn hör ett tiotal bondgårdar och några fristående pälsjägare.

Uppdraget

När rollpersonerna kommer till den lilla byn och handelsstationen Kéram-el-Krôm (SL får själv avgöra hur detta går till) ser de ett slitet och något gulnat och sönderblåst anslag (uppspikat på en tavla, på värdshuset eller annan lämplig plats) med följande text:

Sökes!!!

En grupp handlingskraftiga, rättrådiga och dugliga medmänniskor med ärligt sinnelag, gärna av icke-mänsklig härkomst, sökes för intressant uppdrag som ger riklig löning och mycken ära.

Sökande bör vara förtrogna med brukande av vapen, magi och list. Intresserade ombedes vända

sig till Den helgade prästinnan i Den livgivande källans tempel utanför byn.

Om gruppen, som troligen inte är hemtam i området, frågar någon på orten kan de få veta att:

1. Templet ägnar sig främst åt vård av sjuka och skadade människor, djur och andra raser. Man medger motvilligt att de är skickliga och eftersökta då det gäller allvar. Däremellan anses de lite löjliga på grund av sin tro och något suspekta genom sitt samröre med dvärgar, intelligenta djur och till och med alver.
2. Den helgade har fått fnatt på gamla dar. Hon inbillar sig att ett mäktigt föremål försvunnit från ett systertempel och att hon kan återfinna det. Visserligen är hon en skicklig vårdare och duktig magiker (trollpacka eller häxa enligt många), men hon har alltid haft underliga idéer, t. ex. om alla varelsers likaberättigande. Nu vill hon skicka ut ett gäng dårar på en hopplös expedition för att söka denna talisman. (Åsikterna växlar mellan att den inte finns till att det är ett livsfarligt ting som häxorna inte själva vågar hämta. Hemska monster vaktar skatten, t. ex. drakar och onda demoner. *Skräm upp rollpersonerna lite!*). Flera grupper har sökt jobbet. De flesta har insett galenskapen och skrattande vänt prästinnorna ryggen, andra allvarliga spekulanter har konstigt nog körts på porten. Den enda effekt som anslaget hitintills medfört är att templet överfölls för några veckor sedan och några prästinnor dödades. En liten flicka kidnappades också, påstår i alla fall häxorna, men det vet man ju aldrig vad de kan ha gjort med henne.
3. Templet ligger 15 minuters ridväg från byn och floden. En smal körstig leder dit. Endast galningar och allvarligt sjuka går dit.

Templet

(Innan du spelar detta avsnitt, se till att du har läst igenom kapitlet om Delithaorden.)

Går rollpersonerna upp till templet passerar de först genom en tät skog (c:a 600 m), därefter över ett vidsträckt trädgårdsland med planterade träd, buskar, örter, m. m., som kan ofta kännas igen som medicinalväxter. Därefter kommer de in i en park i vars mitt en källa springer fram. Vid sidan av källan finns ett flertal små, ljusa stenhus med skiffertak. Framför varje hus finns en altan med vilstolar. I en del sitter mer eller mindre återställda patienter. Några kvinnor klädda i vita klädnader prydda med färggranna dekorativa band går mellan patienterna och husen. Hela scenariot utstrålar frid och välsignelse.

När besökarna kommer in på gårdsplanen möts de av en gammal man, portvakten. I sitt sällskap har han två enorma hundar. Möjligen kan någon med rätta kunskaper känna igen dem som sehldimiska stridsdoggar. Få människor har sett dessa hundar, färre har överlevt och endast speciellt utvalda har haft dem som vapenbröder.

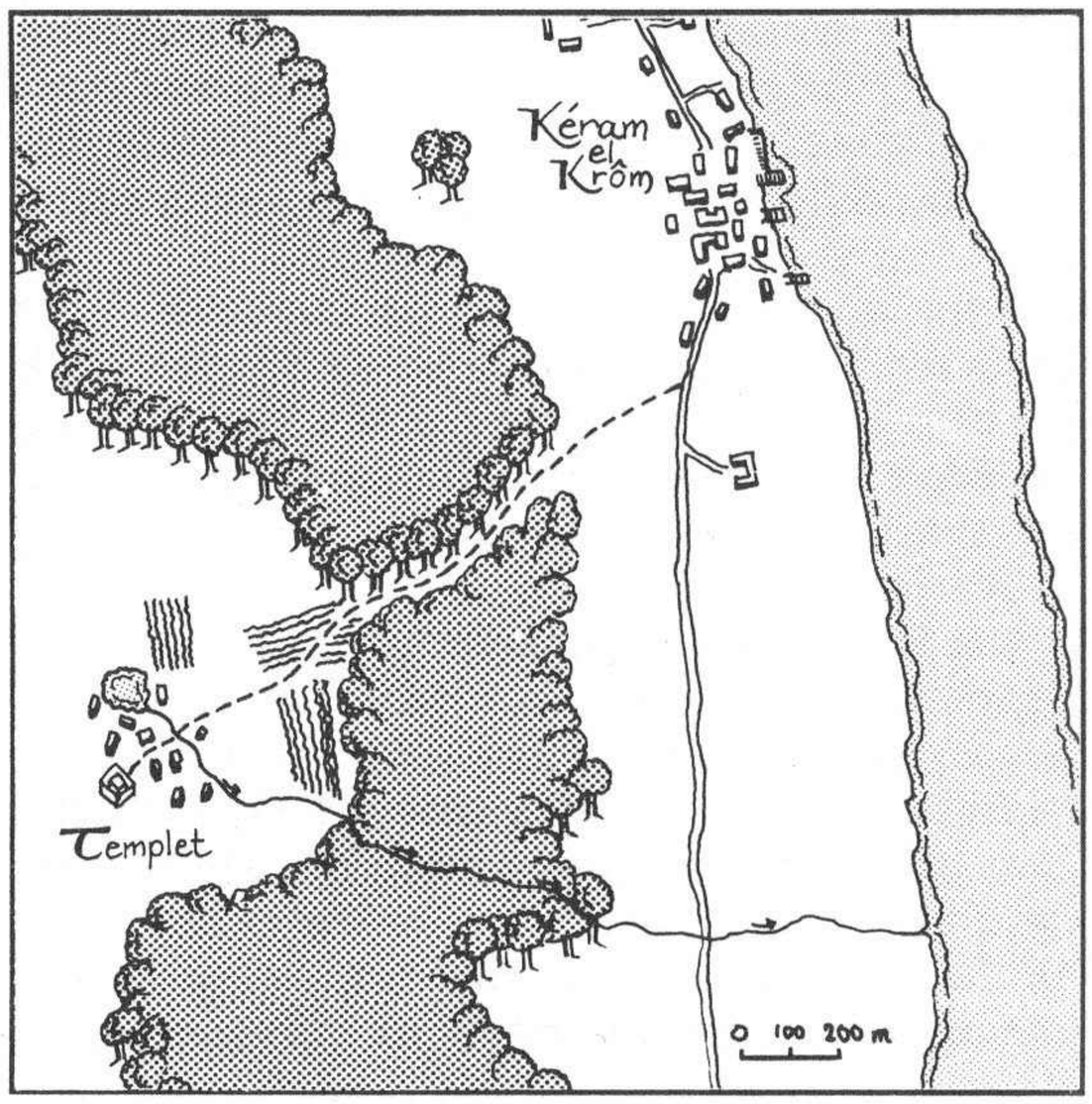
Den gamle hälsar vänligt på rollpersonerna, men bjuder dem att lägga av rustningar och vapen i portvaktshuset. *"Välkomna, ädla vägfarande. Mitt namn är Liéthon, och mitt ämbete är portvaktens. Detta är Helandets boning, och här vill vi inte ha dödens redskap"*. Samtidigt pekar han på ett litet hus, snarast en kur, med en dörrlös portal.

Går de in i huset ser de en massa hyllor på två av väggarna. På den tredje finns ett antal krokar. På ömse sidor om porten finns vapenställ och krukor. På hyllorna ligger flera vapen (svärd, yxor, bågar och koger), på väggen hänger andra längre vapen, bl. a. ett armborst och ett stridsgissel. I ställen finns spjut och andra stångvapen.

"Detta är besökares och patienters vapen. De vilar här i full trygghet tills ni lämnar denna plats."

När alla lämnat sina vapen efter eget gottfinnande på hyllor, vägg eller i ställen kommer Liéthon att vänligt fråga om deras ärende: *"Ni ser inte alltför sjuka eller skadade ut, så jag anar att ni inte söker vår vård. Är ni möjligen sökande till vårt höga tempel?"* frågar han leende.

Skulle man vägra att lämna alla vapen vägrar Liéthon att vare sig föra dem någonstans eller svara på frågor. Hundarnas känsliga nosar kan



känna det mest dolda vapen och tycks ha en kuslig förmåga att med enkla tecken informera sin broder om saker och ting.

Försöker man tränga in utan tillstånd kommer hundarna omedelbart att skrämma och/eller knuffa omkull inkräktarna. Drar dessa vapen hugger de direkt, samverkande mot samma motståndare.

Liéthon kommer att handla i enlighet med vad läget kräver, i första hand genom att lägga FÖRVIRRA E2 på dem som verkar mest hotfulla, därefter om det behövs FÖRTROLLAD SÖMN E4. I stavens kula finns även en HELA E3 inlagd, vilken utlöses vid beröring.

Skulle Liéthon dö kommer hundarna för all framtid följa mördaren och angripa denne när han är som sårbarast, och tills lägligt tillfälle uppenbarar sig sitta på avstånd och yla.

Svarar besökarna att de kommit med anledning av anslaget eller för att söka det utlysta arbetet, ser Liéthon bekymrad ut, och säger: *"Då måste jag föra er till Den helgade, får jag be er följa mig den här vägen."* Därefter leder han dem mellan husen till en klippa ur vilken en stråle av vatten bryter fram. På ömse sidor om klippan växer ett mycket stort, kraftigt träd av för RPna okänt ursprung. Mellan träden framför källan finns en låg byggnad med fyra pelare som håller upp ett tak över ett litet altare på vilket det finns en vit duk och en vattenfylld glastillbringare. Framför altaret sitter några invigda och undervisar ett dussintal unga flickor. Under det vänstra trädets krona sitter en en äldre prästinna vid ett skrivbord och präntar i en stor liggare.

När Liéthon kommer fram till skrivbordet tittar kvinnan upp på honom. Av hennes grå ögon och rörelsemönster kan man ana att det flyter ett stänk av alvblod i hennes ådror. Liéthon talar först: *"O helgade moder, dessa världens barn söker dig med anledning av ditt meddelande. Jag hoppas du finner dem värdiga din uppmärksamhet."*

Kvinnan studerar besökarna ingående. I det tysta utför hon en AVSLÖJA SVARTPRÄSTER (en besvärjelse som endast medlemmar av Delithaorden har tillgång till). Skulle någon tillhöra ett svarttempel avslöjas denne omedelbart av besvärjelsen.

Om inga förklädda svartpräster upptäcks vid denna kontroll säger hon till Liéthon: *"Det hoppas jag också. Du har gjort din plikt, dra dig nu tillbaka så skall jag samtala med våra gäster."* Hon gör ett tecken med armen och stolar bärs fram av några noviser. Därefter börjar hon fråga ut dem: *"Ni söker mig med anledning av det anslag jag har satt upp? Är ni intresserade av uppdraget även om det medför fara inte bara för era liv, utan också för era själar? De jag behöver måste kunna försvara sig själva och det som skall skyddas. Vad har ni för erfarenheter för detta? Ni behöver också kunna klara er mot magiska krafter, kan ni det?"*

Hon lyssnar på deras svar mellan frågorna, ställer kompletterande frågor och studerar dem ingående. Slutligen, eller som svar på frågan, säger hon: *"Belöningen för lyckat uppdrag ser ni här. Ni får denna kraftfulla talisman som skärper en egenskap* (SL: STY, FYS o. s. v., med 3), *en magisk kristallkula (med vilken man kan se vad som händer på platser man har sett om de ligger högst en mil bort. Den drar 3 PSY per gång och kräver ett PSY-slag mot 10 på motståndstabellen) eller två års fri utbildning vid vårt tempel i valfria ämnen, även magiska om era sinnen klarar detta.*

Dessa gåvor till var och en av er är de värdefullaste vårt tempel kan ge. Uppdraget kan vara enkelt men kan också visa sig motsvara dessa gåvor. Är ni ändå beredda att åta er uppdraget?"

Om gruppen vill veta mer innan de bestämmer sig berättar hon följande: *"Ni ska hämta en kraftfull magisk artefakt som försvann för många år sedan. Den söks för närvarande av många, däribland flera kraftfulla adepter på den vänstra vägen* (Delithaordens värsta fiender). *Den skall föras hit oskadd."*

Om gruppen envisas med att vilja åta sig uppdraget reser sig Den helgade leende och säger: *"Jag hoppas jag inte lurar er i fördärvet, men jag är tacksam för ert erbjudande. Ni skall nu visas till ett rum där ni kan tvätta er och byta till rena kläder om ni vill. Därefter kommer ni att serveras middag. Efter maten kommer sedan jag att berätta om uppdraget."* Hon klappar i händerna och en invigd kommer fram. Hon ger dem tecken att följa henne, och leder dem till ett av husen. I huset finns ett stort rum med sängar åt alla. På sängen ligger en nytvättad röd jacka och byxor i ett varmt och mjukt tyg. Utanför rummet står stora kar med varmt vatten och muggar med tvättsand.

Efter middagen berättar den gamla prästinnan: *"För många år sedan grundades ett tempel inom vår orden av en prästinna som blev välsignad av gudinnan i sin ungdom. Hon hade erhållit förmågor och magiska föremål från själva enhörningarna sades det. Hur som helst blev detta tempel det främsta inom vår orden.*

För exakt 41 år sedan angreps detta tempel av orcher och utplånades. Vi tror att orcherna leddes av svartpräster i ett av deras försök att komma över dessa kraftfulla föremål. Men gudinnan ingrep i form av en grupp dvärgar, ledda av en

människa. Den sista prästinnan räddades och på något sätt lyckades skatterna föras utom räckhåll för svartfolken.

Vi trodde länge att dvärgarna hade lagt beslag på föremålen, men diskreta forskningar bland dessa har visat att detta inte är fallet. Mannen har troligen gömt föremålen för att inte fel sida skall erövra dem.

Vi tror nu att denne man hette Larm och var soldat och äventyrare.

Enligt våra efterforskningar finns det nu två alternativ: Larm Legast som senare bosatte sig i Kandra och Larm Dvärgafrände som nu ska finnas i Karan-nur-Alemin.

Alla yttre fakta pekar på den senare, men jag känner på mig att den vi söker är Larm Legast. Vi har själva försökt sprida rykten om att vi söker Dvärgafrände för att villa bort eventuella fiender. Förhoppningsvis är Legast ännu okänd.

Vi vet nämligen att svarttemplen söker efter föremålen. För tre månader sedan rövades en novis ur vår orden bort av deras förhatliga hantlangare. Hon var i rakt nedstigande led släkt med grundaren av det krossade templet och besatt oanade mediala krafter. Hon är på något sätt knuten till föremålen. Hon är dock blott 12 år fyllda och vet inte mycket om denna historia.

Mina planer är nu att med ett större följe rida till Karan-nur-Alemin för att leta efter Dvärgafrände. Vi har blivit lovade hjälp i form av några ljusa tempelriddare från en annan vänorden. Med detta iögonfallande sällskap hoppas vi kunna dra bort Zeeris tjänare från Kandra och eventuellt locka ut dem i ljuset så vi kan oskadliggöra dem.

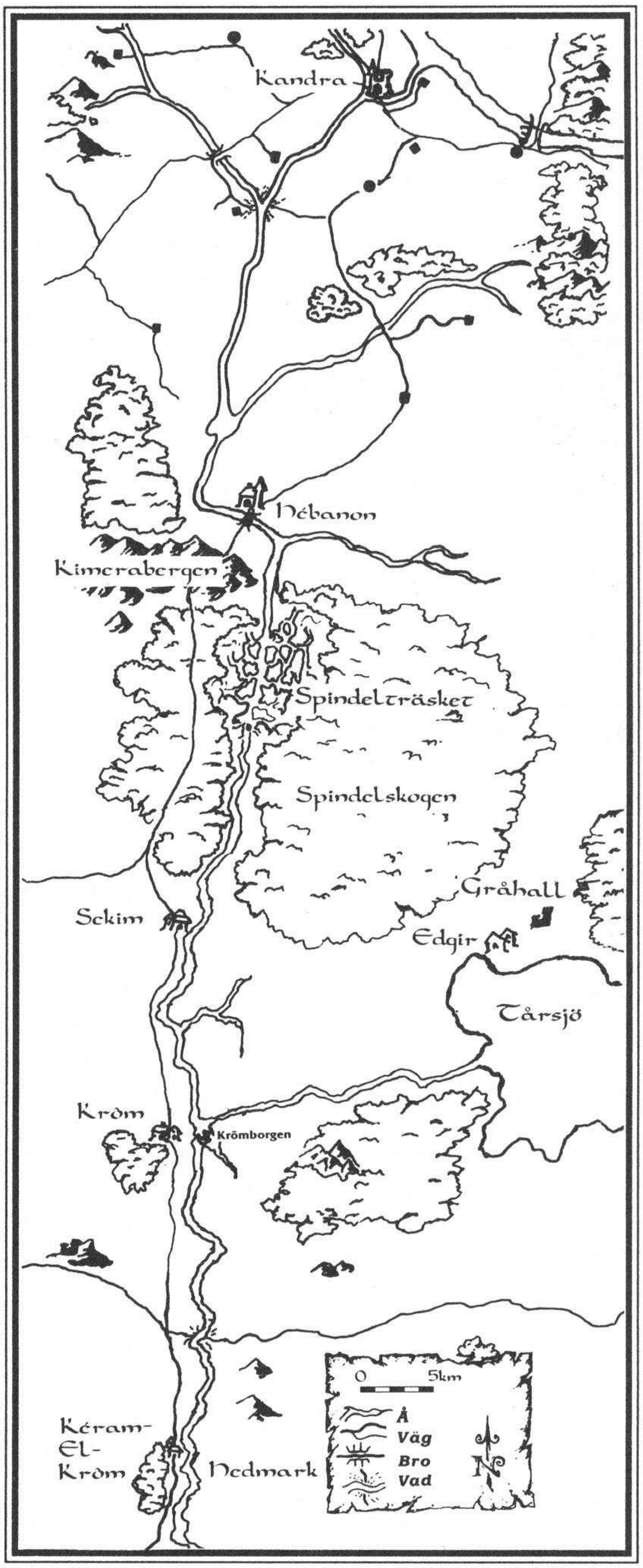
Under tiden skall ni smyga in i Kandra och kontakta Larm. Försök få med er föremålen och ta dem hit till vår portvakt. Vill Larm inte lämna ut föremålen skall ni visa honom denna amulett(Hon ger dem en enkel amulett med ett enhörningshorn på). *Han borde känna igen den. Skulle det vara omöjligt att få fatt på föremålen, försök finna deras plats och invänta oss där. Så fort vi oskadliggjort våra fiender, eller funnit Dvärgafrände men inte föremålen, kommer vi att bege oss till Kandra.*

Det viktigaste är att ni bevakar föremålen och till varje pris förhindrar att Den vänstra vägens tjänare lägger händerna på dem. Det är bättre att föremålen förstörs än att de faller i fel händer.

I Kandra finns en syster i vår orden gömd hos Ninnaveprästerna. Kontakta henne inte utom i absolut yttersta nödfall, hon är nämligen bevakad av svartpräster. Ni avslöjar bara er själva och utsätter henne för stor fara."

Efter denna berättelse överlämnar den gamla prästinnan amuletten och lämnar bordet. En annan prästinna säger att gruppen, om de så önskar, får vila över natten i ett rum eller lämna templet omedelbart.

När de lämnar templet får de sina vapen och dessutom en salva med 6 doser HELA E2. Enhörningsamuletten är också VÄNSKAP E1. Vem som helst kan aktivera den.



Resan till Kandra

Det finns två sätt att ta sig till Kandra från byn Kéram-el-Krôm. Den bekvämaste metoden är att hyra en färjkarl och låta honom skeppa en uppför floden till staden Hébanon och därifrån rida längs stora landsvägen till Kandra (eftersom det inte går att ta sig uppför forsarna nordväst om Hébanon). Sjöresan tar drygt 2 dagar och kostar cirka 35 sm per person (egen hytt och med mat) eller 12 sm (utan mat). I den senare sover man i halmen på golvet i ett av lastrummen. En plats för en häst kostar 25 sm.

Landvägen är billigare men besvärligare. Man måste rida längs floden i en dag, därefter gina genom Spindelskogen i ytterligare en dag, passera ett bergpass över Kimerabergen för att slutligen komma till Hébanon. Utan hästar tar det dubbelt så lång tid. Frågar rollpersonerna ortsbefolkningen om val så rekommenderar dessa sjöfarten. Spindelskogen och bergen är om inte farliga så äventyrliga och besvärliga.

Sjövägen

Sjöfärden består av följande etapper:

1 Passage av Krômborgen
2 Passagerare stiger ombord i Sékim
3 Passage genom Spindelkärret
4 Ankomst till Hébanon

Krôm

När flodbåten sent samma eftermiddag glider ut på Krômsjöns yta ser man en liten klippig ö i dess mitt. På ön reser sig några mörka torn och murar illavarslande över det dystra vattnet. Även i solsken ligger en skugga över den absolut stillastående vattenytan. Murarna ruvar hotfullt som en rovfågel. Besättning och lokal befolkning tystnar och tittar åt ett annat håll. Så nära borgen vill man inte heller prata om den eller svara på frågor. Om nedanstående uppgifter inte erhållits tidigare av en naturlig orsak, är det mycket litet som kommer fram nu. Efter passagen är det lättare att få upplysningar.

Krômborgen är en mycket gammal stenborg med fyra torn och enkla murar emellan. Den har omväxlande tjänstgjort som piratnäste, gränsbefästning och tillhåll för magiker. Samtidigt som den behärskar flodloppet med ballistor skyddas den huvudsakligen av vattnet.

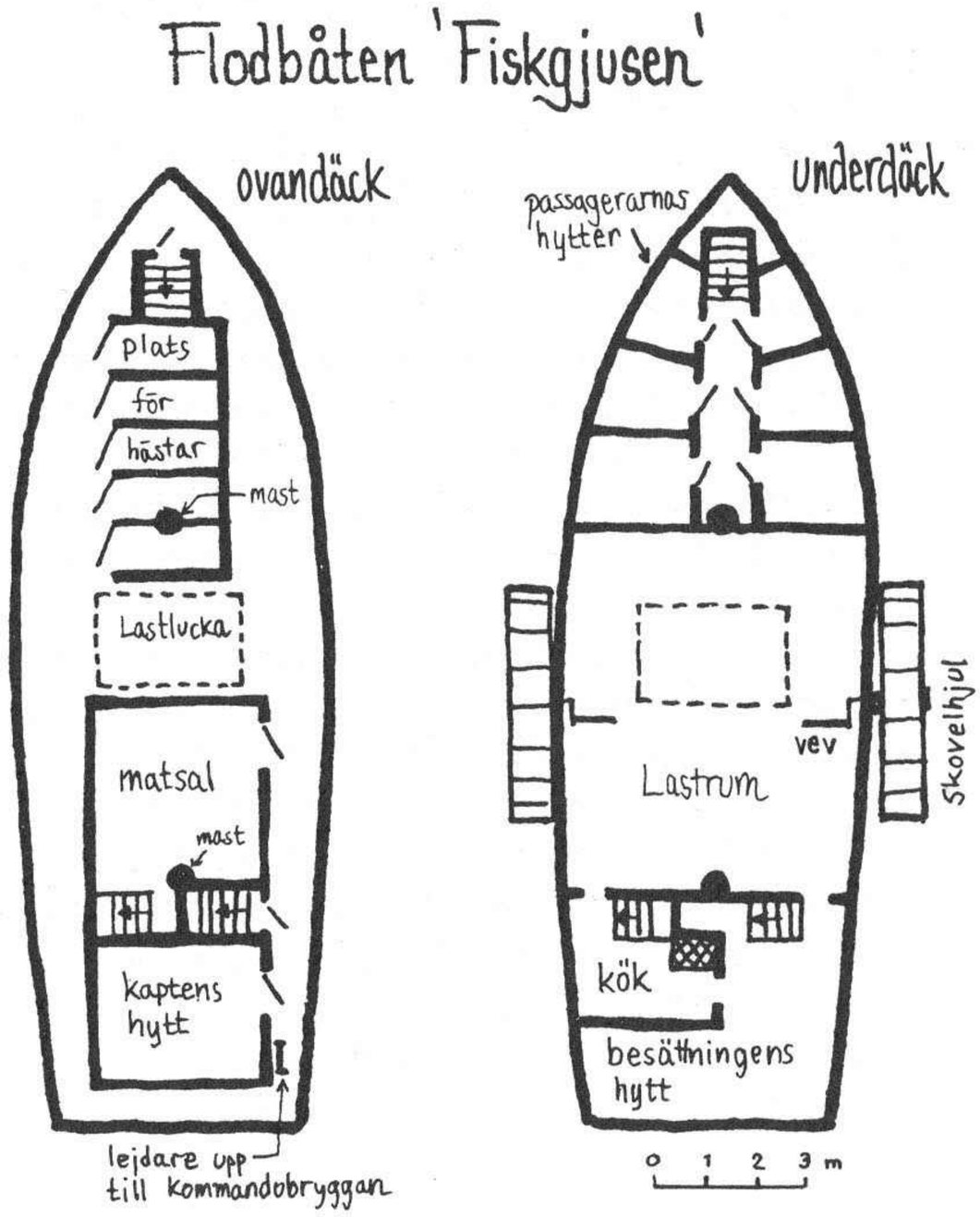
På västra stranden syns resterna av en by, kallad enbart Byn Krôm (dess verkliga namn är glömt), eller De dödas by.

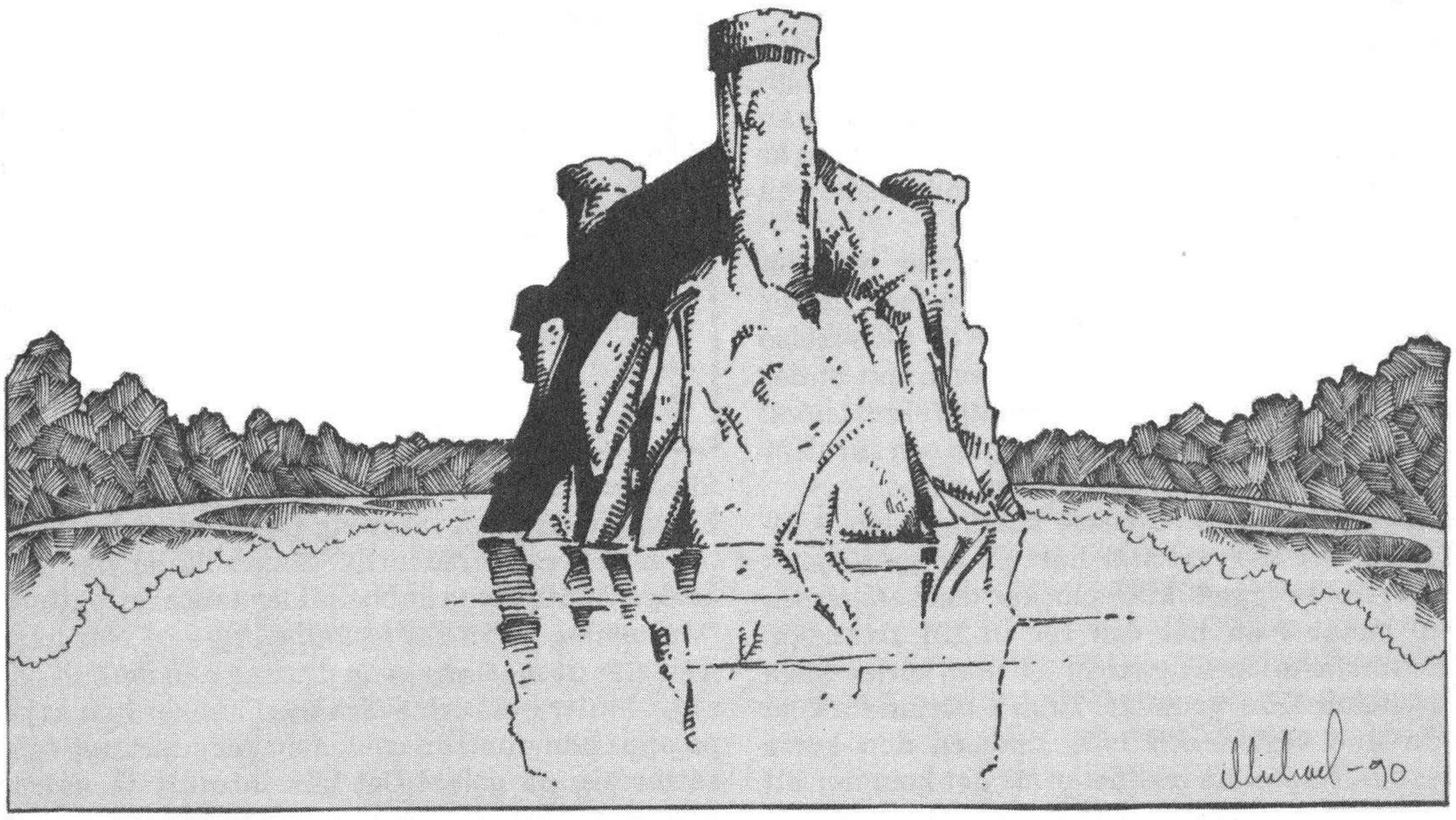
Kaptenen, som dock aldrig sett något onaturligt, kan berätta att för många år sedan bodde det en stor magiker i borgen. En dag utmanade han enligt folksägnerna en gud, halvgud eller annan kraftfull varelse (enligt vissa en demon). Om striden vet ingen att berätta, men demoner och andra hemska varelser från andra sidan härjade i borgen och omgivande terräng. Byns invånare sägs ha förvandlats till odöda och förts till borgen som slavar.

Få har dristat sig till att besöka borgen, och ingen har någonsin återvänt. I byn bor bara en gammal galning, den ende överlevande hävdar några. Varför han är där vet ingen, men han tycks sköta om de gamla färjepråmarna. Spöken och okända varelser härjar nattetid i byn enligt lokalbefolkningen, och en hemsk och jättelik sjöorm skyddar nu ön.

Kaptenen blir dock tystare och tystare ju närmare borgen man kommer. När båten glider in under murarna hörs plötsligt ett väsande dovt *POFF*. Ett gult rökmoln slår ut från toppen av ett torn. När röken blåser bort ser man en nattsvart varelse, 4 m hög, med stora lädervingar och minotaurliknande horn i pannan. I handen syns en väldig stav med en glänsande kula i toppen.

Besättningen och lokalboende bland passagerarna kurar ihop sig, mumlar böner eller gör





magiska skyddstecken. Kaptenen rusar till rodret, där rorsmannen står som förstenad. Han griper rodret och styr bort från borgen så nära västra stranden han vågar. Ett skärande bräckligt hemskt skri ekar över vattnet. Strax efter syns rörelser i vattnet cirka 70 m bort, och plötsligt sticker ett enormt drakormshuvud upp. Ur det väldiga gapet ringlar en tät rök. De rödlysande ögonen tycks bränna sig in i själen på varje varelse ombord. Huvudet gör en långsam rörelse och försvinner sedan under vattnet igen.

Framför sig hör rollpersonerna samtidigt ett hemskt oljud. Båten närmar sig bryggan vid byn. Ut på denna ser de en krokig varelse komma dansande och haltande, skrålande för full hals. Man kan höra flera viska "galningen". Är någon av rollpersonerna av icke-mänsklig ras rusar en ur besättningen fram, griper honom och släpar honom mot relingen under höga skrik: *"Det är ni omänskliga kreatur som lockat fram djävulen på ön. Det är ni som får blidka honom."* Flera andra bland passagerarna och besättningen nickar och mumlar instämmande. Om ingen av rollpersonerna är av annan ras är det i stället en ung dvärg som står vid masten och ser mycket dålig ut (han lider både av sjösjuka och av att han inte har kontakt med jorden) som angrips.

Sjömannen försöker knuffa sitt offer i vattnet, kaptenen skriker order vid rodret, och besättningen i övrigt springer huller om buller. Passagerarna skriker, svär, ber eller gråter högljutt. I villervallan går plötsligt en stöt genom fartyget som kränger över åt styrbord. (Det är egentligen ett grund som fartyget stött på så nära stranden).

Sjömannen skriker av alla krafter: *"Det är sjöormen! I med kreaturet så att monstret får något att göra medan vi försvinner"*. Några passagerare rusar fram för att hjälpa till.

Innan de lyckas träffas fartyget av en ny stöt, mycket våldsammare än tidigare, masten rasar överbord med segel och allt, förskeppet reser sig ur vattnet och hela båten kvider och knakar av påfrestningen. Därefter blir det under ett kort ögonblick dödstyst.

Det enda som hörs är galningens skrål på bryggan. Han dansar och sjunger för full hals:

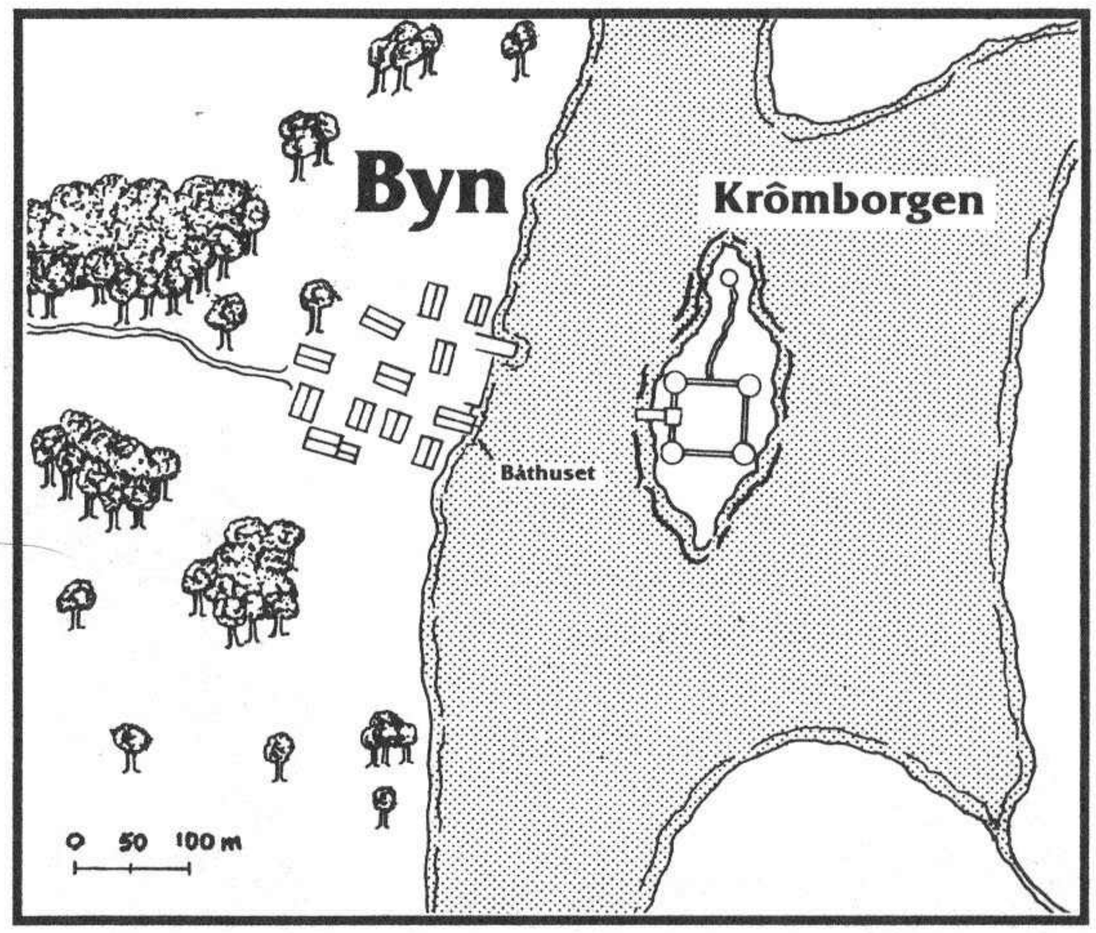
Snart skola de odöda vandra på jorden
De bara sjöfarare välkomna i sin skara
Ormen bidar sin tid
Väntar på offret att rädda dessa själar
Från odödas kval
Endast en påse guld kan rädda de dömda
Från odödas kval

Kaptenen vrålar med hes stämma, överröstande det plågade gnisslet från skeppets trävirke då fartyget sakta glider ner i vattnet igen. *"Fort! Samla ihop en påse guldmynt till ormen. Två guldmynt per passagerare eller i vattnet med honom. Här är skeppets och besättningens del."* Så slänger han en läderpåse med klirrande guldmynt på däck. Styrman och en besättningsman samlar snabbt ihop guld från passagerarna; de är inte svåra att övertala. Endast rollpersonerna återstår.

När påsen slängs ut i vattnet ser man en rörelse där den sjönk. En brungrön fena bryter ett kort ögonblick ytan, därefter är all rörelse borta. Demonen på borgen har försvunnit under tiden. Endast galningens vansinniga skratt hörs. Denne ligger hopkrupen på bryggan och skrattar med rosa fradga sprutande kring gapet.

Besättningen undersöker skadorna och konstaterar att fartyget står hårt på en gyttjebank 15 m från bryggan. Man plockar fram taljor och rep, lastar i en båt och ror in till stranden. Blocken fästs i kraftiga träd och man börjar spela loss båten från grundet. Andra börjar försöka reda upp seglen och lyfta ombord den korta masten. Kaptenen meddelar att det kommer att ta minst två timmar innan man kan fortsätta. Han behöver ingen hjälp av några landkrabbor med tummen mitt i handen. *"Se till att hålla er ur vägen eller ni åker på huvudet i sjön."*

Vill några gå iland under tiden så har kaptenen inget emot detta, men han åker så fort båten är klar. Är de inte ombord då så får de fortsätta som de vill, men han väntar inte. Ett par passagerare går i land med sitt resgods. Det syns tydligt att de hellre chansar på landvägen än sjövägen.



Byn Krôm

Byn Krôm består av flera nu helt fallfärdiga och delvis raserade hus. De är nu nästan helt tomma. På andra sidan byn leder en nästan igenvuxen körstig ut till stora vägen, se kartan.

Den enda byggnaden i byn som ser underhållen ut, om än på ett egendomligt sätt, är båthuset. Går rollpersonerna in där ser de en likaså underhållen färja i huset. I nordvästra hörnet finns en öppen spis för att koka tjära till båten. Framför denna i en hängmatta kan man se galningen, svagt nynnande på en visa och med ett lerkrus nära läpparna. När galningen ser sina gäster, slår han ut med armarna och skriker *"Välkomna —oj!"*. Rörelsen var så våldsam att kruset singlar iväg och krossas mot spismuren. Innehållet stinker finkel så det känns i hela rummet. Mannen försöker rädda kruset men står på öronen ur hängmattan. Han reser sig på ostadiga ben och plirar mot rollpersonerna. Sedan håller han för ett öga för att slippa dubbelbilderna och fortsätter: *"Välkomna, nyfrälsta levande. Jag —"* När han igen slår ut med armarna drattar han omkull på rygg. Muttrande och svärande försöker han krypa upp i hängmattan igen, men ger snart upp och sätter sig på golvet.Det går inte att få något vettigt ur honom, men nämns demonen eller ormen skrattar han för full hals.

Om någon kan spela en enkel visa på ett instrument blir galningen lugn och tankfull. Därefter tackar han spelaren och råder denne att snarast lämna byn. Pressar man honom blir han som förut.

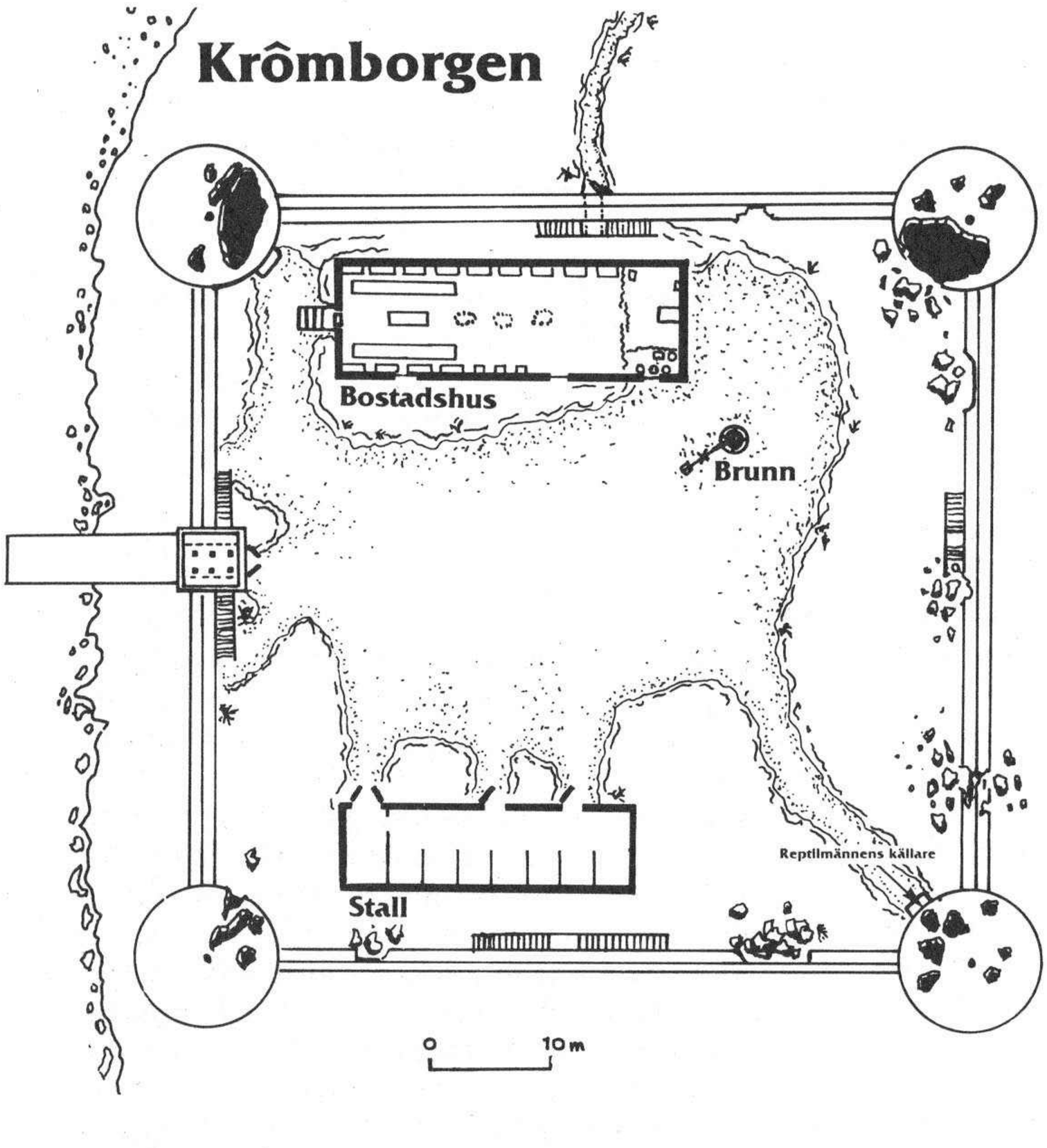
I övrigt finns inget av värde eller några upplysningar i byn.

Stannar RPna i byn över natten blir de anfallna av 6 reptilmän från borgen.

Krômborgen

Tar sig rollpersonerna över till borgen ser de på den klippiga ön en raserad borg, nödtorftigt reparerad och maskerad. Innan för murarna finns en borggård med en brunn. Av de ursprungliga bostadsytorna, varav huvuddelen fanns i tornen, finns inget kvar. Endast trapporna och gapande hål i tornväggarna syns. I källaren till sydöstra tornet håller dock ett antal reptilmän till. I golvet i deras nedgångna källarlokal finns ett hål som leder ner till en undervattenskanal ut i sjön. Ingen människa tar sig levande ut den vägen utan magi. I källaren eller dess omgivningar finns normalt 9 reptilmän.

I nordvästra tornet syns en mekanisk anordning och en 4 m hög docka av trä, halm och tygtrasor. Dockan kan hissas upp till tornkrönet.

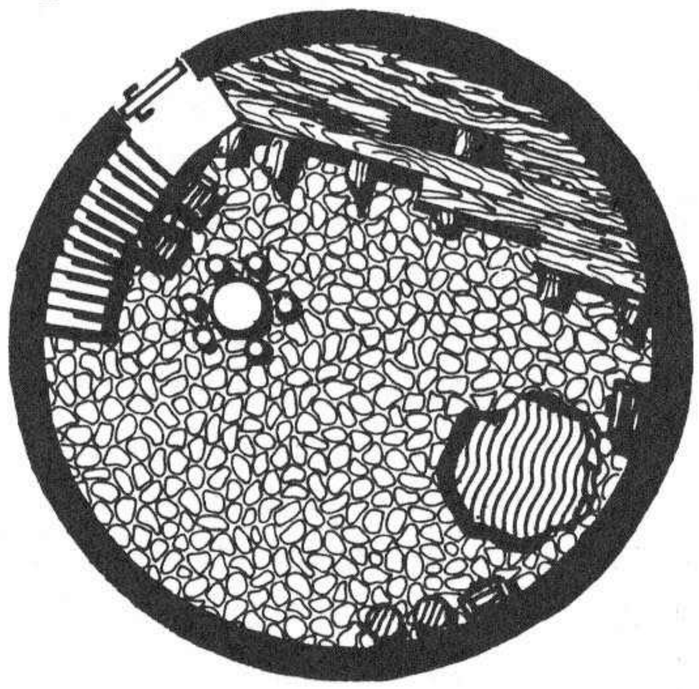


Intill norra och södra muren har dock nya träbyggnader rests. Den norra är en människoboning, den södra är ett stall och ladugård. Utanför borgen betar några getter och gäss. I stallet finns 4 hästar. Boningshuset består av ett enda rum. Mitt i rummet finns en långeld, över vilken mat lagas. Röken går ut längs takåsen. Längs väggarna finns träkojer, en del med skinn för öppningen.

I rummet finns normalt 6 kvinnor och 14 män. 2 stycken är alltid på vakt. Färdas RPna över sjön i dagsljus upptäckts de och en styrka om 10 pirater (människor och halvorcher) och 3 reptilmän ligger i bakhåll inne i borgen.

Går de över i nattmörker har de 90% chans (vid skymning, gryning eller dåligt väder 75% chans) att ta sig över om de beter sig vettigt. Ingen har på långa tider vågat sig över till borgen, varför bevakningen är dålig. Det är snarare byten som vakterna spanar efter. Nattetid finns 1 vakt på vardera västra och östra muren. Trädörren är inte låst, men det går inte att ta sig in där utan att vakterna på den muren hör det och högljutt slår larm. Det får dock anses som en lätt uppgift att hitta springor i muren att krypa in i, eller att klättra över norra eller södra muren utan upptäckt.

Reptilmännens källare



Dolda ting

I bostaden och hos reptilerna finns en del ägodelar liggande i kistor och skinnpåsar. Piraternas stora skatt är väl gömd i ett av tornen, (det västra), och läget är bara känt av hövdingen, reptilmännens ledare och skattmästaren, en före detta lagkunnig som jagats bort från Kandra för sin ohederlighets skull. Pirathövdingen och reptilmännens ledare har varsin nyckel till det bastanta järnlåset, som är mycket svårt (–6 på CL) att dyrka upp. Kistan är mycket väl gömd (–6 på Finna dolda ting) och gömstället är dessutom skyddat av reptilmännens fruktade giftfälla med fiskfengift (styrka 16, offret förlamas på 1 minut och dör inom 1 timme.). Fällan (–8 på Finna dolda ting att upptäcka, men normal chans med Hantera fällor) utlöses om den som skall öppna kistan misslyckas med att slå under sin SMI med 1T20 (SL slår dolt).

Lyckas man öppna låset hör man ett skrapande ljud i kistan. När locket öppnas ser man att en stor låda glidit ut i kistan. I denna finns flera påsar med mynt. Det finns också guldtackor (från nedsmälta smycken). Man kan hitta 7 påsar med vardera 100 gm, 4 guldtackor om 1 BEP och 31 påsar med 200 silvermynt i varje. Lådan glider tillbaka när locket stängs igen och låset kan vridas om.

Övrigt

Upplysningar om att Krômborgen endast är lurendrejeri är värt 1 000 sm i Hébanon. Man bör dock tala med en högt uppsatt man och med viss försiktighet, annars tar han hela kakan själv.

För en lista över varelser i slottet, se kapitlet SLP.

Passagerarna från Sékim

När man tidigt nästa morgon lägger ut från Sékim, där man övernattat på ett värdshus för flodfarare (inget speciellt har inträffat under natten), stiger tre svartpräster ombord; en mörkerpräst och två skuggpräster. Behövs ytterligare upplysningar om Sékim kan dessa erhållas i avsnittet om Sékim i avsnittet om landvägen nedan. Ingen av de övriga passagerarna vill stå i deras närhet, varför de får stå för sig själva vart de än kommer. De sprider en aura av makt kring sig. De tisslar och tasslar medan de betraktar de olika passagerarna. Uppmärksamheten riktas snart mot RPna. Efter ett samtal med en besättningsman med falsk uppsyn, där man kan se en påse växla ägare, nickar prästerna.

Efter några timmar ställer de sig nära en av rollpersonerna (den som är mest benägen att sälja upplysningar för svarta pengar som kamraterna inte ser, SL avgör) och frågar: *"Kan möjligen några guldmynt vara av intresse? Vi önskar bara lite upplysningar som kanske eller kanske inte kan vara till! nytta."* De är beredda att betala upp till 10 guldmynt nu, mer senare om det finns ömsesidigt intresse.

De börjar med att säga: *"Vi har skäl att tro att ni i går (eller när det nu var) besökte Delithatemplet i Kéram-el-Krôm och där pratade med en prästinna där. Stämmer detta?"*

Om de inte vill svara direkt visar en av prästerna fram en lortig handflata med fem glänsande guldmynt i. Om de svarar jakande frågar de *"Vad ville hon?"*. Denna gång hålls om nödvändigt tio guldmynt fram.

Besvaras alla frågor tycks prästerna vara nöjda. De betalar om så behövs upp till 10 gm per fråga. Därefter erbjuder de ytterligare 100 gm om RPna glömmer bort hela historien och fortsätter uppför floden en bra bit.

Är de besvärliga och inte säger något eller inte vill avbryta sitt uppdrag och inte har ett trovärdigt skäl för sin resa, hårdnar tonen avsevärt. *"Ni agerar mot hela vårt tempels planer och blandar er i sånt som ligger långt över era huvuden och ni inte förstår. Detta är en sak mellan två gudar och då kan småfolk som lägger näsan i blöt råka* mycket illa *ut. Ge er iväg innan ni förlorar era ynkliga själar, kryp".*

Prästerna kommer att försöka pumpa en av rollpersonerna ifall denne lämnas ensam om inte alla uppgifter redan lämnats. De kommer att PARALYSERA denne och därefter söka igenom honom. De undviker dock öppen strid, eftersom de vet att övriga passagerare inte tvekar att lyncha svartpräster om de finner att dessa förtjänar det. I stället kommer de att misstänkliggöra rollpersonerna i de andras ögon genom sin magi.

På båten finns dessutom 6 besättningsmän och 11 passagerare, varav 4 är kvinnor, 3 köpmän, 2 tjänare, 1 dvärg och 1 soldat. Endast soldaten, dvärgen och en av köpmännen har svärd respektive dvärgyxa. Soldaten och dvärgen har även en hjälm och sköld, i övrigt ingen rustning. Sjömännen har bredsvärd och spjut till hands i vapenkistor. Övriga har möjligtvis en trästav som tillhygge

Spindelträsket

Dessa händelser inträffar endast om rollpersonerna vägrar att göra som svartprästerna vill. Om de givit svartprästerna den information de velat ha så går färden genom Spindelträsket utan problem.

Mot mitten av eftermiddagen, beroende på vind, väder och andra händelser, når båten in i Spindelträsket. Träsket är ett vidsträckt sankt område där floden delar upp sig i en massa förvirrande småfåror. De flesta slutar i ett kärr. Endast lokalbefolkningen och flodskepparna hittar i detta virrvarr. Andra går ofelbart bort sig och får tillbringa dagar med att leta sig ut. Eftersom kärret är tillhåll för reptilfolket och andra farliga träskdjur blir många kvar. Det går inte ens att försöka följa strömmen då flera kanaler slutar i kärr och träskområden. (Stigfinnare, alver och sjömän måste lyckas 5 gånger med Spåra eller Navigera, andra Orientera 10 gånger för att hitta ut till huvudfåran. De får slå varannan timme. För varje misslyckande ska SL slå för möte med 1T6:

1 Träskorm (se anakonda)
2 Orm (se spottkobra)
3 1T4 krokodiler
4 Ilsken flodhäst
5 1T6 reptilkrigare. Neutrala om de ej kan överraska. Giftvapen.
6 Natt: lyktgubbe som lurar ut dem i bottenlös dy där båten fastnar. Kliver de ur, sjunker de hjälplöst. Båten måste dras loss med rep runt ett träd på 10+1T8 m avstånd. Dag: Inget.

Enligt folksägnen finns dessutom jättelika spindlar, träsktomtar, lyktgubbar och andra onda varelser som tar de olyckliga offrens själar. Dessa irrar sedan omkring som osaliga irrbloss hatande allt levande som kommer i deras väg.

Kaptenen och besättning har emellertid gjort resan hundratals gånger och kan följa huvudfåran även i mörker. Detta gör de dock aldrig frivilligt, inte ens för pengar. Vissa skrythalsar

bland passagerarna kan under eftermiddagen inte låta bli att berätta om otäckheterna i träsket och vilda historier om olyckliga offer. De få stackare som undkommit brukar vara skvatt galna och dö inom ett år. Kaptenen tystar dock ner dem när han hör det. Svartprästerna verkar dock intresserade och kommer med makabra inlägg då och då.

När båten kommit halvvägs genom träsket, där detta är som tätast och mörkast, stiger en tät dimma snabbt upp ur vattnet. I början är kaptenen klart irriterad och något förvånad. *"Det är klart att alla olyckor skall drabba mig denna resa. Dimma vid denna årstid, det är inte klokt."*

Snart har dock dimman tätnat så att man kan inte se längre än några meter. Kaptenen beordrar att ankaret skall kastas innan de villar bort sig, och vänta på att dimman skingras. *"Detta är inte normalt, det är säkert trolleri"*, muttrar några röster i dimman. Därefter blir allt stilla. Besättning och passagerare lyssnar spänt ut i dimman. Det som hörs är ett stilla porlande från fören och hesa skrik ute i kärret. Efter en stund hörs ljudliga plaskanden i närheten och båten gungar till som av en stöt. Det prasslar också från lövverket alldeles intill båten, som nu är osynligt. Man kan höra flera röster som mumlar stilla böner och bättringslöften.

Plötsligt dyker ett jättelikt ormhuvud upp i dimman 2 m över däck. Kroppen försvinner i dimman. En fetlagd tygkrämare som tidigare varit mycket skrytsam får först syn på det 1 m bort, skriker högt, kastar sig omkull och kryper och rullar sig vilt skrikande längs med däcket. Innan någon hinner angripa ormen försvinner huvudet igen. (Ett lyckat svårt Zoologislag avslöjar att ormen är en fredlig nätboa). Kaptenen svär högt och ställer ut några matroser med vapen längs relingen. Oljudet i träsket tycks tillta och komma närmare. Båten får ytterligare en törn. Skriken liknar mer och mer kommandoord på ett okänt språk. Viskningar tycks komma från olika håll runt båten. Dimman virvlar runt och man kan nästan skönja stora varelser som rör sig alldeles utanför relingen. Passagerare och besättning samlas efterhand runt masten. En magikunnig person känner kraftfull magi runt båten.

Plötsligt hörs ett skarpt magiskt kommandoord. En bländande blixt fräser ut i dimman och besvaras av rena kakafonin av oljud i träsket. En av svartprästerna står med lyftad stav som glöder svagt. En av svartprästerna mumlar besvärjelser och en AURA E1 i taget börjar glöda runt var och en. Ledaren vänder sig majestätisk i sin utstrålning mot passagerarna: *"Vänner, vi känner ett våldsamt hat mot allt levande från dimman. Vi måste hjälpas åt trots våra skilda trosuppfattningar för att klara oss ur detta. Bli inte rädda när vi söker vår fiende."* Därefter samlas de runt ett pergament och läser besvärjelser över detta. En magisk kristallkula börja tona fram under deras händer, vilken de studerar noga. Under tiden börjar svagt lysande fritt svävande kroppar kunna skönjas i dimman. Man kan inbilla sig tomma ögon- och munhålor. När rollpersonerna pekar på en materialiserande kropp, eller om prästerna upptäcker den själv, fräser tre blixtar ut och förintar den.

Efter flera blixtar ut i dimman är alla på båten helt övertygade. Då vänder sig ledaren om och säger till passagerarna:

"Det är någon eller något som drar de osaliga hit. Denne eller föremålet måste avlägsnas innan denna magiska dimma försvinner. Vi skall försöka identifiera vad det är."

Därefter samlas de över sitt pergament, livligt mumlande. Då och då skickar de en blixt ut i dimman. Ledaren reser sig till slut och säger: *"Det är en person som de osaliga söker, en varelse som de vill hämnas på."* Därefter börjar han en till början vag beskrivning på en av rollpersonerna. Utan att själv se på denne blir detaljerna fler och fler tills någon ropar högt och pekar, eller rollpersonen själv avslöjar sig. Med vapen och tillhyggen närmar sig besättning och passagerare den utsedde. *"Döda honom!"*, *"Släng ut honom till de döda!"*, o.s.v. ljuder över båten.

(Det hela är ett sätt för prästerna att utan egen skuld bli av med en eller flera av rollpersonerna. De har själva framkallat dimman med hjälp av staven som innehåller DIMMA E2 med SIGILL, PERMANENS och NEXUS. En av de tre kan även Illusionism 17 och har skapat AURorna samt de ljuspunkter som svävar i dimman. Prästerna ingriper inte alls i de fortsatta händelserna utan nöjer sig med att titta på.)

Rollpersonerna får nu möjligheten att prata sig ur detta eller slåss eller fly. Innan en strid blir alltför våldsam (äventyret skall ju trots allt inte sluta här, detta är endast en varning för RPna), blåser det plötsligt upp och dimman skingras. Svartprästerna blänger ilsket ut i träsket, men säger sedan: *"Vi är räddade genom ett under, det måste finnas en starkt troende bland oss. Källan till vår olycka finns dock kvar bland oss."*

Ankomst till Hébanon

Fartygets fortsatta färd från Spindelträsket till Hébanon förflyter lugnt utan några fler intermezzon.

Så småningom nalkas RPna staden Hébanons massiva, vita murar. Har RPna lämnat fartyget någonstans under resan, t. ex. i träsket, kommer de hit till fots om de inte fått lift av någon hygglig bonde. Bagage och hästar är då spridda för alla vindar.

Landvägen

Landvägen består av följande etapper:

1 Ankomst till byn Krôm
2 Sékim
3 Passage genom Spindelskogen
4 Över Kimerabergen
5 Ankomst till Hébanon

Landsvägen längs floden är smal, krokig och har endast två hjulspår. Den löper över ett enformigt böljande och vindpinat hedlandskap. Här och var finns små dungar av krokiga träd. Endast i närheten av floden finns en riktig skog. Värdshusen är sällsynta och i regel avsedda för flodpassagerarna. På prärien finns en del flockar av betande djur och några större rovdjur, som varg, jaguar och varanödla. Det är mycket svårt att jaga i den öppna terrängen. Det ska finnas nomadstammar och kentaurer i de rikare dalarna, men de undviker all kontakt med resenärerna och syns därför aldrig.

Under första biten mellan Keram-el-Krôm och byn Krôm finns inga värdshus trots sträckans 19 km. Enstaka gårdar kan ses nere vid floden. Inget av intresse händer här.

Byn Krôm

Strax innan RPna kommer fram till byn Krôm ser de en gammal, men fullt läsbar, skylt med ett torn på:

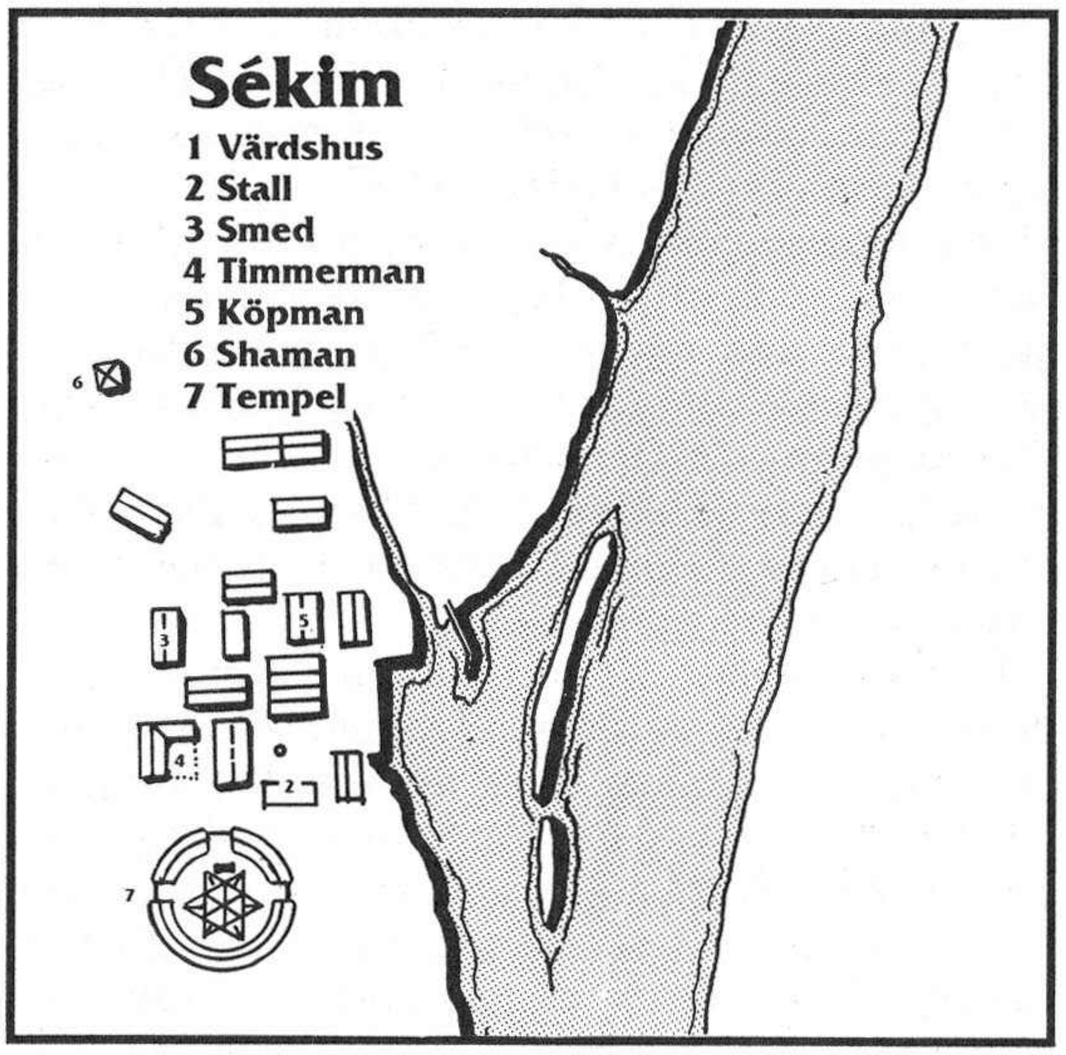
Krôms Värdshus —> 2 km
Det främsta i hela området
God service och låga priser
Specialitet: Halstrade flodkräftor i örtsås

En nästan helt igenväxt dubbelstig leder ner mot floden och byn, Se beskrivning av byn Krôm och Krômborgen och händelser i byn och borgen i avsnittet Sjövägen ovan.

När rollpersonerna kommer in i den fallfärdiga byn får de se en båt komma uppför floden. Ett händelseförlopp liknande det som beskrivits om båten sker inför deras häpna ögon. Se i övrigt Sjövägen. Den som lyckas med ett färdighetsslag i Historia vet att byn är övergiven.

Sékim

Mellan byn Krôm och Sékim är det 16 km landvägen. Terrängen är lik den söder om Krôm. Sékim är en liten by vid floden omgiven av några magra åkerlappar på kanten av heden. Huvudskälet till att byn existerar är att den ligger på lagom avstånd från Hébanon och Kéram-el-Krôm. Normalt övernattar man i land och inte på båten, som saknar tillräckligt med hyttplatser. Runt värdshuset har en del andra hantverkare och affärsmän slagit sig ner. Några bönder svarar för brödfödan och en jägare för lite vilt. Fårflockar betar på heden, som inte kan föda mer krävande boskap. I byn finns också en köpman som handlar med nomaderna.



Hantverkare i byn

Följande hantverkare finns i Sékim. De håller normala priser.

- En smed som specialiserat sig på redskap och verktyg. De enda vapen han kan tillverka är yxor, jaktspjut och pilspetsar.
- En timmerman för hus– och båtbygge. Han har en gesäll som kan reparera bågar och tillverka bra jakt– och stridspilar. Han kan också reparera träskaft till andra vapen.
- Bagare, krukmakare och vävare (endast grovt tyg).

Köp- och handelsmän

- Handelsbod med det mesta som lokalbefolkningen kan behöva och som inte tillverkas lokalt, finare kläder och skor, tyger, porslin, glas, läder, väskor, ryggsäckar, ljus, olja, lampor, en del finare dolkar och kortsvärd,

rep, torkad färdkost och mycket annat smått och gott.
- Köpman som driver byteshandel med nomadbefolkningen: skinn, bra pilbågar och klubbor, läkande örter, hyfsade nitläderrustningar (dock sällan över STO 14), salt och kryddor m. m.

I Sékim finns också en shaman och ett relativt stort Zeeristempel, det senare troligen bortdrivet från civilisationen. I Sékim har de funnit en fristad och byggt upp ett tempel och en skola. De lever också på att sälja magiska drycker och att utföra vissa tjänster åt den som betalar. De är dock mycket fruktade av övriga invånare. Motståndare till templet brukar försvinna för gott.

Händelser i Sékim

Om och när rollpersonerna tagit in på det enda värdshuset ('Kronan') träffar de efter ett tag tre svartpräster som vill fråga ut dem och eventuellt få dem att sluta med sitt uppdrag. Se detaljer ovan.

Går de inte med på detta blir prästerna rasande och hotfulla. Här på egen mark vågar de vara öppnare. Efter en stund går de sin väg, eventuellt efter att ha lagt en eller flera besvärjelser på rollpersonerna. (Shamanen är den enda magikunnige i byn utöver eventuellt någon bland RPna som kan SKINGRA dessa vid behov. Shamanen motarbetar gärna templet som han hatar, men vill ha bra betalt för de risker han tar). Dessutom försöker svartprästerna stjäla något föremål från en av RPna.

Under natten låter prästerna några tempeltjänare slå ner och råna nomadköpmannen på några ädelstenar denne bytt till sig av nomaderna. De lämnar kvar föremålet från RPna och planterar ädelstenarna i ett av de rum som RPna hyr med hjälp av den vettskrämde värdshusvärden. Tidigt på morgonen klampar köpmannen, byns konstapel (som är avlönad av templet) och två tempelväpnare in i de rum RPna sover i och söker igenom deras utrustning. När de hittar stöldgodset försöker de arrestera dem. En man i jägardräkt och shamanen sitter och dricker varm buljong i stora salen. De börjar bråka med väpnarna. Jägaren viskar till RPna: *"Fly om ni kan. Får de in er i templet lämnar ni det aldrig levande. Döden är det bästa som kan hända er där!"*

Lyder de inte rådet förs de till templet där de spärras in med hjälp av 3 tempelriddare, 5 skuggpräster och ett tiotal väpnarvakter. De förhörs därefter på altaret om allt de känner till och offras därefter till templets mörkergud, Zeeris. Om de kan räddas är upp till SL.

De får dock chansen att smita från vakt och väpnare med hjälp av jägaren och shamanen. De kommer då att förföljas av en svartriddare och några väpnare. Dessa kommer att ingripa vid olämpliga tillfällen för att störa RPna och om möjligt döda dem. På civiliserade orter vågar de emellertid inte öppet angripa någon.

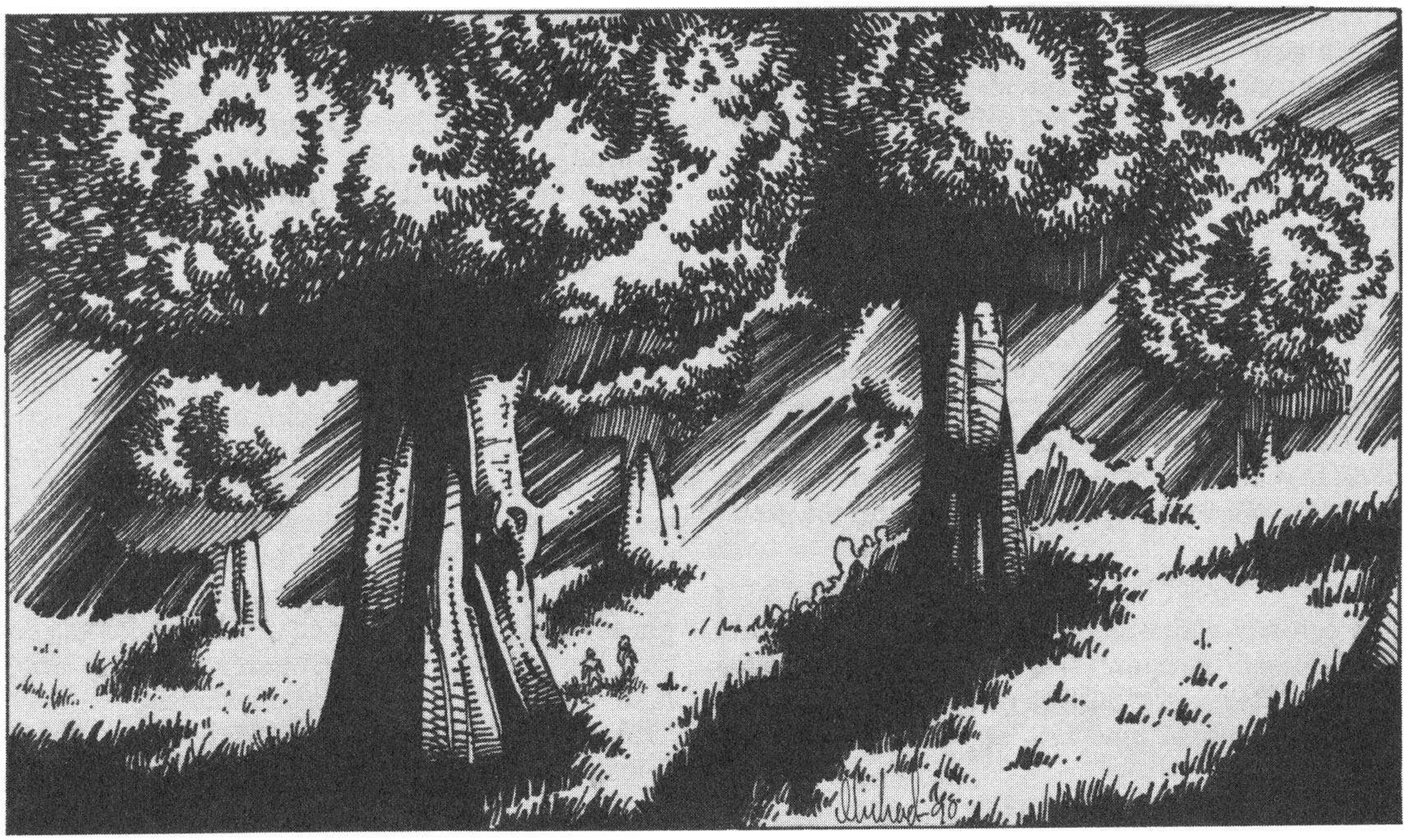
Spindelskogen

Mellan Sékim och Spindelskogen är det endast 6 km och huvudsakligen samma hedmark som tidigare. Redan halvvägs börjar dock träddungarna bli tätare och större och bildar så småningom sammanhängande skogsdungar av ek, alm, ask samt mindre träd och buskar. Övergången till Spindelskogen är fullt märkbar. Plötsligt över går terrängen till en tät och uråldrig bokskog där ett tungt mörker ruvar. Stigen som blir allt mer igenväxt försvinner in bland bokarna.

Terrängen sluttar också utför och marken blir fuktigare. Här och var växer istället jättelika mangroveliknande träd med en egen skog av rötter. Djurlivet tycks vara glest, lite rörelse och ljud kan ses eller höras. Det djurliv som finns tycks hålla till i trädkronorna som bildar ett tjockt tak över marken 30 till 60 m upp. En tryckande känsla drabbar de flesta varelser som färdas i skogen. Alver som känner trädens uråldriga andar insuper hänförda atmosfären. De kan t.o.m. vara besvärliga att få med sig, och hittas ofta sittande under en trädjätte, lyssnande till dess långa historia.

Stigen genom skogen vindlar mellan de grövsta träden, alltid i låglinjen mellan de få kullar som finns. Ofta leder stigen på randen av ett av de otaliga kärr där myggen svärmar tätare än regndroppar. Stundom korsar stigen små bäckar som huvudsakligen rinner österut. De flesta är endast en eller några meter breda och några decimeter djupa. Det är enkelt att vada över. Ett fåtal är emellertid breda och strida. Här finns stenbroar. En av dessa har störtat ner i bäcken, men har ersatts med en timmerbro som ser allt annat än tillförlitlig ut, men håller.

Efter 12 km börjar terrängen stiga och bli torrare. 1 km därefter öppnar sig skogen och bildar små solbelysta gläntor. Stigen stiger nu brant uppåt och snart står de resande på en bergssluttning och kan se ut över hela Spindelskogen. Bortom denna skymtar de heden och floden. Sedd uppifrån ser skogen helt annorlunda ut. Fåglar, fjärilar, insekter och andra trädjur tycks röra sig i ett hav av blommor i trädens kronor.



Intermezzo nr 1

Det är dock inte endast djur som lever i skogen och i trädkronorna. Människor har gömt sig från fogdar och annan förföljelse sedan långa tider. De lever dock nära skogsbrynet och vill ogärna gå längre in. Deras bostäder byggs i kronorna där visst ljus råder. Levebrödet är huvudsakligen att samla frukt och snara smådjur samt att överfalla de fåtaliga resenärer som passerar.

Stigen genom skogen består av två smala hjulspår. Två man kan gå i bredd. Plötsligt ser den främste RPn ett rep som spänts över stigen. När han reagerar störtar 6 rövare fram och anfaller överraskande. Gör RPna kraftfullt motstånd flyr rövarna omedelbart. Eventuella fångar vill inte säga annat än att de var ute efter mat eller något att köpa mat för. Under tortyr kan de eventuellt gå med på att visa lägret, men när de kommer dit är detta tomt. Alla har flyttat på sig.

Intermezzo nr 2

(Inträffar någonstans i mitten av skogen)
Framför resenärerna brusar en bred bäck, över vilken en mossig stenbro leder. Brons körbana välver sig högt över sigen och döljer det andra fästet. Bäcken är cirka 7 m bred och rinner i en 3 m djup ravin. Det finns ingen lättare övergång på sidan av så långt ögat kan se. Brons bredd tillåter högst två man i bredd.

När främste RPn går upp mot brofästet dyker plötsligt ett huvud upp över brokrönet. På huvudet sitter en sluten guldhjälm med en stor röd hjälmplym uppskjuten på hjässan så att ansiktet är fritt. Det ser "främmande ut", (en alv, lärd eller stigfinnare kan se att det är en kentaur). Med en främmande accent befaller han: *"Halt främlingar! Med vilken rätt besudlen I denna min bro? I den helige* Iaol¸ ç' ıßœidas *namn, sägen mig edert värv."* Den mittersta delen av det namn han uttalar är omöjligt för människor att uttyda eller uttala. (En alv har en chans att inse att det är en av kentaurernas ljusgudar):

Därefter fortsätter han att gå upp på bron och stannar strax nedanför krönet. Nu ser man en gammal men ännu kraftfull och ståtlig kentaur. Han är klädd i guldglänsande plåtharnesk och armskenor på människokroppen. Plåttassetter täcker hela fronten av hästkroppen. Sidor och bakdel skyddas av en svart ringbrynja (förstärkt) som hänger halvvägs ner till marken. De nedre delarna av benen skyddas av plåtskenor och hovarna är skodda med hästskor med vassa spetsar och kanter. I handen håller han en sammansatt båge med ansatt pil. En lans hänger i sin rem runt halsen och i ett bälte hänger ett strids-

gissel. En stor sköld hänger på vänster sida av hästkroppen.

Kentauren blockerar effektivt bron. Han vägrar att släppa fram andra varelser än ljusets, d. v. s. kentaurer och alver. Han kräver på uppdrag av sin gud som gett honom detta värv att alla som vill korsa bron måste antingen

- erkänna honom som sin herre i två veckor och lyda honom i allt eller
- slåss mot honom eller
- gå över var @ !!#¿# @ de vill utom här

Alver kan släppas över ensamma om de kommer i ljusets namn. En liten donation till hans gud är dock alltid välkommen. Då kan han t. o. m. flytta på sig. (Det är en stor risk att de trillar i bäcken annars, hans bakben är så oroliga, se! Slå under SMI x 3 med 1T100). Donationen bör vara i guld eller minst 0,1 BEP silver.

En alv skulle aldrig bryta mot något som en kentaur uttalar 'i ljusets namn'. Vore en alv-RP dum nog att göra det drabbas han direkt av en 6:e gradens förbannelse, som reducerar KAR med 6. Förbannelsen minskar med ett steg varje månad alven tillbringar i ren kontemplation i en alvskog. (Inget annat kan göras denna månad!). Alla alver vet detta, en halvalv har möjligen endast INT x 6% chans att känna till det.

Val 1: Väljer de att slåss kommer kentauren att göra sitt bästa att hålla bron. Kommer de över kommer han inte att förfölja dem utan försvara bron åt andra hållet. Dödar de kentauren, utbryter ett fruktansvärt åskväder med ljungblixtar som slår ner i deras närhet varje minut. De blir genomblöta och hotas av fallande träd men skadas ej. Åskvädret varar i en timma. Därefter är kentauren försvunnen.

Bron är så smal att om två väljer att slåss sida vid sida är varje slag över 18 fummel. Alla fumlade pareringar innebär att rollpersonen trillar av bron ner i vattnet.

Val 2: Underkastar de sig hans vilja och blir hans tjänare för 14 dagar blir han utom sig av lycka. Han leder dem till ett läger på andra sidan bron, där en liten eld brinner framför ett skärmskydd av granris. Där talar han till dem:

"I över ett år har jag vakat över denna bro för att dela på fiendens styrkor. Jag önskar en liten semester bland mina fränder på den öppna slätten. Bevaka denna bro till mig tills jag kommer tillbaka om 14 dagar. Ni får inte släppa någon över bron utan att de betalar skatt eller tjänar ljusets gudar en tid. Mörkrets varelser får under inga omständigheter passera bron. Är ni osäkra kan ni utnyttja denna amulett. (Han överlämnar en amulett i en kedja. Stenen lyser svagt, se dock eventuell reaktion på RPna). *Den flammar vit i närheten av ljusets anhängare* (alver, kentaurer, enhörningar och vänligt sinnade människor), *men blir svart i närheten av mörkrets kreatur* (svartpräster, svartfolken utom urtroll, drakar och av ondskan skapade varelser). *Försvara bron väl."*

Därmed galopperar han bort glatt sjungande.

Rollpersonerna kan nu välja på att stanna och bevaka bron, överlåta uppgiften på förste bäste resenär som kommer och gå sin väg eller att strunta i uppgiften och gå sin väg. I det sista fallet kommer kentauren att tvivla på att de var helt ärliga och vara uppriktigt förgrymmad om de möts igen, inget annat.

Stannar de händer följande: Slå för varje dag 1T10.

Tärning	Resultat
1- 3	Inga kommer
4- 5	En köpman med två tjänare/vakter
6- 7	Karavan med 2 oxvagnar, 6 vakter och 14 slavar.
8	En tempelriddare och hans väpnare (Delithaamuletten blossar vit om de tittar)
9	7 orcher med plundringsbyte (säck med 36 sm, 789 sm, 0,7 BEP guldföremål, 17 BEP silverföremål och en rubin (11 gm)
10	Präst (svart) med 3 noviser (amuletten slocknar och blir svart).

Intermezzo nr 3

Detta intermezzo inträffar ej om RPna stannat hos kentauren mer än en vecka, svartprästerna har då tröttnat på att förfölja dem.

Intermezzot startar mot kvällen när de sökt läger. Platsen de valt som lägerplats ligger på en liten höjd 20 m från stigen. En bäck porlar 50 m norr om lägret. Stigen leder över bäcken och fortsätter norrut.

Strax efter att de ätit passerar en man i svart kåpa med uppfälld huva som döljer hans ansikte platsen med en svartalfslav i följe. Han tycks inte se gruppen. Blir han tilltalad ler han bara och säger *'Frid vare med er'* och går vidare. Svartalfen försöker hela tiden gömma sig bakom honom. Skulle de angripa honom uttalar han en SÖVANDE GASMOLN E3 och försvinner i rask galopp.

På morgonen när de skall gå vidare händer följande efter någon halvtimme:

Plötsligt faller ett grovt, klibbigt nät ner över RPna. De måste lyckas med ett färdighetsslag i Finna dolda ting för att kunna se nätet innan de snärjs in. Ser de nätet har de SMI x 5% chans att hoppa undan eller dra vapen innan de är insnärjda. Nätet har STY 18. Kan de slita sönder nätet genom att övervinna nätets STY med egen STY

på Motståndstabellen har de frigjort armarna. Därefter kan de skära eller hugga sig loss. Nätets 'KP' är 4, och det krävs eggverktyg för att skära sönder det.

Mot RP som inte är infångade dalar två jättespindlar ner och anfaller, mot övriga vardera en. Spindlarna kommer att försöka snärja de som är fria eller lyckas slita av nätet med ytterligare nät, därefter gå i närkamp och bita dem och spruta in sitt gift. De kan kasta sitt nät STY meter. Träffchansen minskar med 1 för varje meter som nätet kastas. Nätet måste förberedas 2 SR.

Spindeln kan också hoppa på sitt byte. Träffar hoppet har spindeln dubbel chans att bita träffad kroppsdel samma SR. Hopp kan undvikas med SMI mot SMI på Motståndstabellen och kan pareras. Bettet vid lyckat hopp kan varken undvikas eller pareras.

Pareras hoppet med vapen eller sköld får angrepp göras samma SR med full förmåga. Sätt även spindelns STO mot RPns STY. Vinner spindelns STO vräks RPn omkull.

Om bettet gör skada kan giftet verka. För varje SR minskar SMI med 1. FV i alla färdigheter blir maximalt SMI. När SMI når 0 är offret helt paralyserat men vid medvetande. Efter 10 SR slutar giftet verka och man återfår 1 SMI per timme tills allt återvunnits. Om flera bett erhålls minskar SMI med 1 per bett per SR.

Samtliga spindlar är mogna. Det finns sammanlagt 7 st.

Kimerabergen

Från sluttningarna över Spindelskogen leder vägen allt högre upp i ett smalt pass, Spindelpasset. Bitvis är terrängen så svår att normal förflyttning reduceras med 20%. Som högst är passet 875 m. Sträckan till färjestället över Kandrafloden är 6 km.

Intermezzo

När rollpersonerna närmar sig krönet går stigen i ett smalt pass, cirka 15 m. Väggarna stupar brant ner. Det finns flera hyllor på kanterna. Plötsligt dyker 4–6 resar upp på en sådan hylla 18 m över stigen. De kastar stenblock på cirka 2 BEP mot rollpersonerna. P. g. a. vinkeln halveras eventuella pilskotts träffchans. Resarna är klädda i skinnkolt med hornfjäll fastsatta (abs 3). På huvudet sitter en skinnmössa med ben– och hornbitar. Benen är lindade med björnskinn. Om rollpersonerna tar upp striden och lyckas döda tre eller fler av dem har en av de stupade skinnsäck med 350 nypräglade silverstycken från svarttemplet i Sékim.

Hyllan är 100 m lång och ansluter därefter till stigen. Eftersom stigen sluttar brant och dessutom är ganska dåligt underhållen halveras förflyttningsförmågan. Resarna på hyllan har inga problem att hänga med eventuella löpare på stigen då hyllan snarast sluttar neråt. Höjdskillnaden minskar med 1 m per 10 m. Det går att klättra normalt.

Nordsluttningen

När stigkrönet passerats öppnar sig passet och de resande kommer ut på en öppen bergssida. På sluttningarna kan man se flera fäbodar och slåttervallar. I dalgången ser man en bördig trakt med flera stora gårdar. Nedanför bergen kan man bortom floden se staden Hébanons vita torn och gyllene tinnar gnistra i solskenet.

Ankomst till Hébanon

Så småningom nalkas RPna färjeläget där det förhoppningsvis (75% chans) ligger en färja inne som kan skeppa över dem till staden (vilket kostar 5 sm per man och häst). De kommer in genom Hamnporten, alldeles intill den pir där deras fartyg skulle lagt till om de tagit sjövägen.

Hamnstaden Hébanon

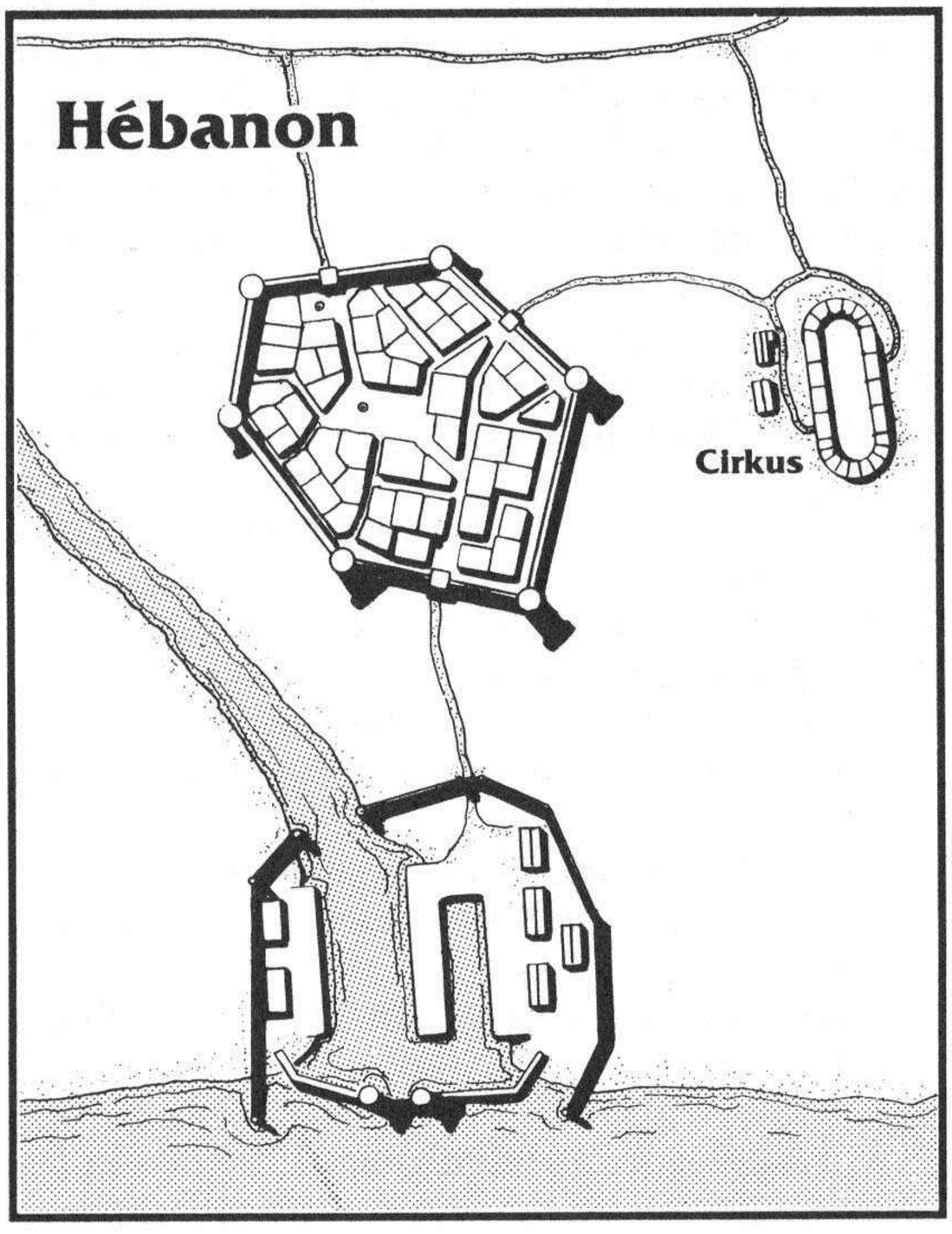
Kort beskrivning

Hébanon är en liten hamnstad, vars enda syfte är att den södra nord–sydliga handelstraden här korsar floden. Gods till och från Kandra lastas här över mellan skepp och vagnar för fortsatt färd i respektive riktning.

Staden är liten och har ungefär 350 bofasta invånare och lika många mer eller mindre tillfälliga och eller ljusskygga individer. Dagar då det är spel samlas emellertid kanske upp till 4.000 människor och ickemänskliga individer i staden. Staden styrs av ett köpmannaråd på 5 huvudmän för var sitt ledande handelshus. De väljer borgmästare, domare och vaktchef.

Gardesoldaterna är hertigens hustrupper och svarar för ordningen i länet. En mindre styrka, cirka 40 man, är förlagd i staden. De kan hjälpa till med ordningsproblem om dessa överstiger stadsvaktens förmåga. Utanför stadsmuren är det däremot gardet som svarar för ordningen. Alla har FV SMI i rida.

I övrigt finns det flera köpmän, hantverkare, 2 hyrstall och 2 värdshus. Det går att finna vapen och enklare rustningar. En dvärgsmed tillhandahåller även stålvapen. En apotekare säljer medi-



ciner av alla slag. Magiker är dock i stort portförbjudna i staden. Detta upplyses med stora plakat vid varje port i den omgivande låga ringmuren. Anledningen är att en spådom säger att stadens undergång skall initieras av dess egna magiker.

Staden är främst känd för sina spel. Två gånger per år vid de stora marknadsfesterna hålls spel. Gladiatorer från när och fjärran tävlar mot lokala förmågor, vilddjur och varandra. Själva marknaden slås upp mellan staden och arenan, och där kan RPna gå omkring och fynda (eller bli lurade av schackrande försäljare). Detta ger stora turistinkomster, vilket bidrar till att staden accepterar det våld som utövas på och ibland runt arenan.

Ankomsten till Hébanon

RPna släpps in genom Hamnporten och anvisas plats på ett värdshus i hamnen. Svartprästerna gör nu ytterligare ett försök att skrämma eller bli av med sina konkurrenter. Se Överfallet nedan.

I hamnen finns det stora anslag uppsatta på trädstammar. Redan på långt håll kan man läsa:

STORA GLADIATORSPEL I STADEN

Under rubriken ser man flera gladiatorer och vilda djur målade.

Går rollpersonerna fram och tittar närmare kan de läsa:

*'Med anledning av marknaden hålls de årliga spelen i staden. Tvekamp mellan de mest berömda gladiatorerna i landet (*SL: något överdrivet men reklam är reklam) *och vadslagning med stora vinster. Tillfälle för riktiga män (och kvinnor) att gå en rond mot valfri motståndare på arenan, stora vinster utlovas.'*

Texten går på i samma stil. En uppmärksam läsare kan dessutom få syn på ett litet anslag vid sidan om det stora (Finna dolda ting). Detta anslag säger:

'Enligt vittnen har en kidnappad flicka enligt anslag ovan varit synlig i staden i sällskap med misstänkta individer. Det finns anledning att tro

att hon hålls mot sin vilja. Upplysningar kan lämnas till vaktchefen. En belöning betalas till den som kan ge sådana upplysningar att hon återförs.

Anslaget i övrigt är dock övermålat med gladiatoranslaget.

Värdshuset Flodens pärla

Flodens pärla är ett normalt värdshus i en mindre hamnstad. Värden heter Deorbin, och kallas Deo. I värdshuset finns även ett par anställda servitriser. Det är mycket fullt. RPna kan möjligen få plats i en gemensam sovsal till det hutlösa priset 20 sm per natt. Vägrar de betala denna summa hänvisas de till ett av de tillfälliga skydd som slagits upp bredvid marknaden, men blir varnade för att det är riskabelt med tanke på de horder av laglösa som utnyttjar marknadstumultet till att råna folk.

Värden frågar om de kommit för spelens skull. Efter en blick på deras utrustning kanske också: *"Skall ni ställa upp mot någon av kämparna?"*

Under kvällen är det mycket glam och diskussion i matsalen. Man pratar om kamperna och diskuterar de olika kämparna. Vadslagningen är i full gång. En stor kraftig yngling i äventyrarutstyrsel har fått för mycket och skroderar vilt. Han avslutar med att slå vad med alla, inklusive RPna, om att han kan stå längre mot en av gladiatorerna än någon annan i salen. I nästa andetag om att han ska besegra fler av dem än någon annan. Sen somnar han över ett bord.

Går rollpersonerna på spelen följande dag, se avsnittet 'Spelen' nedan.

Överfallet

(Om rollpersonerna har oskadliggjort svartprästerna på båten inträffar inte denna episod. Väntar de i Hébanon mer än en dag inser dock byns svartpräster vilka RPna är trots att de gjort sig av med prästerna på båten och iscensätter överfallet i alla fall.)

Medan de sitter på värdshuset efter det att mörkret fallit kommer en man (en typisk fredlös) att ta kontakt med en av dem och meddela: *"En ung dam från templet önskar prata med en eller högst två av er. Hon väntar utanför värdshuset runt hörnet."* Han vet inte mer och inte vilket tempel det rör sig om. (Han är betald för att överlämna meddelandet och därefter försvinna).

Går de ut för att möta 'damen' ser de två svarta figurer som med dragna vapen står lutade över något på marken. När dessa ser rollpersonerna rusar de fram mot och förbi RPna, med enstaka hugg i förbifarten. Samtidigt hör rollpersonerna en vaktpatrull komma springande.

Går de ut på staden i stället för att sitta på värdshuset händer följande: Plötsligt hör de rop och skrik bakom sig. Flera mörka figurer med blänkande vapen springer mot dem och går till anfall. Angreppet är dock ganska avvaktande, och angriparna springer snart sin väg igen, i samma ögonblick som en vaktstyrka kommer rusande. Förutom rollpersoner och eventuellt skadade angripare ligger en figur utsträckt på marken. En ung dyrbart klädd kvinna. Hon är slagen medvetslös och blöder från ett sår över ena tinningen. Kläderna är delvis sönderrivna.

Efter en blick på kvinnan stirrar vakterna hatiskt på rollpersonerna och försöker gripa dem direkt. De förs till ett fängelse och kastas utan några ceremonier direkt i en cell. Försvarar sig rollpersonerna blir striden hård. Vakterna tycks vara riktigt förbannade.

Angriparna, som var ungefär ett halvdussin, syns endast som skuggfigurer. De är beväpnade med kortsvärd och liten sköld eller trästav. De har läderrustning.

Under natten förhörs RPna i flera omgångar. Förhören är ganska hårda. Kvinnan visar sig vara en vild och bortskämd dotter till en av stadens ledande köpmän. Någon timme efter att de anlänt till vaktlokalen anländer en äldre mycket dyrbart klädd och juvelprydd fetlagd köpman, med två mycket professionella livvakter till vaktlokalen. Högröd av ilska kräver han att mördarslöddret som vågade bära hand på hans dotter skall utlämnas till honom. Är vaktchefen tveksam till att efterkomma begäran börjar köpmannen att hota och försöka muta denne.

Beroende på fångarnas uppträdande vid gripandet och under förhöret reagerar vaktchefen. Sätt den mest talföre rollpersonens KAR mot 11 på Motståndstabellen. Modifiera slaget enligt nedan:

- Fångarna motsatte sig inte arresteringen med våld: +1
- Försökte fly vid arresteringen: –2
- Grep till vapen vid arresteringen: –5
- Skadade vakter: –2/skadad vakt
- Uppträder civiliserat och berättar sanningen: +2*
- Uppträder bråkigt och utmanande: –4
- Lyckades kvarhålla en fredlös vid anfallet: +4†
- Lyckades döda en av de fredlösa vid anfallet: +3†

* Vaktchefen är misstänksam och vill veta anledningen till att någon vill sätta dit rollperso-

nerna. Berättar de om svarttemplet får de ytterligare +2 till KAR.

† Vaktchefen känner igen den fredlöse som en skurkaktig sådan. Lever den fredlöse kommer han att hävda att han endast var vittne och blev överfallen. Han är dock inte särskilt övertygande.

Summera alla modifikationer. Lyckas slaget tror vaktchefen, eventuellt via annan information, på rollpersonerna och släpper dem. De måste dock böta 250 sm för varje vakt som skadats. Om de skulle ha råkat döda någon vakt kommer de dock att ställas inför rätta för det, och dömas (förutsatt att det finns vittnen, d.v.s. att åtminstone någon överlevde) till döden med avrättning följande gryning. Köpmannen accepterar vaktchefens bedömning, om än ovilligt.

Misslyckas slaget kommer vaktchefen att hålla dem kvar. Han vägrar dock att lämna ut dem till köpmannen. *"De skall dömas av domstolen så blir det i alla fall lagligt. Jag skall ta upp deras fall redan i eftermiddag, Ers Nåd."*

Samma eftermiddag förs de inför en domstol i stadshuset. En domare och tre jurymän tittar fientligt på dem när de förs in. Vaktchefen är också åklagare. En liten lärd man i advokatkåpa meddelar att han för familjens talan, och kräver omedelbart avrättning på pålarna. Vaktchefen vittnar om nattens händelser och vad som sagts under förhören. Advokaten kallar in ett vittne i form av en försupen, stinkande tiggare. Denne pekar på fångarna och säger direkt:

"Det är dom som gjorde det Ers Nåd, det är dom." Därefter berättar han att han sett rollpersonerna gripa flickan och driva hennes kavaljer på flykten. *"När Hennes Nåd försökte smita slog dom brutalt ner henne och började riva sönder kläderna. Sen kom vakterna."*

Han är dock mycket svävande på detaljerna och vaktchefen tittar förvånat på honom: *"Vid den tiden på dygnet brukar du inte vara i stånd att märka om ett hus föll över dig, än mindre se ett slagsmål, men jag måste tillstå att det var strid när vakten anlände."*

Advokaten bedyrar att mannen anlänt självmant och berättat sin historia, (sant). Om rollpersonerna någon gång får tag i tiggaren kan han skräckslagen berätta att en svartklädd man väckt honom, bränt honom med magisk eld och gett honom order om vad han skulle göra och säga. *"Han hota å förvandla mej till en kackelacka och slänga mej bland hönsen. Sen skulle jag få 200 silver om jag gjorde som dom sa, men jag fick bara 100 kopparmynt."*

Därefter förhörs rollpersonerna. Om de kan göra ett trovärdigt intryck och vidhåller sin berättelse kan de göra intryck på domstolen. Slå på samma sätt som vid vaktchefens förhör och med samma modifikationer. Modifiera dessutom med:

- Den högsta Juridikfärdigheten inom gruppen enligt: +Juridik/2
- Städat uppträdande i domstolen: +2
- Trotsigt uppträdande i domstolen: –6

Lyckas slaget vill domaren undersöka tiggaren närmare och leta efter kavaljeren. Advokaten motsätter sig detta på det bestämdaste: *"Vi kan inte släpa ädlingar inför domstol som vanliga brottslingar. Det är en liten delikat affär detta, de ungas föräldrar skulle inte bli nöjda om detta sker."*

Domaren ger sig inte utan RPna får tills vidare stanna kvar i häktet. Redan på kvällen kan de släppas, eftersom kavaljerens vittnesmål friar dem.

Misslyckas slaget ger sig domaren för advokaten och man börjar omröstningen. En juryman vill spetsa dem direkt, 'de förtjänar det säkert'. En annan lärd man tycker dock att det är något skumt med historien. Han tycker inte att RPnas motiv att skada flickan är trovärdigt. Eftersom rätten inte kan komma överens frågar domaren om de anklagade accepterar Provet.

Om de inte känner till Provet kan han berätta att det finns ett litet tempel i staden som dyrkar Héba, rättvisans gudinna. Innan Hébanon fick världslig lag var det präster som dömde brottslingar och otrogna. Dessa präster dyrkade under sin utövning en gudinna som ansågs vara rättvisan personifierad. Staden Hébanon accepterar fortfarande gudinnans utslag som den slutgiltiga sanningen, men problemet är att de dömda måste vara medlemmar av sekten, och tiondet till templet är hög för suspekta individer, 500 sm per anklagad, (mot normala 100 sm per församlingsmedlem), och detta betalar inte stadens råd.

Accepterar inte rollpersonerna att gå med i sekten för att få sina domar döms de enligt följande: Slå 1T20. 60 minus resultatet minus var och ens KAR anger det antal dagar de skall tillbringa i fängelse. De döms också till 3000 – resultatet x 100 sm i böter till offren. Kan de inte betala böterna säljs deras ägodelar på auktion, (1T6+3) x 10% av normalt värde.

Därutöver skall de betala ersättning till vakterna om dessa skadats, 250 sm per vakt. Detta även om de frikänns.

Accepterar de Provet och betalar förs de under eftermiddagen till ett litet tempel med en gudinnestaty som tittar i en skål stående på tempelgården. De förs in och möts av en äldre präst med en skrivare. Sedan de ekonomiska transaktionerna klarats av, får de träda fram till en staty i mar-

mor och guld, med ögon av rubiner och en stor smaragd i ett halsband. Vid statyns fötter sitter en ung prästinna i en vit kåpa. I knät håller hon en stor skål i ren mithril. I skålen kan man skymta en vitaktig, halvgenomskinlig vätska.

De får sätta sig framför prästinnan, som befinner sig i trans. Hon bara stirrar oseende i sin skål sjunger tyst en ramsa om och om igen. Prästen börjar ställa frågor till dem.

- Varifrån de kommer, ursprungligen och senast
- Vad de heter och hur gamla de är, yrke, sysselsättning, vilka gudar de tror på, m. m.
- Vart de skall
- Därefter får de berätta om överfallet

Under denna tid fortsätter prästinnan att stirra i skålen, sakta nynnande och sakta vaggande i takt med melodin. Är ett svar osant, blir sången mer ansträngd och prästinnan spänner sig. Även vätskan i skålen blir mörkare. Talar man sanning slappnar prästinnan av och vätskan ljusnar.

När de slutat tittar prästen på prästinnan och säger något. Hon håller fram skålen. Har man sagt sanningen i huvudsak är vätskan nästan helt genomskinlig, annars kolsvart. (I detta fall bör den vara ganska ljus även om de dragit en del nödlögner.)

Medan prästen tittar i skålen stelnar plötsligt prästinnan till, spärrar upp ögonen, säger ett okänt namn, därefter: *"— flickan med talismanen"*, och faller omkull. Prästen hinner nätt och jämnt ta skålen, i vilken vätskan blivit benfärgad och om man är snabb, kan skymta en hästliknande varelse.

Prästen tittar förvånad på skålen, prästinnan och RPna, samlar sig och förkunnar med ostadig röst: *"De anklagade är oskyldiga till denna gärning"*.

Stadens vakter överlämnar då beslagtagen utrustning och går sin väg. Prästen har låtit några noviser ta hand om prästinnan och ber rollpersonerna följa med honom. Han tar fram ett pergament i en bokhylla. Man kan se att det är en efterlysning om en kidnappad flicka från Delithatemplet i Kéram-el-Krôm. I kanten finns det en anteckning. Prästen säger: *"Den flicka som mediet så överraskande nämnde omnämns i denna efterlysning. För någon månad sedan trodde en av våra troende sig se denna flicka här i staden. Hon var i sällskap med en grupp människor som enligt vår lärjunge utstrålade fientlighet och verkade desutom drogad. Innan hon hann bestämma sig och hämta stadsvakten hade gruppen försvunnit norrut."*

Prästen avslutar med att säga: *"Era öden är på något sätt hopvävda med denna novis. Går ni hennes vägar vill jag gärna räkna er som vanliga medlemmar i vår sekt. Vänta skall jag ordna återbetalning av överskjutande tionde"*. Han kallar på skrivaren och saken ordnas så att de betalar normalt tionde. Allt under förutsättning dock att de följt med prästen och inte uppträtt stötande.

Spelen

Nästa dag vid middagstid lämnar RPna staden och går till en stor men dåligt underhållen arena med tusentals människor från hela trakten. Inträdet är 5 km per huvud. Nere på arenan visar gladiatorerna upp sig. Där finns tre storväxta människokrigare, en minotaur, en rese, två storväxta orcher, en vargman, en reptilman och, lite vid sidan om, en ung kvinna i lätt rustning med ett mycket långt svärd. Deras skicklighet verkar övertygande. I en bur travar en mantikora omkring och ser hungrigt på gladiatorer och publik.

Bland publiken springer vadhållare omkring och tar upp vaden. Systemet är enkelt, ange en vinnare och satsa en summa. Vinner den man satsar på får man tillbaka enligt oddsen.

En utropare går plötsligt ut på plan, och förklarar att spelen kan börja. Han meddelar att om det finns en kämpe eller åtminstone någon som vagt påminner om en kämpe i Hébanon, (höga bu-rop) så kan han eller hon få pröva sin skicklighet mot valfri gladiator inklusive mantikoran (publiken blir betydligt tystare). Man kan antingen slåss med träningsvapen eller med skarpa vapen. I bägge fallen avbryts striden vid första skada som drar blod. Man får 100 sm per minut man står på benen, och "hela otroooliga" 1.000 sm om man vinner. Projektil– och kastvapen är ej tillåtna med tanke på publikens säkerhet.

Några kämpar anmäler sig under hurrarop från övriga, och går ner på plan, där de förbereder sig. (Skrävlaren från värdshuset syns inte till!)

Under tiden värmer gladiatorerna upp sig mot några slavar under publikens jubel. En del av dessa får lämna arenan med mindre blessyrer. Minotauren går också en match mot en brunbjörn med en träklubba. Brunbjörnen bärs medvetslös ut några minuter senare.

Strid mellan SLP-åskådare och gladiator

Seger och odds beräknas för vadslagningen enligt: Välj ett 'stridsvärde' mellan 3 och 18 för vardera av kombattanterna eller slå 3T6 för åskådaren respektive 2T6+7 för gladiatorn. Om två stridsvärden blir lika stora, slå om det senare. Ange för rollpersonerna hur stor respektive

kämpe är, hur stark denne ser ut att vara enligt stridsvärdet, och hur kämpen ser ut att kunna föra sina vapen under uppvärmningen. Ange också om striden sker med skarpa vapen eller träningsvapen. Tala inte om stridsvärdet. Odds för vadslagningen beräknas enligt följande tabell:

Skillnad i stridsvärde	Odds för den sämre	Odds för den bättre
1	2,0	2,0
2	2,2	1,9
3	2,4	1,8
4	2,7	1,7
5	3,0	1,6
6	3,5	1,5
7	4,0	1,4
8	5,0	1,3
9	7,0	1,2
10+	10,0	1,1

Låt vadslagning ske, sätt därefter åskådarens stridsvärde mot gladiatorns på motståndstabellen och slå; gör sedan detsamma för gladiatorn mot åskådaren. Vinner den ene och den andre förlorar är striden slut. Förlorar bägge har kämparna cirklat runt varandra utan att växla allvarliga hugg under ronden (= 1 minut). Slå för nästa minut.

Vinner bägge har kraftiga och skickliga hugg växlats, men inget avgörande skett, gå vidare till nästa rond. Annars beräknas antal minuter striden varat. Om en RP vill slåss gäller normala regler enligt beskrivning ovan.

Om endera sidan fumlar, >95, så vinner den andre och fumlaren bärs medvetslös/död ut.

Om RPna satsar mycket pengar och börjar vinna alldeles för mycket, se till att manipulera tärningarna så att de börjar förlora. Oddssystemet är inte särskilt balanserat, och det är inte meningen att rollpersonerna skall gå rika härifrån.

Strid mellan RP och gladiator

Använd det vanliga stridssystemet. Gladiatorerna har följande egenskaper:

Gladiator	SV	Vapen	FV	KP	SB
Människa 1	14	Handyxa	17	16	—
Människa 2	16	Bredsvärd	16	15	—
Människa 3	16	Träklubba	15	17	1T4
Minotaur	18	Stridsyxa	16	20	1T6
Rese	17	Träklubba	14	24	1T6
Orch 1	16	Kroksabel	16	17	1T4
Orch 2	18	Kroksabel	17	16	1T4
Vargman	16	Bredsvärd	18	16	1T4
Reptilman	15	Treudd	15	16	1T4
Kvinna	12	Bredsvärd	19	13	—

Strid mellan gladiatorerna

När inga åskådare vill ställa upp längre övergår man till huvudnumret, striden mellan de väldiga, som utroparen skriker. Kämparna lottar om turordningen, förbereder sig under vadslagningen, och påbörjar därefter kampen. Striden sker efter bästa förmåga, men man undviker om man kan att skada varandra allvarligt. Skulle en motståndare ligga illa till efter en tidigare skada, ger man denne en kraftigt blödande och spektakulär, men ofarlig skada. Därefter släpas den "döende" ut. (Nästa gång kan det vara ens egen tur att ligga illa till, dessutom är det dyrt att träna gladiatorer.) Mantikoran kan glömma sig ibland, och minotauren kan få ett bärsärkautbrott, men de övriga är vana vid detta och kan ta hand om vederbörande på ett snyggt och för publiken sevärt sett.

Striden mellan gladiatorerna förs som envig. Skador behandlas som om de vore verkliga, men är betydligt ofarligare än de ser ut. Striden fortsätter tills endast en gladiator, spelens mästare, återstår. Denne får i publikens åsyn en hjälm med guldmynt (varav han senare får betala hyra, mat, träning, helare och sina kamrater för deras sparringhjälp).

Landsvägen mellan Hébanon och Kandra

Landsvägen mellan Hébanon och Kandra är en väl trafikerad karavanväg. Därför är den också patrullerad av den lokale furstens armé och av handelshusens egna vaktstyrkor. Att resa i större sällskap är relativt säkert. Värdshusen ligger tätt och är av god klass. På vägen händer inget speciellt. Två svartklädda män (en mörkerpräst och en invigd) tycks dock följa dem. Vägen är 42 km.

Staden Kandra

Baktill i det här häftet hittar du en karta över staden Kandra med de viktigaste byggnaderna utmärkta. För att kunna spela det här äventyret behöver du inte veta mer om staden än vad som sägs i det här häftet, men om du vill veta allt om Kandra, se i kampanjmodulen med samma namn.

Larm och hans hustru är båda döda. Larm dog för 16 år sedan, hans hustru, som bodde hos dottern efter Larms bortgång, dog 3 år senare. Larms båda söner har nu dragit ut som soldater och äventyrare (som sin far).

Liva, dottern, är gift med Dimar, en guldsmedsmästare, och bor sedan ett år i hus 42. Hon är själv mycket skicklig på att slipa juveler på dvärgars vis, vilket hon lärde sig av de dvärgar som ofta bodde hos Larm. De flesta människor har dock glömt Liva och vet inte var hon bor nu. Se ytterligare uppgifter om hushållet vid beskrivningen av hus 42.

Larm bodde själv i hus 107 med sin hustru och sina 3 barn. Han levde på sina hopsamlade skatter, i bland på att berätta spännande historier ur sitt liv och på att sälja dvärgagods. Trots att han var mästersmed ägnade han inte särskilt mycket tid åt att jobba i smedjan, utan sysslade hellre med att handla med sina dvärgafränder.

Tydligt nog för grannarna hade han vunnit dvärgars vänskap under sina äventyr, för det bodde ofta sådana i hans hus. I bland hjälpte de honom med arbete i huset, för det kunde höras både stenhuggeri och smidesarbete från hans hus, till grannarnas ilska ibland långt in på natten. Vad man gjorde var dock dolt. Andra tecken var sönernas dvärgsmidda rustningar och vapen samt dotterns enastående skicklighet i dvärgarbete med ädelstenar.

Larm visste inte vad han skulle göra med den skatt han anförtrotts av prästinnan. Sitt löfte trogen lät han dock med dvärgarnas hjälp bygga ett lönnrum under huset och där placera skrinet. För att komma in i lönnrummet krävs tre olika nycklar. Liva har en av dem i sin ägo som arv efter modern. Hon känner inte till dess ändamål men har behållit den som minne och eftersom det är ett dvärgaföremål (hennes stora intresse här i livet).

Livas nyckel öppnar först lönndörren till ett förrum. Där sägs också var de övriga nycklar som krävs för att komma vidare är gömda i staden. Äventyrarna måste på något sätt hitta Larms hus och dottern Liva. Därefter upptäcka sambandet med nycklar, låna, få, köpa eller stjäla Livas nyckel, därefter hitta dessa och slutligen ta sig förbi alla fällor och hämta skatten.

Stadsborna är misstänksamma mot och behandlar summariskt alla främlingar som uppträder konstigt. Även stadsvakten roar sig gärna med utlänningar som inte har makt att trotsa dem. Dessutom kommer svartprästerna att göra sitt bästa att smutskasta, skada och tvinga dem till underkastelse, fast inte så att de på allvar riskerar att få sina identiteter avslöjade..

Vad olika personer känner till och vilka upplysningar som kan erhållas beskrivs i avsnittet 'Upplysningar om Larm' nedan.

Ankomst till Kandra

När äventyrarna anländer till Kandra anropas de av vakterna som frågar ut dem om vapen och tullpliktiga varor. I porten står 2 vakter dagtid. Ytterligare 6 vakter och en vaktchef finns innanför porten i vaktstuga. De kan anlända inom 1 minut. Vakter kan avdelas för att om nödvändigt föra besökare till avsedd plats.

Nattetid är portarna stängda. Vid Norrport och Söderport kan man släppas in genom småportar om man har skäl. Efter midnatt krävs synnerliga skäl.

En gatupatrull (nattetid 4 soldater och en korpral) kan också tillkallas med visselpipa. Den anländer då efter 2T10 SR. Ytterligare manskap tar längre tid, cirka ytterligare 1T10 SR för patrull 2 och därefter 1T10 soldater med befäl var 10:e minut med första 2 minuter efter larm. I kapitlet SLP sist i häftet listas vakt och patrull att användas vid behov.

Upplysningar om Larm

Larm Legast koms endast ihåg av hans närmaste vänner och grannar, av vilka ett fåtal finns kvar i staden. Övriga kan möjligen känna till:

1T20	Uppgift
1–12	Inget. Personer över 50 år: slå igen.
13–17	Om dvärgar nämns (annars inget) kommer de ihåg en äventyrare eller mästersmed som: (slå 1T8) 1: hette Levar, Levast, Legast, Lermast eller liknande; 2: hette = 1 och bodde på söder; 3: hette Legast och var tokig äventyrare och dvärgavän; 4: var en tokig soldat och smed vid namn Legast. Dog för flera år sedan; 5: flyttade från staden med sitt dvärgaguld (falskt); 6: blev mördad för sina skatter (falskt); 7: blev mördad av sina smutsiga dvärgkumpaner (dvärghatare/falskt); 8: hette = 1 och hade hustru och tre barn, varav en flicka.
18	Fråga i rådhuset, det finns mantalslängder på alla invånare.
19	Slå 2T8, se enligt 13–17.
20	Hette Legast och har en dotter, Lira eller något liknande, kvar i staden någonstans. Vet ej var.

Uppgifter i rådhusarkivet

I stadsarkivet, som finns i rådhuset (se nedan), kan man finna följande uppgifter om Larm och Liva Legast:

Mantalslängden

Larm Legast, ~~smedlärling, smedgesäll~~, mästersmed
Född 3/8 546 i Kandra, död 13/9 595 i Kandra
Adress ~~Björngatan~~ Skräddargatan
Äktat Deidrina, född Rhysdotter, 3/3 575
4/12 575 son Orphac Larmsson Legast
9/12 576 son Jokab Larmsson Legast
24/4 579 dotter Liva Larmadotter Legast, gift Dimar

———

Liva Dimar, född Legast, juvelsniderska
Född 24/4 579 i Kandra
Adress ~~Björngatan Skräddargatan~~ Gripgatan
Äktat Dimar Efrímor 20/10 597

Smidesskrådets rullor

Larm Legast

1/6 560 Upptagen i smidesskrået som smedhalva hos Rhurik Vapenfejare. Röster 46 för, 1 emot.

5/12 566 Uppvisat gesällprov bestående av tvåhands, dubbeleggad stridsyxa med huvud av algamhärdat stål och skaft i järnskodd idegran. Godkänt med 13 röster för, 4 emot. Upptagen i Gesällkretsen.

1/1 573 Uppvisat mästarprov bestående av slagsvärd av algamhärdat stål med graverad och blånerad klinga samt fäste av stål med inlägg av guld, rubiner och mithril. Tillhörande mithrilskodd läderbalja gjord av Mästergarvare Ysidro. Godkänt med 92 röster för, 1 emot. Upptagen såsom fullvärdig Mästersmed utan restriktioner vad gäller affärsidkande i Berendien.

Juvelsnidarskrådets rullor

Liva Dimar

4/1 599 Upptagen i juvelsnidarskråets första lärlingscirkel under Ghâzal Tveskägges beskydd.

Straffrullan

Larm Legast

1/7 573 Bötat 76 sm för slagsmål på Kejsarens sko. Mästersmeden Aldrest förlorat ett öra och ett finger.

14/2 576 6 dagar i häkte för okvädande av mästersmed Aldrest.

15/12 583 Bötat 15 sm för oljud nattetid. Grannar klagat på grävarbeten. Ej bekräftat.

11/2 587 Bötat 126 sm för söner. Dessa hade klättrat över stadsmuren med kontraband.

5/9 592 Anklagad inför domstol för hysande av tveksamma främlingar, 6 dvärgar med okänt syfte. Åklagarens vittne: lärling D'diraton hos smeden Aldrest. Frikänd.

4/4 595 Bötat 26 sm för trots mot stadsvakt Éskalion, konstapel nr 3 i 1:a gatupatrullen, på Södra torget.

Skattelängden

Av skattelängden framgår att Larm alltid betalat sina skatter i tid, och att han varit en hyfsat rik man. Han har, till skillnad från de flesta andra i Kandra, så gott som alltid betalat sina skatter i guld.

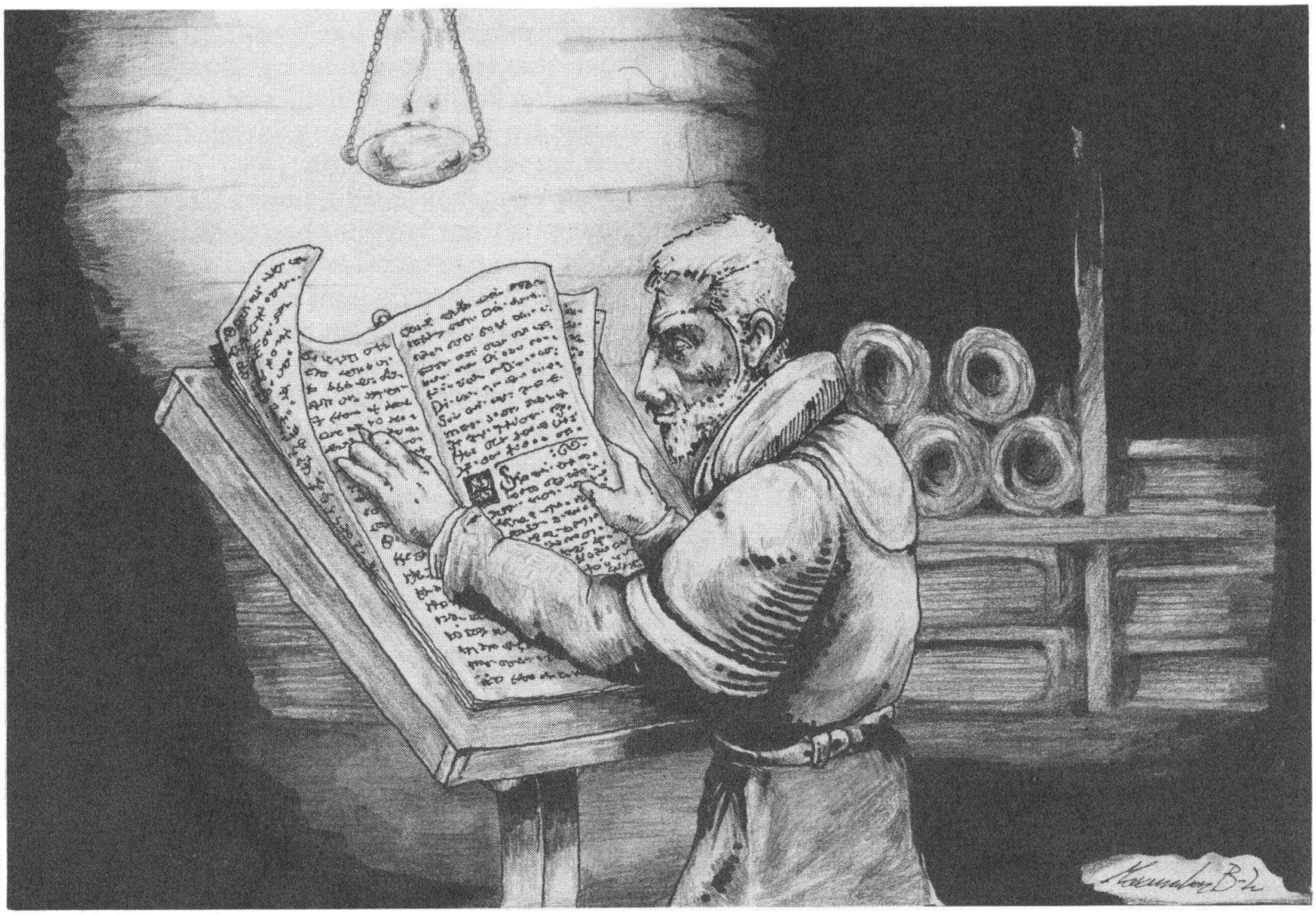
Begravningsrulla

- Larm Legast, begravd 16/9 595 på Norra begravningsplatsen. Dödsorsak naturlig.
- Deidrina Legast, född Rhysdotter, begravd 21/10 598 på Norra begravningsplatsen. Dödsorsak naturlig.

Övriga uppgifter

Det finns ytterligare några ställen där upplysningar kan fås:

1 Rådhuset
2 Krögaren på 'Fallande svärdet'
3 Krögaren på 'Kejsarens sko'
4 Krögaren på 'Druidens huvud' och 'Örnen och barnet'
5 Bokbindaren i hus 63
6 Olika smeder
7 Äldre polisman (nr 3 i gatupatrull 1.)
8 Gammal präst i hus 214
9 Hovslagaren i hus 58
10 Läraren i hus 54



1. Rådhuset

I rådhuset finns mantalslängder med anteckningar om samtliga invånare i staden. Det kostar 10 sm att plocka fram data på levande i staden bosatta personer. Data på avflyttade och döda kostar däremot 20 sm, då dessa rullar förvaras i källaren. Rådskrivaren är inte särskilt pigg på att springa där nere och riva i gamla rullar. Han samlar därför på sig flera uppdrag och utför dem samtidigt. *"Kom igen nästa vecka, så skall jag se om jag hittat något."* En muta på ytterligare 50 sm kan få ner honom, 100 sm för att han skall ägna sig uteslutande åt detta ärende. Får han betalt för bra resultat kan han till och med leta rätt på alla uppgifter som rör önskemålen under en eller flera dagar. Se uppgifter under 'Uppgifter i rådhusarkivet' ovan.

För att komma in i rådhuset krävs dock man kan ange sitt ärende till vaktposten i porten (rådhuset är öppet för allmänheten dagligen på förmiddagarna).

Skrivarna i rådhuset är klädda i en ämbetsdräkt i stadens färger. Som tecken på sin värdighet bär de en träklubba med en silverknopp i form av ett ugglehuvud.

2. Krögaren på Fallande svärdet

Krögaren på denna krog, Ilemnar, kommer väl ihåg Larm och hans familj. Fallande svärdet var nämligen en av Larms favorittillhåll när han kände för att berätta om sina äventyr i världen *("99 % lögn och 3 % halvsant förstås, men förbålt spännande")*. Om RPna visar sig vara verkliga stämningshöjare på värdshuset så berättar Ilemnar med glädje vad han vet om sin gamle vän Larm; om han däremot av någon anledning skulle börja tycka illa om RPna (om de ställer till bråk, t. ex.), så kommer han inte att berätta någonting alls, oavsett om RPna försöker muta honom.

"Han brukade ta med sig sina dvärgvänner när de var på besök. Då blev det fart här, inte för att dvärgarna var särskilt pratsamma, ni känner ju till sådana varelser, men de betalade frikostigt med guld, så man hade råd och bjuda laget runt. Det drar mycket folk det."

Ilemnar kan peka ut huset där Larm bodde, 40 sm eller en omgång öl kostar det. *"Larm flyttade hit då han gifte sig, –75 tror jag det var, och det tog inte lång tid innan de fick sin första småtting. Jösses, Larmssönerna gjorde verkligen skäl för namnet. Tog efter far sin, de gjorde dom. Är visst*

legosoldater nu, officerare t. o. m. De sista åren välte dom halva stan. Vakten hade problem, verkliga problem. Antingen fick de inte tag på pojkarna, Larms alltså, eller så var halva styrkan på sjukstugan efteråt.

Frågan var om moderns sorg eller Larms stolthet var störst, fast han fick böta en hel del för dem — ha!

Sitt sista år bodde han hos dottern och hennes man, Guldmäster Dimar. Larm blev lite knasig mot slutet, se, gick omkring och prata om någon som skulle få nåt han hade. Han dillade ibland på slutet mycket om det."

Svar på frågor:

"Om det grävdes hos honom? De grävde så folk på gatan inte fick en blund i ögona, Larm och hans konstiga dvärgvänner. Man trodde allmänt att han gömde allt sitt plundrade byte under huset, tonvis med guld alltså. Eller så sas det att han funnit guld under huset. Det var flera som grävde i sina källare, fast de aldrig ville erkänna det efteråt. Fast Larm hade gott om pengar han."

"Vad dottern hette? Liva tror jag det, jajamen. Grann tös, precis som mor sin. Hon var allvarsam och duktig, inte som sina bröder, dom skulle ni sett"

"Var hon är nu? Hon är väl hos sin man tror jag. Hon blev riktigt duktig på att slipa ädelstenar hon. Det var nästan som det finaste dvärgarbete. Hon lärde sig väl av sin fars konstiga vänner. Bästa chansen att få en pratstund med henne är att visa upp dvärgslipade ädelstenar, det är hennes stora intresse."

"Var hon bor? På Gripgatan nere på söder, där den gamla köpmannen bodde förut. 'Dimars guldsmide och juvelsnideri' står det på skylten ovanför dörren, det är ett smalt, rött hus, ni kan inte missa det."

"Om det finns något kvar under huset nu? Nej, inte alls. När Larm sålde huset letade halva staden igenom källaren, men man fann ingenting. Huset såldes flera gånger i följd, men ingen hittade något. Jag måste faktiskt erkänna att jag var nere och kollade själv, och det säger jag er — där var helt rent."

"Skall det inte vara en öl till? Till Larms minne! Huset står för den omgången. Säg varför är ni så intresserade av gamle Larm förresten. Är ni dom han väntade hela sitt liv på?" — forts enligt spelledaren. Inga ytterligare upplysningar.

3. Krögaren på Kejsarens sko

Didrim Dvärgen är en förnäm, men sjukligt kortväxt krögare som värderar sina gästers betalningsförmåga innan han börjar ett samtal. Personer som inte passar in i sällskapet eller kan störa "den förfinade miljön" avvisas bestämt. För en mindre handtryckning, cirka 20 sm, är han dock beredd att prata lite.

Han känner inte till namnet Larm eller Liva. Nämns dvärgar kommer han dock ihåg att sådana besökte en gammal äventyrare i sidokvarteret när han precis hade köpt sin krog. Denne hette kanske Larm eller något sådant. Han hade i alla fall flera vilda söner som bråkade jämt. Fråga på syltan 'Fallande svärdet'. Den krögaren kände de flesta runt torget. Didrim är klädd i en grön sidenväst förstärkt med insydda stålringar och ett par grå sidenbyxor. På armarna har han förgyllda stålskenor, dolda under den mörkröda sidenskjortan.

På krogen finns också en dörrvakt och en hovmästare. Kvällstid kan ytterligare serveringsfolk finnas på krogen. Gästerna återfinns bland stadens lärda överklass, d. v. s. de lärda i akademin, lagmän och motsvarande, mer sällan de förnämare köpmännen och skråmästarna.

4. Övriga krögare ('Druidens huvud', 'Örnen och barnet')

Övriga krögare kan på sin höjd komma ihåg dvärgarna som grävde vid Draktorget hos smeden. Larm besökte ganska sällan 'Druidens huvud', då i sällskap med andra smidesmästare, och 'Örnen och barnet' vid högtidliga tillfällen, bl. a. barndop och barnens inträdande i vuxenåldern.

5. Hattmakaren i hus 106

Den gamle hattmakaren Aurelius Brätte (69 år) kommer väl ihåg Larm som en glad fyr med många märkliga historier och enorma skatter (inte lite överdrivet). Gubben gillar att berätta historier om Larm och andra äventyrare för alla som orkar höra på. Det krävs dock lite öl eller vin för att han skall komma igång.

Får han något att dricka kan han dock berätta om Larm och hans familj, dock mycket överdrivet. Ge bara enstaka detaljer åt gången, späd på bra och bred ut texten. Gubben skall dels dricka, dels är han MYCKET pratsjuk.

Om Larm kan han berätta att han var vild krigare med stor ekonomisk framgång, att han var en fantastiskt duktig vapensmed och att dvärgar arbetade för honom i källaren, *"Vete gudarna vad de sysslade med, men rika blev dom. Det går rykten om att de hittade ädelstenar och skatter under huset. Men det ska ju finnas katakomber under hela stan så man vet aldrig, det kan*

ha varit de dödas juveler.

Sönerna blev krigare och äventyrare, precis som sin far. Dom vände upp och ner på vakten flera gånger i sin ungdom. De var de vildaste pojkarna i stan. När de red ut för att söka lycken hölls tacksägelseböner i fridens kyrka och vakten festade i tre dar. Dottern hette Liva och liknade modern, samma viljestyrka och bestämda ögon. Men hon ärvde faderns intresse för dvärgasmycken. Visa henne ett dvärgarbete så kommer hon att diskutera det i all oändlighet. Hon blev med tiden själv ganska duktig på att slipa juveler på dvärgasätt. Upplärd av självaste Gintar Mästersmed, sägs det, en av de främsta dvärgsmederna idag.

Liva gifte sig med en guldsmedsgesäll från Diékar. Han infattade hennes stenar i de vackraste smycken man sett.

Var Liva är nu? Hon är väl hos sin man nu, skulle jag tro. Han blev ju mästare här i staden tror jag, tack vare sin hustru säger elaka tungor, men jag vet inte, jag tillhör ett annat skrå, jag. Vad han heter? Jag vet inte riktigt, jag har aldrig sett'an. Var borta vid bröllopet, tyvärr, för torget var sig inte likt efteråt. Ridar eller något liknande. Dom bor säkert i juvelerarkvarteren.

Nuvarande invånare i Larm gamla hus? Ja det är en sorglig figur. Han var vinhandlare, sägs det, men drack visst upp mer än han sålde. Nu tycks han leva på att bränna råsprit och sälja. Fast det verkar som om han förbrukade huvuddelen själv igen. Hustrun försörjer familjen genom att väva åt hantverksfruarna."

I övrigt endast begränsade kunskaper.

6. Olika smeder

Stadens olika smeder kommer ihåg Larm Legast som en före detta medlem i smidesskrået (70% chans, yngre smeder som aldrig träffat Larm känner möjligtvis till hans namn.). *"Han jobbade egentligen aldrig som smed; när han väl blivit mästersmed tog han bara upp specialbeställningar. Hade det inte varit för hans dvärgvänner hade han aldrig blivit mästersmed heller."*

Övriga upplysningar

1 (70%) Han bodde vid Draktorget någonstans, hör med krögaren på 'Fallande svärdet'.
2 (55%) Han har en dotter som är duktig juvelsnidare
3 (40%) Han brukade gräva guld i källaren. Tror inte på't, men rik var han.
4 (20%) Larm bodde i hus 107 med familjen.
5 (10%) Dottern heter Liva och är gift med en guldsmed på Gripgatan.

För varje smed testa en gång med 1T100, välj den upplysning som man nätt och jämnt klarar.

7. Äldre polisman Éskalion

Denne kommer ihåg Larm och hans söner. *"Vi hade mycket problem med sönerna på den tiden. Fick prata med Larm flera gånger. Konstigt nog var det ofta dvärgar där. Fick ibland klagomål från grannarna att de jobbade sent på nätterna.*

Larm bodde i 107:an alltså. Om dom fann några skatter under huset? Ja inte vet jag men han betalade alltid böterna efter sönerna ordentligt. Var han fick pengar ifrån till alla dessa vete endast Kartov (hans egen gud)." En gång kom han på Larm med fiske i brunnen på Södra torget. *"Påstod han tappat sitt mantelspänne som var dyrt. Han gav sig inte förrän vi häktade honom."*

8. Gammal präst i hus 214

En gammal präst, Idoriéen, tjänar i Sankmatemplet i staden.

Han kommer väl ihåg Larm. *"Jag var där en gång och förvissade mig om att Larm och hans konstiga dvärgvänner inte höll på med svartkonst. Grannarna klagade på konstiga ljud och ceremonier om nätterna. Blev vän med Larm sedan. Jag döpte hans dotter Liva, och umgicks en del i familjen. Han bodde vid Skräddargatan vill jag minnas.*

Sönerna har lämnat staden, som väl är. Annars hade dom flyttat på den. Hustrun, arma kvinna, dog strax efter Larm. Dottern gifte sig med en hantverkare, guldsmed tror jag. Vet ej med vem och var. Det skedde i smedernas tempel."

9. Färgaren i hus 108

I hus 108 bor färgaren Qiuntestar. *"Larm bodde vägg i vägg med mig, 107:an tror jag det blir. Vet ej var hans familj finns nu. Dom flyttade allihop, Larm är nog död.*

Han hade konstiga dvärgvänner som grävde efter skatter på nätterna. Dom underminerade mitt hus så det sprack i innerväggen (visar en bred, nödtorftigt reparerad spricka i sitt sovrum). Men han ersatte mig frikostigt vill jag lova. Hyvens karl den där Larm, bjöd mig på importerat vin också. Vet ej varför dom grävde eller om dom fann något. Hämtade ofta vatten i brunnen vid Södra torget trots att det var längre dit, mötte honom några gånger."

10. Skomakaren i hus 54

Skomakaren är en gammal man som väl kommer i håg Larm eftersom han även var lärare åt hans barn. *"Sönerna var lata lymlar, övade hellre strid med vapen än läsning och språk. Dottern var rar men tänkte bara på dvärgting, ädelstenar och*

slipning av dem på dvärgavis. Det kunde hon prata hur mycket som helst om. Jag lurade henne att lära sig läsa genom att använda en bok om dvärgasmycken. Det fungerade dock inte med sönerna, de ville hellre öva än läsa om vapenfärdigheter.

Dottern, Liva, är enda kvar i staden, jag brukar se henne på marknaden ibland. Vet ej var hon bor. Hör efter i rådhuset."

Oväntade möten under sökandet i staden

Testa 1T20 varje dygn:

1–7 Inget

8–9 En ficktjuv försöker vittja deras fickor. Slå för vem av RPna som drabbas. Om denne har en av nycklarna till Larms källare så tas den. Kan återfås av tjuvgillet mot ersättning — 5% chans per 100 sm. Efter misslyckande måste nästa bud vara högre och skattmästaren i gillet måste mutas med 50 sm per försök. Han blir också mer och mer misstänksam ju fler försök som görs. Efter 3 försök låter han skugga RPna.

10 En eller flera rånare försöker angripa en ensam RP eller den minsta gruppen. Rånarna är alltid en mer än den grupp de skall angripa. De gömmer sig i bakhåll, anfaller överraskat och rånar sina offer.

11 En inbrottstjuv bryter sig in i deras rum när de inte är där och vittjar deras packning. 1T4 av RPnas värdefullaste föremål försvinner.

12–13 En inbrottstjuv bryter sig in nattetid när RPna sover och vittjar deras fickor. Slå för vem. Tjuven måste lyckas med Smyga för att förbli oupptäckt.

14–15 En hyrd lönnmördare angriper en RP överraskande med blåsrör. Kan de fånga honom vägrar han prata om de inte släpper honom. Då kan han berätta att en svartpräst betalt honom 2.000 sm för att mörda dem. Han skulle få 500 sm i efterhand om någon dog. Detsamma berättar han om han tvingas tala.

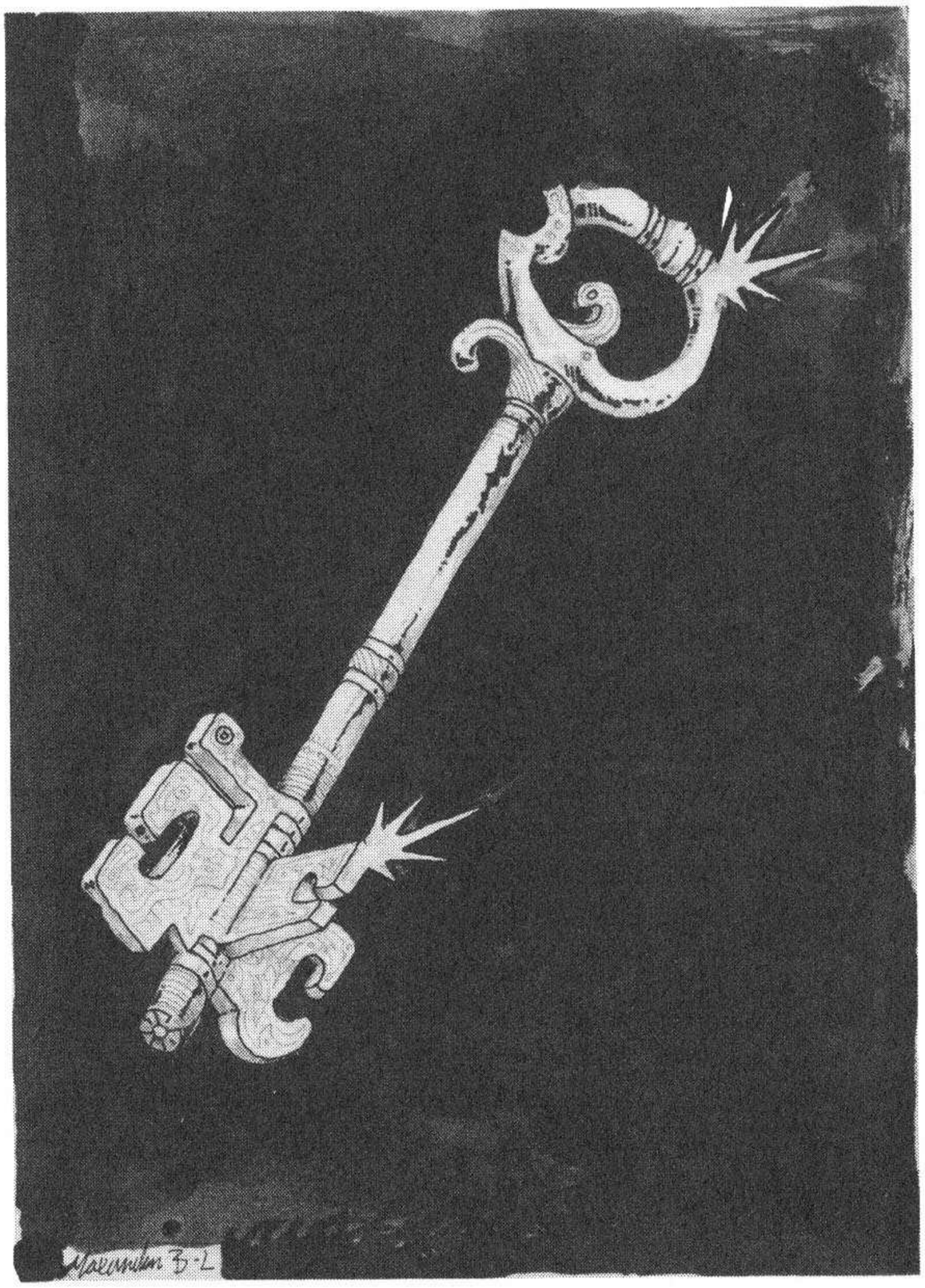
16–17 Marknadsfest på Stortorget. Går RPna dit kan de köpa udda saker som annars är svåra att få tag på, t. ex. alv– och dvärgarbeten. Flera köpmän från utanför Kandra finns där.

18–19 En äldre man blir nedslagen i en gränd-mynning framför dem. Hjälper de honom visar det sig att det är en bra lagkunnig som de kan få hjälp av senare. Detta händer högst en gång!

20 Ett "spöke" visar sig för RPna. Om de undersöker det ser de att det är falskt (Finna dolda ting). Spöket ber dem att följa honom till hans fattiga hustru och sex barn, annars hotar han med att lägga en förbannelse på dem. Han söp upp familjens pengar och dog. Nu måste han sörja för deras framtid innan han får lämna denna värld. Minst 200 gm måste han få ihop. Om de vill lämna några så är han dem evigt tacksamma. Han leder dem till en nedbruten trasig kvinna, sittande vid en sophög med ett barn i knät (sminkad fredlös kvinna). Avslöjas knepet, men rolppersonerna inte skadar eller anger honom, har de en vän i staden, som kan hjälpa dem mot knepen ovan. Detta händer högst en gång! En magiker, alv eller lärd har stora chanser att avslöja spöket (ovanligt substantiellt och välnärt, liksom kvinnan).

Beskrivning av olika platser i staden

Livas hus



Liva bor i hus nr 42 med sin man, mäster Dimar, guldsmed. I "kontoret" har Dimar sin verkstad och lager. I salongen slipar Liva sina stenar. I hallen finns en gemensam utställningslokal för försäljning. Alla smycken låses in i deras sovrum på natten.

Liva anses vara mycket skicklig ädelstensslipare och har t. o. m. lyckats sälja arbeten till stadens råd. Hon har en unik dvärgisk stil på sina slipningar. Hon är också en god kännare av dvärgsmyckesarbeten och mycket intresserad av sådant. Ett säkert sätt att komma i samtal med henne är att visa ett dvärgarbete.

På vinden har Liva en kista med tillhörigheter från sin far. Bland dessa finns en dvärgstålnyckel, som leder till första hemliga nivån i Larms hus. Det är möjligt att få köpa föremål om man har en bra förklaring. Talar man om uppdraget för Liva känner hon inte till mycket om skatten. Hon minns dock att man pratade om något underligt som barnen inte fick höra, hon var dessutom rätt liten då. Som alla intelligenta barn lyckades hon dock snappa upp i det fördolda. Det finns något viktigt gömt, man har grävt i källaren, man väntade på någon hög person som skulle komma.

Sätt RPns KAR mot Livas PSY (alver –3, dvärgar +5) på Motståndstabellen:

Skillnad	Resultat
< 0	Liva är avvisande, tror inte riktigt på äventyrarna, säger inget
0 – +25	Liva är ointresserad men berättar vad hon vet ovan. Om man frågar kan hon kanske sälja lite av Larms tillhörigheter.
+30 – +50	Liva är intresserad, kommer ihåg sin barndoms spännande berättelser om dvärgarna, se Larms historia. Hon kommer ihåg kistan med sin fars saker på vinden. Säljer gärna.
> +50	Liva vill gärna hjälpa RPna med deras uppdrag. Får hon inte blir hon stött, se Misslyckande ovan. Får hon delta rotar hon runt på vinden och kommer ner med nyckeln i handen. *"Gamle Dvorin (en dvärg) sa jag skulle vara rädd om denna, jag skulle behöva den kanske. Tror ni verkligen... Oh så spännande!"*

Övertalningen får stöttas med pengar, berättelser om dvärgar o. s. v. (vilket kan ge upp till +5 på KAR). Dock får det inte ske för ofta och inte utan maskerande anledningar, för då blir hon misstänksam. Högst varannan dag.

Larms berättelse

Om Liva bestämmer sig för att hjälpa RPna på traven kommer hon plötsligt att tänka på en rövarhistoria hennes far ibland berättade för dvärgarna när han trodde att ingen hörde på. Liva lyckades gömma sig ett par gånger då det var dvärgar hemma och fick höra den.

Historien börjar med att Larm och ett par av hans dvärgvänner en dag överraskade några orcher och svartpräster som torterade en prästinna. De lyckades överraska banditerna och hugga ner dem. Prästinnan var döende, men innan hon dog talade hon om var ett skrin med en magisk skatt fanns och bad honom bevara den.

"Vi hittade skrinet trots att det kryllade av orcher och sådana där svartpräster. Men dom kunde på nått sätt lukta sig till var skatten var. Jösses vad den måste ha varit viktig för dem, de jagade oss hänsynslöst i flera veckor. Hur många vi än dödade i fällor och med yxorna så vällde de fram. Vi dödade hundratals av packet, (de blev fler för varje gång, tänkte Liva)*, med vapen och bara nävar. Hade det inte varit för spöket eller guden eller vad det var skulle vi aldrig klarat det. Vi vadade i orcher, prästerna sprutade besvärjelser på oss så håret krullade sig i hettan, vi hade alla former och färger, rustningarna sprakade och blixtrade och jorden öppnade sig under oss. Tempelriddarna anföll oss gång på gång. Trots att jag var ovanligt stark och klok trodde jag ett tag att detta var vår sista strid."*

Däremot vet inte Liva var skrinet tog vägen, det tycktes alla ändå veta.

I Livas och Dimars hus bor dessutom en gesäll, en vakt (en ung vuddist som studerar vid akademin och drygar ut sin inkomst med ett lätt arbete), en gårdsman och två pigor.

Viktiga föremål i huset

Om RPna blir inbjudna och visade runt i huset så kommer de att få se ett porträtt av Larm. Det visar en kraftig man med ett slagsvärd på ryggen. Runt halsen hänger en nyckel i en kedja. Mannen står vid en torgbrunn. Han påminner en del om Liva. (Det är en bild av Larm vid Södra torgets brunn. Nyckeln är den som är gömd i brunnen.)

I det södra vindskontoret finns de två stora ekkistor som innehåller de av Larms personliga tillhörigheter som Liva fick ärva. I den ena finns kläder, en ringbrynja, armskenor, ett väl använt men välvårdat bredsvärd med bra balans (+1 FV, +1 000 sm i pris), ett läderharnesk (abs 1), en dvärgsmidd öppen stålhjälm (lätt att identifiera), elddon och en ryggsäck. Alla kläder och rustningar passar STO 10–11.

I den andra kistan finns arbetskläder, smidesverktyg, en uppsättning stenarbetesverktyg (6 BEP, 790 sm) och två dvärgsmidda stållås, vardera liggande med två nycklar i en skinnpåse. Till det ena låset är dock inte nycklarna identiska, vilket kräver ett lyckat färdighetsslag i Finna dolda ting för att se, eller att nycklarna provas i låset. Endast den ena fungerar.

Den andra nyckeln passar i källaren till Larms gamla hus. Liva kan tänka sig sälja lås och vapen till hugad spekulant med intresse av dvärgating, eller till en dvärg.

Larms före detta hus

Larms hus, nr 107, är ett mindre enklare hus i hantverkarstil. Nu är det ganska vanvårdat. Fönstren är smutsiga och av låg kvalitet. Det går ej att se genom dem. Ett fönster är sönderslaget och ersatt av plankor. Ovanför den låga dörren finns dock en murad figur, som skall föreställa Kandras vapen, en uggla med utsträckt vinge. Nuvarande ägaren vet inte vem som gjort den, men någon granne kan eventuellt upplysa om att den gjordes på Larms tid under ett av hans högfärdsutbrott.

Dolda ting

Slår man sönder figuren trillar en liten nyckel av ren mithril ut tillsammans med murbruket. Den är helt omöjlig att se innan man slår sönder figuren. Nyckeln är en av de tre nycklarna som leder till de hemliga rummen i källaren.

Invånare i huset

Nu bor en före detta vinhandlare i huset. Han blev dock själv mer intresserad av sina varor än att sälja dem, och rörelsen gick omkull. Nu försö-

ker han tjäna lite pengar på att bränna sprit åt stadens törstiga, men ganska ofta går huvuddelen av produktionen till egen förbrukning.

Hans hustru håller igång familjen genom sitt väveri, som är av god klass. Hennes utgångsläge vid köpslåendet är dock inte så stark, varför hennes arbete är oförskämt underbetalt.

Hustrun för talan vid alla förhandlingar, vinhandlaren är antingen vid apparaten och producerar, eller vilar sig efter den nödvändiga provsmakningen under processens gång; i regel provas det kontinuerligt.

Hon kan tänka sig att sälja huset för en billig penning, cirka 20.000 sm, eller hyra ut ett rum till en hantverkare eller två. Även salongen kan hyras ut som arbetslokal, den är ännu inte renoverad. Larm använde salongen för finsmide, spisen är ombyggd till ässja. Därefter var det en lagerlokal för importerade vinfat men nu står det oanvänt. En del av Larms saker finns kvar. Mer än två hyresgäster vill hon dock inte ha, det blir så mycket spring då. (80 sm för sovrum, 160 sm för salongen per månad.) Linne, städning, varmt vatten blir 60 extra sm per månad och person. Eventuell frukost får RPna fixa själva; familjen äter aldrig frukost själv.

Andra gruppers intresse för hus 107

Varje gång man lämnar eller återvänder till huset, eller tittar ut mot gatan efter det att man börjat leta efter skatten i källaren, kan man få se en eller två personer som tycks bevaka hus 107 eller något av grannhusen. Chansen är lika med Upptäcka fara –4.

Personerna är grå– eller svartklädda på ett sätt som döljer deras utseende. De försöker dölja sig i folkmassan på gatan eller sitter i skuggan i någon nisch. En känslig person tycker sig se en obehaglig aura kring dem och känner sig illa till mods (t. ex älvfolk och personer med över 18 i Upptäcka fara).

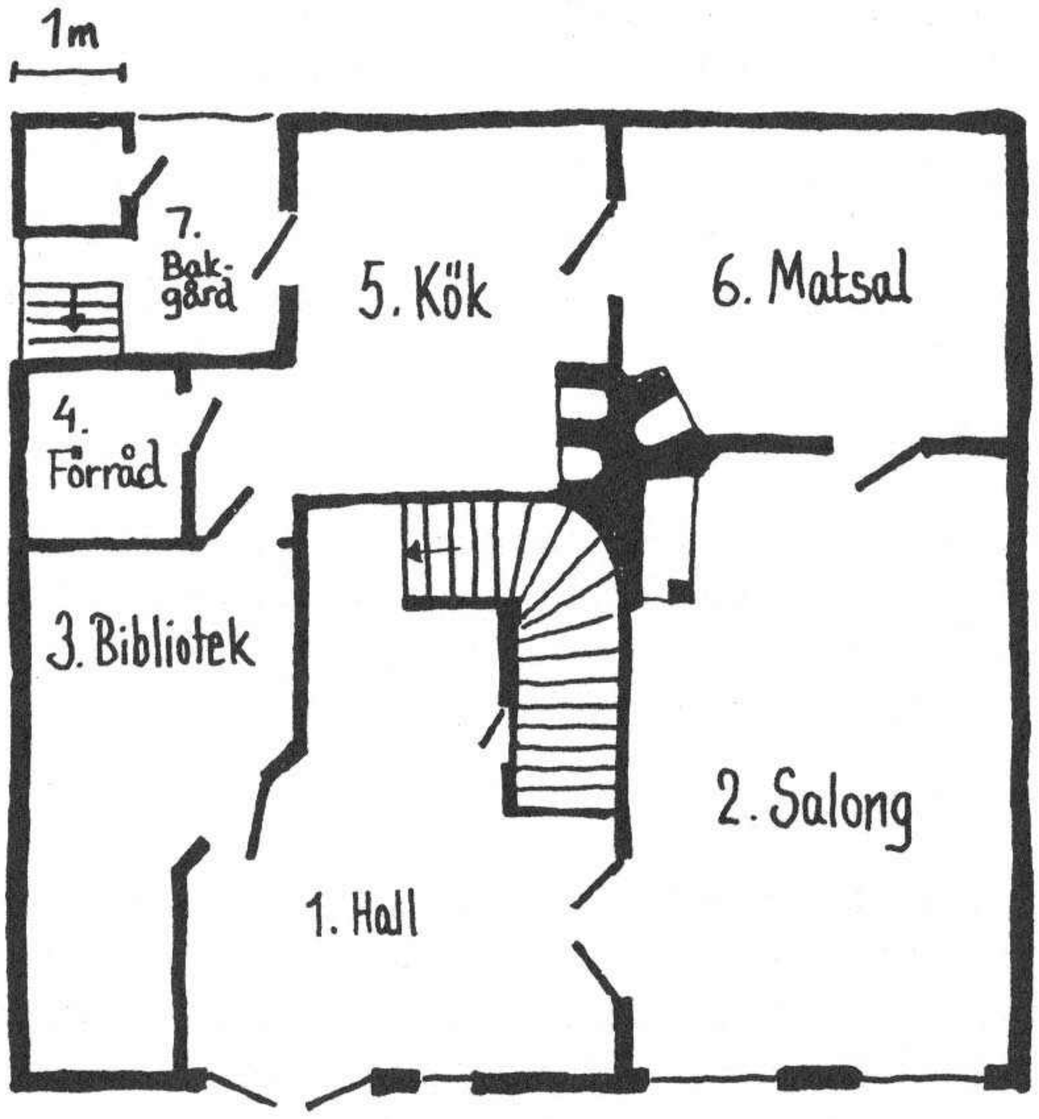
Det är dessutom 10% chans att en liten flicka i trasiga kläder är med dem. Hon ser rädd ut. Detta kan dock bara upptäckas en gång, därefter är aldrig flickan med mer.

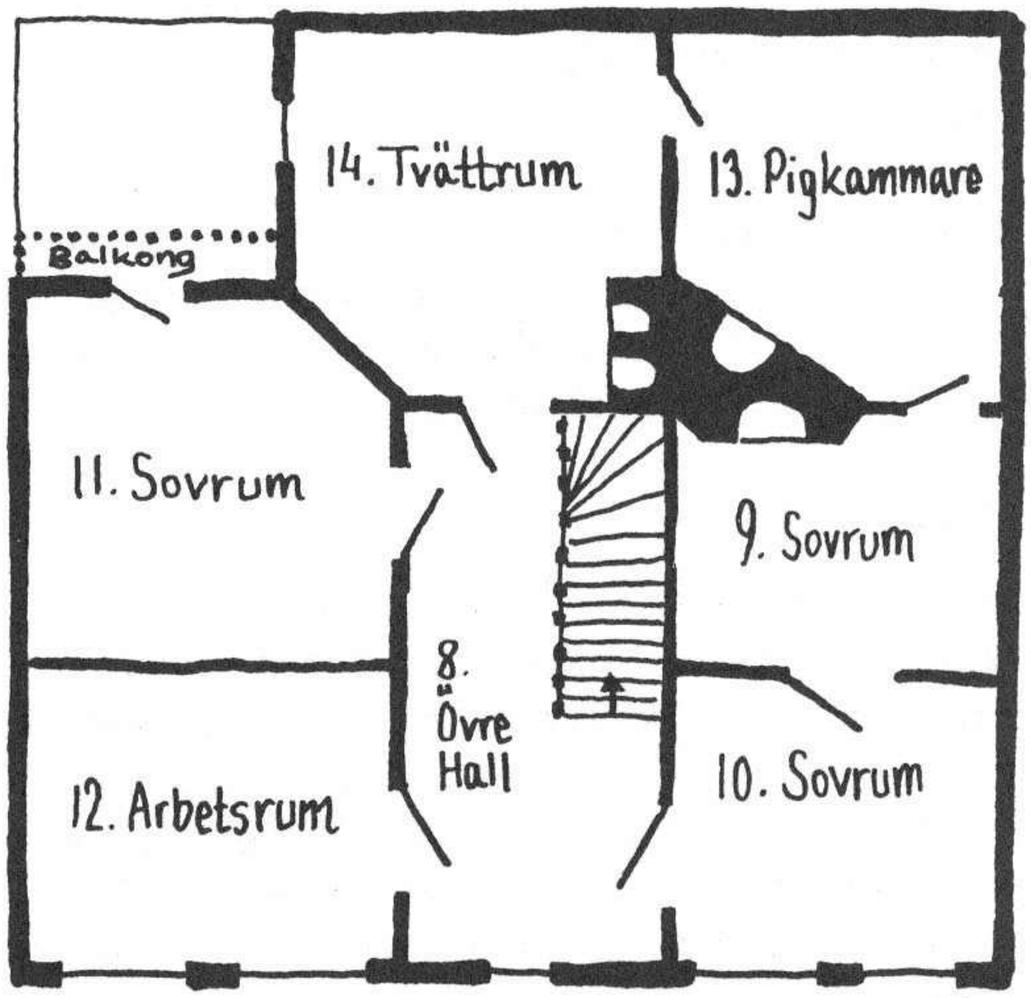
Om man öppet betraktar bevakarna låtsas de syssla med annat och avlägsnar sig efter en stund. Andra personer i något annorlunda kläder dyker strax upp. Tilltalar man dem, svarar de kort och snäsigt, insisterar man hotar de kalla på vakten. Går man till handgripligheter dyker fler personer upp och hjälper bevakarna. Det är kultens väpnare. Man försöker i det längsta undvika magi.

Beskrivning av huset, bottenvåningen

1. Hallen

En stor hall med en trappa till övervåningen. Vackert vävda mattor och väggtyger täcker golv och väggar. Lågt i tak, cirka 2 m. En förbommad dubbeldörr till höger leder till salongen. Till vänster en öppen dörr till biblioteket. En liten dörr under trappan leder till en skrubb med gamla möbler, gamla tomma vinfat och vinterkläder.





2. Salongen

Salongen är ett stort smutsigt rum med en del tomma vinfat och buteljer. Ett litet städ står i ett hörn med en mindre smidesslägga intill. Den stora öppna spisen har försetts med ett glödraster och en trampbälg. Den senare har börjat spricka i vecken. Ett av fönstren mot gatan är trasigt och ersatt med några plankor. Golvet är otroligt dammigt och smutsigt. En låst dörr leder till matrummet. Nyckeln finns i låset på andra sidan.

3. Biblioteket

Biblioteket är ett medelstort rum med kraftiga, krokiga takbjälkar som sitter lågt, cirka 1,90. Rummet domineras av två vävstolar och en spinnrock. I bägge stolarna finns en varp under arbete, båda med imponerande vackra motiv.

I taket hänger en mängd färgade garner. I lådor ligger garn, spunnen ofärgad tråd, okardad och kardad ull, lin, tagel, bomull och lite silke. Rummet ger ett hemtrevligt intryck.

Niriann tillbringar en stor del av sin tid med att arbeta i detta rum.

4. Förråd

Ett stort linneförråd. På hyllorna ligger lakan, dukar, handdukar, filtar och liknande. På golvet finns korgar med rena kläder och rena trasor för vävning.

5. Kök

Ett stort allmogekök med spis, bakugn, stor arbetsbänk vid västra väggen, ett matbord med fem stolar mitt i köket och flera skåp längs norra väggen. En dörr leder till matrummet (låst, STY 19), och en ut till bakgården.

Varelser

I köket gör Niriann huvuddelen av allt hushållsarbete, även strykning och reparation av kläder m. m. (tvätt sker dock på bakgården). I regel äter hela familjen i köket. Endast vid bjudningar (ej särskilt vanliga) nyttjar man matsalen.

6. Matsal

Husets finaste rum. Här har Niriann försökt bevara resterna av bättre tider. Ett vackert träbord med en duk som får betraktas som ett mästerverk står mitt i rummet. På bordet står tre bronsljusstakar med vaxljus. På väggarna finns hyllor med lite porslin och riktiga glas. Rummet är oftast låst, nyckeln förvaras längst in i ett skåp i köket.

7. Bakgården

En liten inbyggd bakgård hör till fastigheten. På bakgården finns ett tvättkar, ett utedass och en binge med ved. En trappa leder ner till källaren.

Övervåningen

8. Övre hall

Den övre hallen är långsmal och har flera dörrar. Trappan från undervåningen leder upp till den inre delen. I hallen finns några stolar och två stora målade kistor. En oljelampa hänger i taket.

Kistorna innehåller bolster för kalla vinternätter. I en av dem har Durvan gömt ett krus med sprit som reserv nattetid. Spriten är dåligt renad från finkel och går att sälja endast till alkoholister (11 sm).

9-11. Sovrum

Alla tre sovrummen är lika. De inrymmer en säng, ett träskåp, ett litet bord med en oljelampa och en stol, en bänk med en kanna och ett handfat och en nattpotta. På golvet finns tjocka mattor mot golvdraget.

Niriann sover i det östra sovrummet intill pigkammaren, Durvan i det nordvästra. Dessa skåp är fyllda med kläder. Nirianns rum upplyses genom ett takfönster.

Det tredje sovrummet är oanvänt och kan hyras ut. Skåpet är tomt så när som på en massa damm.

12. Arbetsrum

Detta är ett stort och ljust arbetsrum som en tidigare ägare före Larm använt som skräddarrum. Nu är det mest lager för Nirianns produktion. Det finns 6 färdiga dukar och väggbonader (0,2 BEP och 50+1T20 sm styck). Rummet kan hyras ut till något lämpligt, inte alltför tungt arbete.

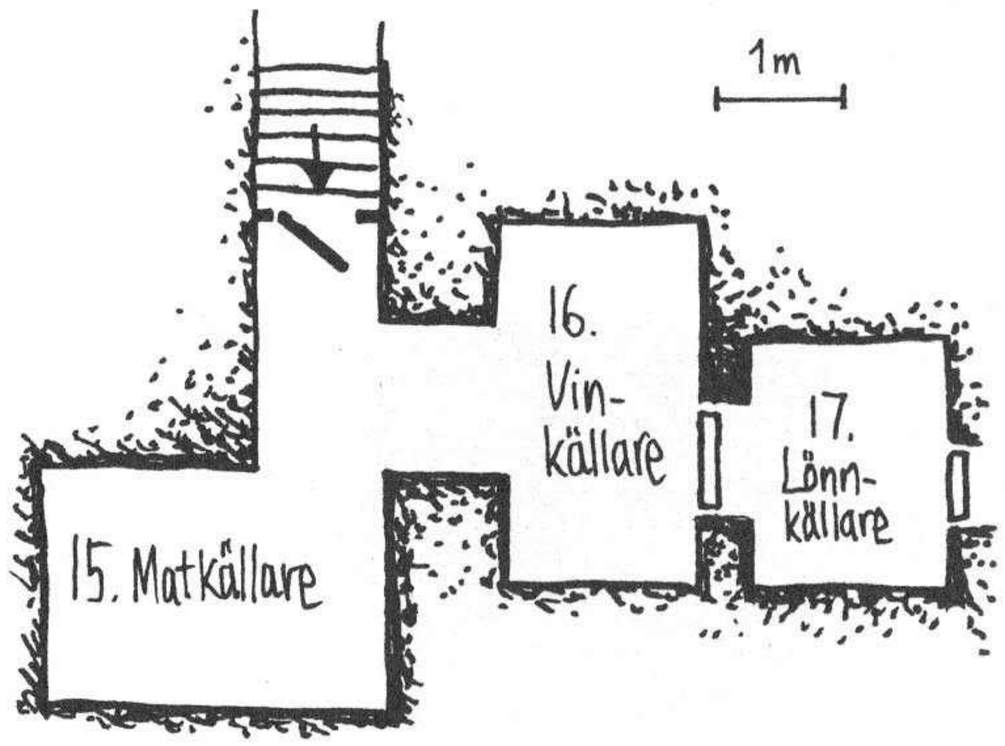
13. Pigkammaren

Ett stort rum som saknar fönster. Dagsljuset kommer in via ett litet takfönster. I rummet finns en dubbelsäng och en enkelsäng. I övrigt som i sovrummen, men med lägre kvalitet.

14. Tvättrum

Tvättrummet är helt vitkalkat och används ej för klädestvätt (för tungt att bära upp allt vatten) utan som badstuga för att tvätta sig vid högtidliga tillfällen, (max ett par gånger om året). Vattnet värms då i en stor öppen spis i hörnet och

hälls i en stor träbalja. När alla badat hälls vattnet ut på bakgården. Emellan dessa bad använder Niriann rummet för att färga vissa garn. Det står byttor och små tunnor med vätskor överallt, en del med garn i, andra med löv, rötter, blommor och skal för att avge färg till lösningen. Det doftar starkt av kemikalier.



Källarvåningen

15. Matkällare

Omedelbart nedanför trappan finns ett källarrum med jordgolv och stensatta väggar. Takhöjden är 1,70 m. I källaren finns lite rovor, morötter, kålhuvuden och några äpplen.

16. Gammal vinkällare

En gammal vinkällare med ett oanvänt vinställ och en liggande träfat (tomt). I ett hörn står en koppartunna med skruvlock på ett bronsraster. Under står ett oljefyrfat (55% chans att det brinner). Från fatet går ett kopparrör som rullats i spiral ner i en stor träbalja med ljummet vatten. Röret fortsätter därefter ut genom en kork i baljans nederkant till ett bränt lerkrus. Brinner fyrfatet droppar det antagligen också i kruset.

En liten tunna med lönnsirap och en annan med honung står bredvid. En säck med maltad korn står i ett hörn.

Varelser

50% chans att Durvan finns här under dagtid. Durvan är för det mesta rätt pratsam och vänlig. Skryter gärna med sin fina destillator som han köpt av en handelsman. (Som i sin tur rövat den från en stupfull orch). Köper man hans sprit för cirka 20 sm kruset (värd cirka 11 sm i gränderna), blir han mycket lycklig och skall genast fira detta på krogen (enklare och trots sin egen mästerliga förmåga något godare).

En sådan fest varar minst 4 timmar eller i regel 3+1T4 timmar, och sker dolt för hustrun, (av naturliga skäl, hon förstår inte sig på glada fester). Detta ger äventyrarna en chans till ostört arbete. Samma sak sker om han får några silvermynt i dricks för något.

Se även varelser rum 17.

Dolda ting

I innerväggen finns en dvärggjord lönndörr. Den är extremt svår att upptäcka (–40 på CL) Den syns inte med magi, då den är stålskodd. Förs Livas nyckel inom en halv meter från väggen öppnar sig ett nyckelhål och en dörr kan öppnas.

Dörren kan ej brytas upp, (stålskodd dvärgport!). Det går att gräva runt hela väggen, vilket tar 2 veckor och stör både invånare och grannar betänkligt. (Möjligen kan Durvan övertalas med del i Larms skatt, han ser ett liv utan detta träliga och varma slit framför sig. Han kan dock inte hålla tyst på krogen, utan snart vet alla att man letar efter Larms skatt, vilken plötsligt växer över alla gränser.) Det är upp till spelledaren att fundera på hur stadens styrande, borgare, grannar och svartpräster handlar.

17. Lönnkällaren

Innanför dvärgdörren finns ett mindre rum med 4 kistor. En vanlig reskista och 3 smala höga järnbeslagna kistor. Reskistan har ett stort teckenen i förgylld brons på framsidan (en dvärgruna för L). I övrigt inget.

Varelser

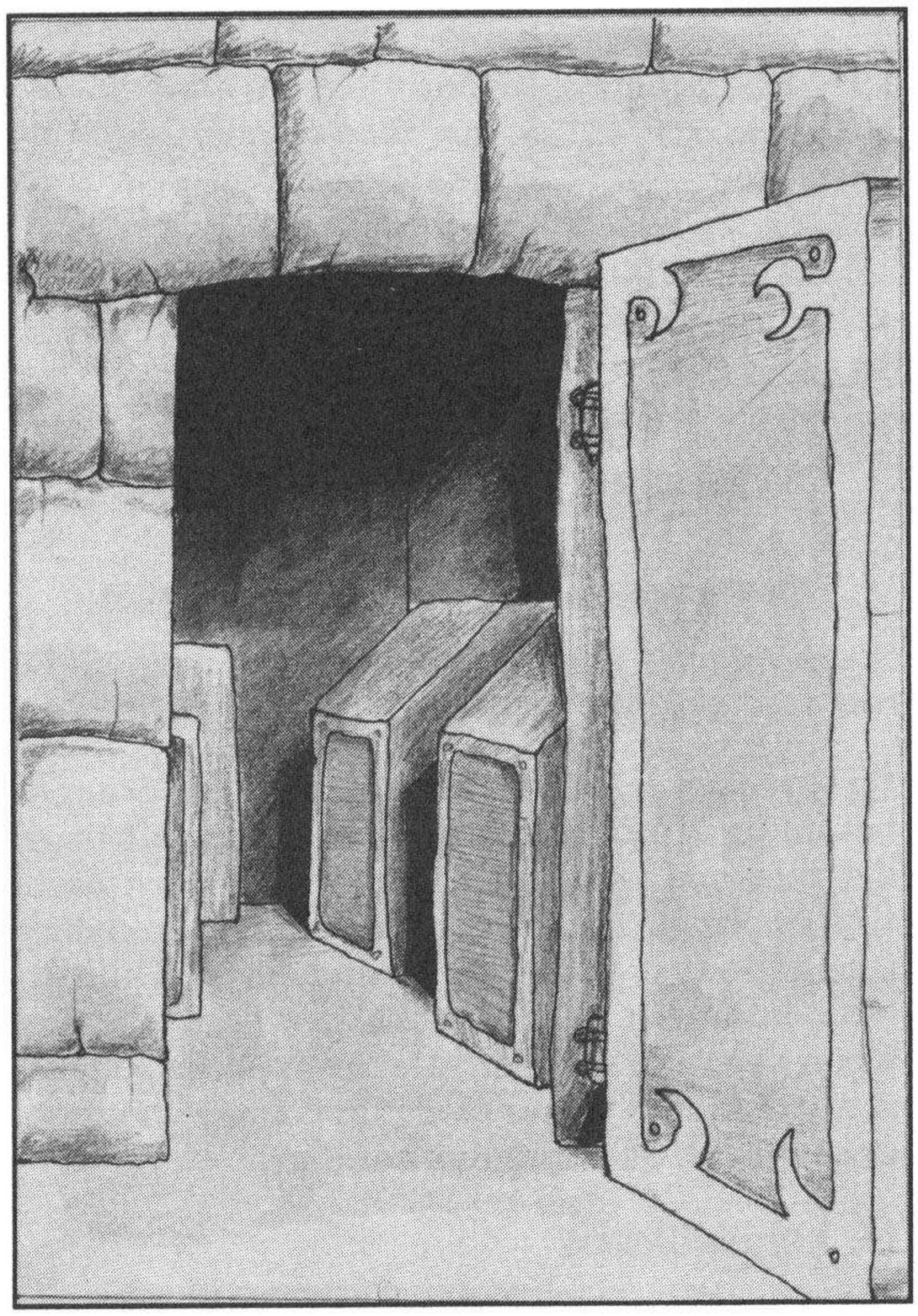
I rummet finns inga varelser. Durvan är ett riskmoment, se rum 16. Niriann kan någon enstaka gång komma ner i matkällaren, 10% risk per tillfälle som RPna vistas där.

För varje gång äventyrarna skall göra något speciellt i rum 16 eller gå in eller ut ur 18 slå 1T10.

1	Nirianne kommer ner i källaren
2–4	Durvan finns där eller kommer dit. Om han behandlas enligt rum 16 ovan är han borta i 3+1T4 timmar.
5–10	Inget

Dolda ting

Den stora reskistan är olåst. I den finns en påse med 2345 sm, en med 142 gm och sju stycken tunna böcker, i vilka Larm fört dagbok om sina äventyr. Det mesta är ointressant. En mindre del behandlar de strider och de äventyr han varit med om. Om skrinet står kortfattat den berättelse Liva kunnat berätta. Efteråt har han tillagt (daterat två år senare): *"Kan ej finna någon att lämna dem till. Får behålla skrinet tills vidare. DEN VITA håller med."*



Under detta står med ny stil: *'Se bok 6 sidan 134.'* I bok 6 sidan 134 kan man läsa:

"Problemet med skrinet förföljer mig. Har ej kunnat hitta ägarna. Mina efterforskningar har dock nått de svarta, för svartpräster har börjat fråga efter en man med mitt utseende. Tack och lov för dagsedeln på 'Fallande svärdet'. Näsan sitter nu på andra hållet och jag har fått odla ett större skägg för att dölja mitt ärr. Folk tycks inte komma ihåg hur jag såg ut innan. Jag har bett gamle Dvorin om hjälp att göra ett gömställe för skrinet. Han har lovat att hjälpa mig. Anländer första veckan efter sommarfesten med några pålitliga dvärgar för att hjälpa mig. DEN VITA accepterar. [— — —] Dvorin har anlänt med sina vänner. Upptäckte att Diurn var med. Inte sett honom sedan striden vid Galdor. Han vill höra historien. Berättade på kvällen. Liva, den rackarungen, hade gömt sig i vedlåren. Tror inte hon förstod vad det rörde sig om. [— — —] Har påbörjat arbetet med lönnrummet. Grannarna besvärliga. Fick till slut visa upp lite guldmynt jag "funnit" för att tysta dem. [— — —] Grannarna gräver också. De kan i värsta fall gräva sig in i detta rum. Dvorin har bestämt att fortsätta med en ny hemlig gång. Har börjat smida nycklarna. Jag måste finna gömställen. Dirdam skall svara för magismidet. Tur att denne mästerdvärgasmed var med. Han är den ende av dvärgarna som fått se DEN VITA. De konfererade på ett för mig okänt språk i flera timmar."

Bok nr 7 är den sista boken. På sidan 4 i den står det:

"Vi bröt igenom väggen till en underjordisk gång. Dvärgarna mycket upprörda. Den nya hemliga magiska porten var precis klar, till ingen nytta. Tänk om staden visste vad som döljer sig under den. [— — —] Det verkar vara en oanvänd del av ett underjordiskt system. Ingen har varit här på många långa år. Ingången från huvudkatakomberna är väl dold och kanske nu okänd av templet. Dirdam tror han kan spärra av ingången med en oupptäckbar dvärgport. Gångarna skulle då underlätta vårt jobb. [— — —] Har funnit gömställen för de andra nycklarna. Om jag skulle försvinna måste de rätta ägarna kunna hitta dem. Därför har jag antecknat ställena och lagt dem i förseglade buteljer för att bevaras. Dirdam har smitt kistorna och försett dem med tecken enligt DEN VITAS anvisningar. De rätta ägarna hittar dem utan fara. [— — —] Gömstället förseglat. DEN VITA har känt de svarta närma sig och går nu till vila i gömstället. Hon kommer fram när skrinet återfinns. Nu kan inga av hennes fiender spåra henne längre. Må Ljuset vara med henne."

Resterande sidor (utmärkt med [— — —]) är fyllda med ointressanta artiklar om barnen, vänner och händelser i staden. De avtar mer och mer. Mellan de sista anteckningarna har det gått flera år. Den sista anteckningen lyder:

"Jag känner mina livskrafter ebba ut efter den senaste månadens sjukdom. Jag fruktar att slutet nalkas och tänker nu sälja detta hus och flytta hem till Liva och hennes man. Jag lämnar mina böcker här tillsammans med övriga skatter, om någon skulle komma som har rätt till dem. Tror inte den nye ägaren finner detta rum. Dvorin besökte mig nyligen och frågade försiktigt om DEN. Jag tror inte längre att jag får uppleva att de kommer. Kanske skall jag berätta för Liva om alltihop, men det är en svår börda. Jag får fundera på det."

(Larm berättade aldrig historien för Liva. Hans tillstånd försämrades kraftigt en kort tid efter denna anteckning, och han avled ungefär tre månader senare.) De övriga kistorna är alla försedda olika konstiga tecken. I övrigt är de identiska.

Den mellersta kistan

Den mellersta kistans lock är spärrad med en tydlig spärr, inget lås. Den är märkt med en dvärgruna för "fälla". Förs spärren undan flyger

det fjäderbelastade locket upp och ett armborst avfyras mot den som berör spärren. Den gör 2T6+3 i skada och träffar enligt:

1T10	Träffområde
0–1	Huvudet
2	Vänster arm
3	Höger arm
4–7	Bröstet
8–9	Underlivet.

I kistan finns 11 guldarmband (5+1T20 gm), ett fat av rent silver (1 BEP, 450 sm) och ett litet guldskrin. I skinet finns en liten glasflaska, i vilken ett rullat pergament ligger. En etikett på flaskan anger att den innehåller 'kalpa' (en alkemist vet att detta är en gas som omedelbart fattar eld då den blandas med luft). Öppnas flaskan ovan vatten antänds pergamentet omedelbart dåluft kommer in i flaskan (brandmedel i flaskan). Det enda som återstår efter att branden släckts är ett bränt läderstycke med texten:

*** tre*** ny*k**n av mi****l
***** * Kan**** vape* ******r
dör*** **** ***** ***.
* ****

Öppnas flaskan under vatten får man ett blött, men läsbart skinn, med texten:

Den tredje nyckeln av mithril
finns i Kandras vapen ovanför
dörren till detta hus.
— Larm

Texten kan givetvis även fås fram med SYN.

Se beskrivningen av Larms uggla ovanför dörren till huset. Kandras vapen finns också ovanför portvalven vid Norrport och Kungsport samt på rådhuset. Stadsportarna bevakas av portvakten, där måste list till för att komma åt vapenskölden. Inget är dock löstagbart där. Rådhusporten bevakas nattetid ej av annat än nattvakt och nattvandrare. En tjuv kan hyras för 150 sm.

Den högra kistan

En synlig spärr spärrar locket. Inga lås. Förs spärren undan kan locket öppnas. Inuti ligger en ekkista med god passning till innerväggarna, högst en mm bred springa. Två handtag är synliga i locket som är märkt med dvärgrunan "ignorera". Kistan kan lyftas av en man.

Lyfts kistan upp till mer än hälften stöts 8 långa dolkar ut, två på varje sida. Den/de som lyfter träffas av 1T2 klingor. Skada 1T4+4 KP.

Under ekkistan finns ett dokument med texten: *"Jag är ledsen, gamle vän, men hade du läst tecknet hade du aldrig öppnat denna, och kan du inte läsa det så har du inte i den att göra. Låt dina kamrater försvinna innan ännu värre saker händer dem. — Larm äventyraren."* I övrigt är kistan tom.

Vänstra kistan

Kistan är utvändigt identisk lik de övriga kistorna. En spärr håller locket stängt men om spärren förs undan kan locket öppnas. Under locket finns ytterligare ett stenlock med två handtag och ett vackert uthugget mönster.

Det vackra mönstret är ett SIGILL (laddat med 18 PSY) som en av dvärgarna ristade in i kistlocket för att undanröja falsksinnade besökare. Den som ser sigillet utsätts omedelbart för en sinnesläsande besvärjelse, och skulle det visa sig att betraktaren har falska planer i sinnet (SL:s bedömning; för RPna borde det inte vara några större problem) så måste han motstå en FÖRVANDLA. Övervinns betraktaren av PSY 13 förvandlas han till en padda och förlorar dessutom 6 PSY. Förvandlingen varar i 15 timmar.

Under locket ligger en karaff av bergskristall med guldinfattning (dvärgarbete, vikt 1,5 BEP, värde 1.400 sm). Kristallproppen är förseglad med lack. I karaffen ligger ett pergament. (Karaffen blir Livas ögonsten om hon ser den. Hon kommer att nöja sig med den om hon får den, oberoende av hur många skatter det finns. Hon minns den från sina tidigaste år och trodde Larm sålt den).

Öppnas karaffen kan man läsa följande på pergamentet:

"I som söken det I veten, men ej bören ljudligt säge, veten att jag, Larm Legast har låtit bygga detta gömställe. Är I av rätt ull, frukten inte. Är I en av de Svarte, veten att I döden möte. Det kräves trenne nycklar att vidare komme. En I han för att hiten nåe.

Den andre av ädelt guld jag gömt i stadens brunn på torget det södra. 7 famnar ner i fack den ligge i det I läsem i tecknen.

Den tredje nyckel I i värdigt tecken finne. Om det Eder ej hjulpe, I i nästa kista bättre kunskap finne. Akten dock på I veten vad, om I tecknen tyde må."

I rummet finns också en dvärgagjord lönndörr. För att finna den krävs att RPna har alla tre nycklarna. Med SYN kan den inte ses, eftersom den skyddas av en magisk besvärjelse.

Om RPna hittat alla tre nycklarna och håller upp dessa så att deras skugga faller på väggen

mitt emot lönndörren så framträder ett svagt silvervitt sigill. Mitt i sigillet finns tre nyckelhål. Om alla tre nycklarna sticks in i låsen hörs ett svagt klick och sigillet försvinner. Öppnas dörren syns en smal gång, 1,8 x 1 m som leder inåt. För beskrivning av det som finns innanför, se kapitlet 'Katakomberna'.

Brunnen på Södra torget

På Södra torget finns en av stadens mindre brunnar. Brunnsschaktet täcks av ett stort stenlock som väger 30 BEP.

På insidan av brunnen finns det bronskramper som man kan klättra ned på, men de är genomärgade och ganska osäkra. De tål ungefär 12 STO. Används de så sätt klättrarens STO mot 12. Utrustning räknas 3 BEP = 1 STO. Misslyckas slaget störtar klättraren ner, då kramporna för händerna också brister vid en sådan plötslig belastning. Fallet är 6 meter och vattnet är cirka 3 m djupt. En person som faller ned tar 1T6 i skada och måste ha hjälp uppifrån för att kunna ta sig upp.

Dolda ting

4 m ner finns en sten som kan petas ut med en dolk eller liknande. Ett 'L' är inhugget i stenen. Det syns så dåligt att det är svårt att se det i fackelljus (–6 på Finna dolda ting).

Innanför stenen ligger ett rostigt järnskrin på en tegelsten. Det går inte att öppna, eftersom det rostat ihop. Med syror och olja kan det rengöras så att locket öppnas. I skrinet ligger en sten.

I facket där skrinet låg finns också en tegelsten i porös lera, på vilken skrinet stod. Spräcks tegelstenen så trillar en guldnyckel inbakad i vax fram.

Varelser

Under dagen är det hela tiden liv och rörelse runt brunnen. Vatten hämtas kontinuerligt, framförallt från bykhuset intill. Det ses med mycket oblida ögon om man måste klättra ner och reparera under denna tid, därför att man rör om i brunnen och grumlar vattnet. Smaken blir dålig och sköljvattnet odugligt. Man är också medveten om att smitta kan spridas med renhållare. För att komma ner i brunnen krävs absolut akuta problem. Trotsar man det kommer folk att förhindra det med våld, och inom 1T6 minuter är vaktpatrullen där. Patrullen vet troligen om ifall det skulle repareras på ett så känsligt ställe och i så fall varit på plats förstärkta med ytterligare ur vakten. Falska reparatörer grips omedelbart, starkt misstänkta för sabotage. Detta behandlas som överlagt mord.

Nattetid finns i första hand patrullen, brandvakten och några nattvandrare. De senare är i regel folk som bor i närheten på väg hem efter en fest eller liknande, eller fredlösa på väg till eller från gillet.

Överraskande händelser nattetid (slå 1T10 varje kvart): Är gruppen klädd i arbetskläder ökar KAR med 3 i reaktionstesterna, har de tyngre vapen minskar den med 2 och har de rustning minskar de med 4. Använd alltid den lägsta KAR i gruppen.

1	Patrullen anländer. Ser de att någon är i brunnen grips de och förs till arresten. Där tar man reda på om brunnen verkligen skulle repareras. Främlingar är mycket misstänkta för sabotage, det stora hotet för en befäst stad.
2	En brandvakt kommer med sin blöta filt och jakthorn. Han är intresserad av vad som skall göras, han har inte så många att prata med på natten. Han tror att det är frågan om utländska brunnsbyggare som är här för att rena brunnen (han har INT 6). Testa RPnas modifierade KAR mot 6. Angrips han eller blir misstänksam försöker han blåsa i sitt horn. Patrullen kommer 1T4 minuter senare.
3	Några invånare (1T6 stycken) går förbi på väg från krogen. De är glada och bullriga, men tycker inte direkt om att man river i deras brunn. Sätt KAR mot 11. Ligger tärningen väl under gränsen för godkänt är de lätta att lugna och de går vidare. Ligger det över halva nivån för godkänt vill de veta vad som görs och varför. De kan dock övertygas. Misslyckas slaget nöd och näppe är de misstänksamma och vill själva se att vattnet inte grumlas i onödan, slå igen efter att de fått se ner i brunnen. Misslyckas kastet grovt eller även andra kastet misslyckas blir de aggressiva. *'Ni har inget i vår brunn att göra, försvinn, era förbannade svin'.* Varje minut anländer 1T6 nya stadsbor och 1T6 minuter senare kommer nattpatrullen, se ovan.
4	En tjänare skyndar förbi. Han tittar skyggt på arbetarna. Grips gruppen senare kan han vittna.
5	En kvinna anländer för att hämta tvättvatten till morgonen. Hon är mycket upprörd över att de grumlar hennes vatten, sätt KAR mot 13 på Motståndstabellen. Misslyckas slaget börjar hon skrika 'Vakt! Vakt!' 1T10 minuter senare kommer vaktpatrullen.
6	En tjuv eller en rånare skyndar förbi. Sätt KAR mot 11 på Motståndstabellen. Lyckas slaget så försvinner han. Misslyckas det kommer han fram och vill veta vad man gör, han vädrar pengar och kan således mutas. Bemöts han hotfullt försvinner han snabbt, men kommer tillbaka med ett tiotal gillesbröder. De vill ha bra betalt eller så tar de vad de vill. Är motståndet starkt ropar tjuvarna på vaktpatrullen, som kommer 1T4 minuter senare.
7–9	Slå igen 1 minut senare.
10	Inget dyker upp.

Katakomberna

18. Övre gången

Denna smala, c:a 8 m långa gång avslutas med en liten bur som rymmer högst en person åt gången. Trampar man på golvet sjunker buren sakta ner om belastningen är mer än 21 BEP eller STO 7. Den verkar vara fjäderbelastad.

Stiger en person in i hissen sjunker den 3 m, varefter den stannar. Hissen är då i ett smalt schakt. Mitt för hissen finns två handtag märkta med var sitt tecken. Drar man i ett av handtagen hörs ett par spärrar gå undan och hissen fortsätter ytterligare 2 m. Hela tiden hör man en kraftig fjäder spännas.

Mot slutet framträder en mörk korridor vid hissgolvet.

Dolda ting

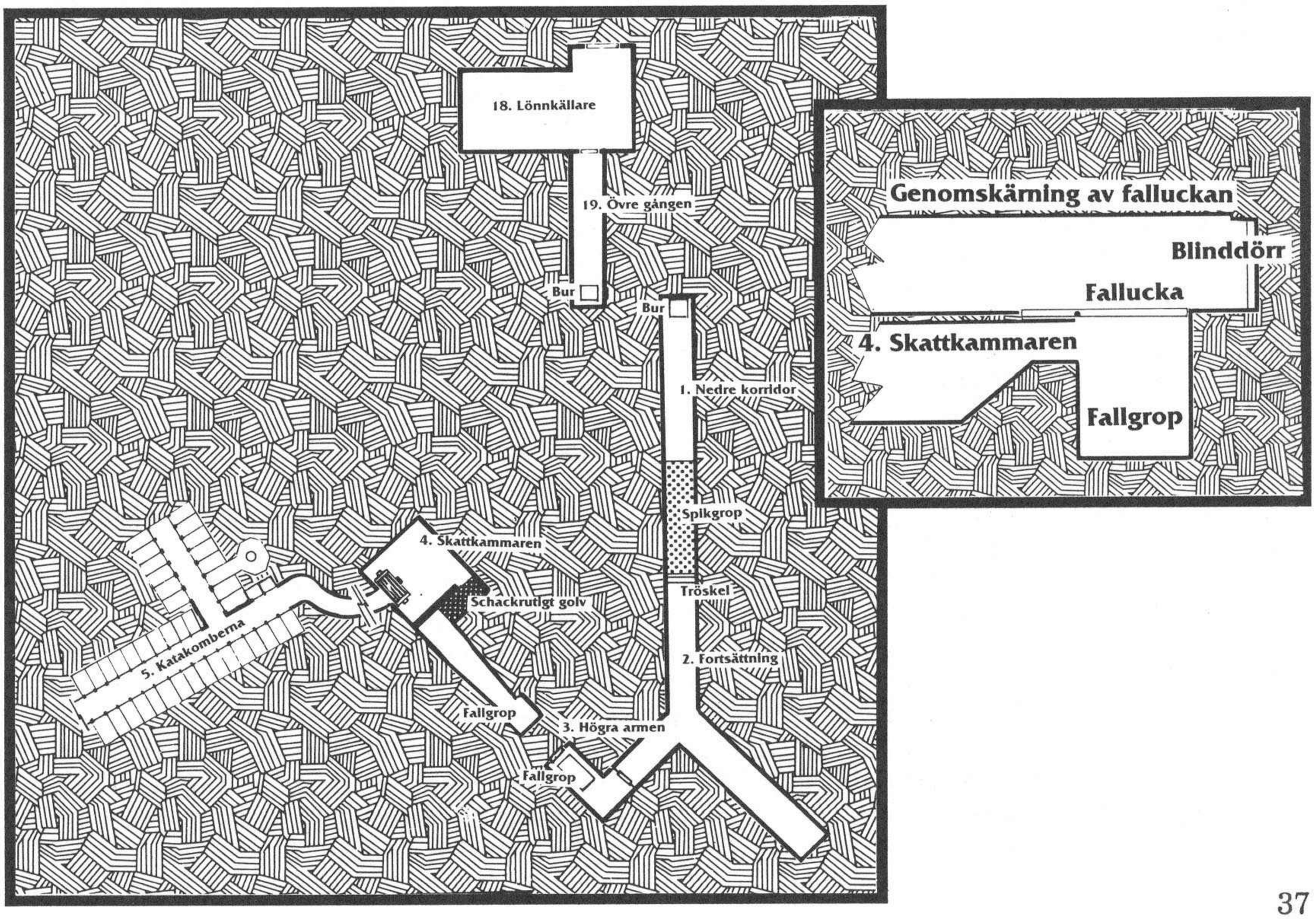
Handtagen utgör en sofistikerad fälla. De är märkta med runor som endast en dvärg kan läsa (SYN kan ge en antydan om vad tecknen står för). Det ena tecknet (det högra handtaget) står för 'framgång', det andra (det vänstra handtaget) för 'döden'. Om en RP i hissen inte vet något, så slå en tärning. Chansen är 50% att han drar i rätt handtag (SL kan givetvis modifiera detta beroende på hur han tycker att RPna har skött sig).

Drar RPn i 'framgångshandtaget' händer inget. Hisskorgen stannar mjukt ett par dm över golvet i den nedre korridoren. I väggen bakom hisskorgen finns ett centimeterstort hål. Stiger passageraren ur hisskorgen stiger den rätt snabbt upp till övre nivån igen.

Drar han i 'dödshandtaget' fortsätter hisskorgen åter nedåt, men när 2 m återstår till golvet lossas fjädern och korgen faller handlöst de sista metrarna. När den stoppas så sker detta med ett par spärrar i bakre delen av buren, så att en eventuell passagerare kastas framåt ut ur buren. Samtidigt skjuts en armborstskäkta ut ur hålet, träffar passageraren (CL = STO)och gör 2T6 i skada (rustning absorberar). Därefter börjar hisskorgen långsamt stiga uppåt med hjälp av en motvikt. På övre nivån hör man en smäll och eventuellt ett skrik. Därefter kommer korgen tom och sakta uppåt.

Vill man komma upp från nedre nivån så finns det en vev med vilken man kan veva ned hisskorgen.

Har man dragit i rätt handtag låses korgen i nedre läget och en dörr öppnas i väggen bakom. Ett litet rum blir synligt med ett armborst stående



de mitt i rummet. Ett ställ med flera skäktor sitter över mekanismen. Bakom armborstet syns en smal trappa som leder upp till en liten lucka, väl spärrad på insidan. Den går ej att öppna från andra hållet. Lossas spärrarna kan luckan öppnas och man kommer ut i övre korridoren precis innanför dörren.

Drar man i fel handtag utlöses armborstet när hissen är nästan nere. Skäktan har 50% chans att träffa varelser i nedre korridoren. Testa först mot främsta varelse, därefter mot bakomstående i tur och ordning tills den träffar någon och stannar, eller passerat alla. Hisskorgen glider sakta upp igen. Håller man emot stannar den, men det går ej att öppna dörren till trappan.

Nedre nivån

1. Nedre korridor

Nedre korridoren är 2 m hög och 1,5 m bred. 12 m längre fram öppnar sig ett 7 m långt och 3 m djupt hål. På botten sticker ett flertal decimeterlånga bronsspikar upp. Faller man ner träffas man av 1T3 spetsar som vardera gör 1T6 i skada.

Det går att klättra ner och försiktigt gå mellan spetsarna.

2. Nedre korridorens fortsättning

Bortom gropen fortsätter korridoren kraftigt sluttande utför. Precis bortom gropen finns en 3 dm hög tröskel. 10 m bortom gropen delar sig korridoren i två grenar som ett 'Y'. Den vänstra fortsätter 20 m in åt vänster. Den högra slutar med en bronsdörr 5 m fram.

Dolda ting

Bronsdörren är helt slät utan handtag eller lås. Den är heller inte låst, utan kan lätt knuffas upp. Man känner dock att något gör motstånd; dörren blir trögare att öppna ju mer man öppnar den. Om man öppnar den tillräckligt mycket hörs en skarp smäll bortifrån hisschaktet, och en skäkta skjuts ut av armborstet (armborstet har CL = målets STO och gör 2T6 i skada). En liten person (STO 7 eller mindre) kan komma förbi dörren utan att armborstet utlöses. När han väl kommit förbi dörren kan han lätt desarmera mekanismen som utlöser armborstet.

3. Högra armen

Bortom dörren kröker korridoren åt höger och slutar 2 m bort med ytterligare en bronsdörr.

Dolda ting

Bronsdörren är en blinddörr som inte går att öppna. På dörren står med dvärgrunor: 'Fortsättning under luckan'. Använder någon SYN står det dock: 'Du rättfärdige stig fram, dörren är din.' På runorna ligger nämligen ett sigill som aktiveras av just SYN. Försöker man igen inom en timme kan man dock se den rätta texten, eftersom sigillet då inte hunnit laddas om.

Lyckas man med ett slag på Finna dolda ting så ser man att golvet i den två meter långa sidogången består av en enda stor stenplatta. Plattan är en vipp-platta som är upphängd i hitre änden. När man kommer några decimeter ut börjar den tippa neråt i en djup grop. En RP måste slå under sin SMI med 1T20 och dessutom över sin STO med 1T20 för att lyckas hoppa tillbaka. Misslyckas han glider han ner i gropen. Luckan tippar omedelbart tillbaka. Gropen är 4 m djup. Slå skada på den som faller ner.

4. Skattkammaren

Den dolda ingången till skattkammaren finns under falluckan. Den kan inte ses när luckan är nerfälld, för då täcker luckan hela öppningen.

Gången som leder från gropen till skattkammaren är ungefär 2 x 2 x 2 m. Efter 6 m kommer man till en krök. Bortom denna består golvet av svarta och vita, 2 x 2 dm stora plattor. De svarta plattorna är fjädrande och döljer ett tiotal rakknivsvassa knivar. Belastar man plattorna med minst 5 STO sjunker de cirka 5 cm, och spikarna tränger igenom alla skor och ger 1T4 i skada. Enda chansen att komma över är att gå på de vita rutorna eller att lägga stålplattor under fötterna. En runa på väggen varnar, 'Fälla'.

Bortom mosaikgolvet öppnar sig en bergkammare, 6 x 5 x 2 m. I rummet finns en vägg med runor och en stor bronskista. Runorna är oläsbara för alla utom dvärgar. De säger bara att medlemmar skall vara säkra på det funna innan de försöker ta den härifrån.

I bronskistan, som är olåst, finns en mindre träkista med två handtag ovanpå. I träkistan finns ett stålskrin. I detta finns ett guldfärgat skrin inlindat i siden. Öppnas detta ser man en spiralvriden, rosatonad benbit.

En lärd eller en alv har stor chans att känna igen föremålet som ett enhörningshorn. Benbiten är dock helt omagisk, vilket en magiker lätt

bör kunna konstatera om han försöker, och utstrålar inte någon sorts helighet, om nu SL skulle tillåta någon att hitta på ett fungerande sätt att undersöka det.

Kistan kan dras undan, vilket avslöjar en ny gång. Se **5**.

5. Katakomberna

Efter några meter mynnar den smala gången ut i en stor korridor. Den är 2,40 m hög och 2 m bred. Fackelhållare sitter var femte meter. Gången är välgjord, men helt annorlunda än de tidigare gångarna med släta väggar, golv och tak. Den känns mycket gammal. Längs ena väggen finns stora stenplattor (2 meter höga, 1 meter breda) insatta med en massa namn på. Gången från rum 4 mynnade ut nära slutet på korridoren, som fortsätter 80 m i ett svagt S-formad sträckning. Mitt i kröken mynnar en 15 lång sidogång med samma sorts plattor.

I slutet av sidogången finns en konstigt utformad vägg i smitt stål. Grova stålbalkar är inkörda i klippväggarna. En dvärg eller kunnig i dvärgkultur/arbeten kan känna igen den som en dvärgbarriär av det slag som ej kan öppnas. Det är lättare att hugga sig runt den i klippan än att forcera porten. I detta fall tar det flera veckor med specialverktyg och är dessutom ointressant för äventyret. Långt innan porten är öppnad så har antingen svartprästerna anfallit eller Den helgade från Kéram-el-Krôms tempel anlänt. Se 7.

Dolda ting

Plattorna i väggarna kan lätt lyftas bort. Innanför står en träkista i ett 75 cm djupt utrymme. Öppnas kistan ser man en förtorkad mumie i varje kista. Under svepningen, i munnen, har varje mumie ett litet guldmynt, ett mynt för att betala färjekarlen för att själen skall bli transporterad till dödsriket. Annars trodde man att själen inte kunde komma över och bli kvar som ett spöke. Sådana mynt ansågs så viktiga att det ofta lades en stark förbannelse på dem för att den döde inte skulle bli av med sitt färjemynt. Om man tar ett mynt är det 15% risk att tjuven drabbas av en 1T4 gradens förbannelse (säg att det är myntets storlek som testas). Den upptäcks nästa gång rollpersonen skall göra något viktigt (den ger –3 på CL per effektgrad), och kan bara upp hävas av böner i ett älvfolkstempel. Den kan SKINGRAs i 15 minuter åt gången. En magiker kommer att ta bra betalt för denna tjänst.

Bakom den tredje kistan i sidogången finns ytterligare en dörr. Öppnar man den kan man se en liten kammare med vita väggar. En välsignande kraft strömmar ut från kammaren utom mot dem som nyligen blivit förbannade. Övriga återfår en förlorad KP.

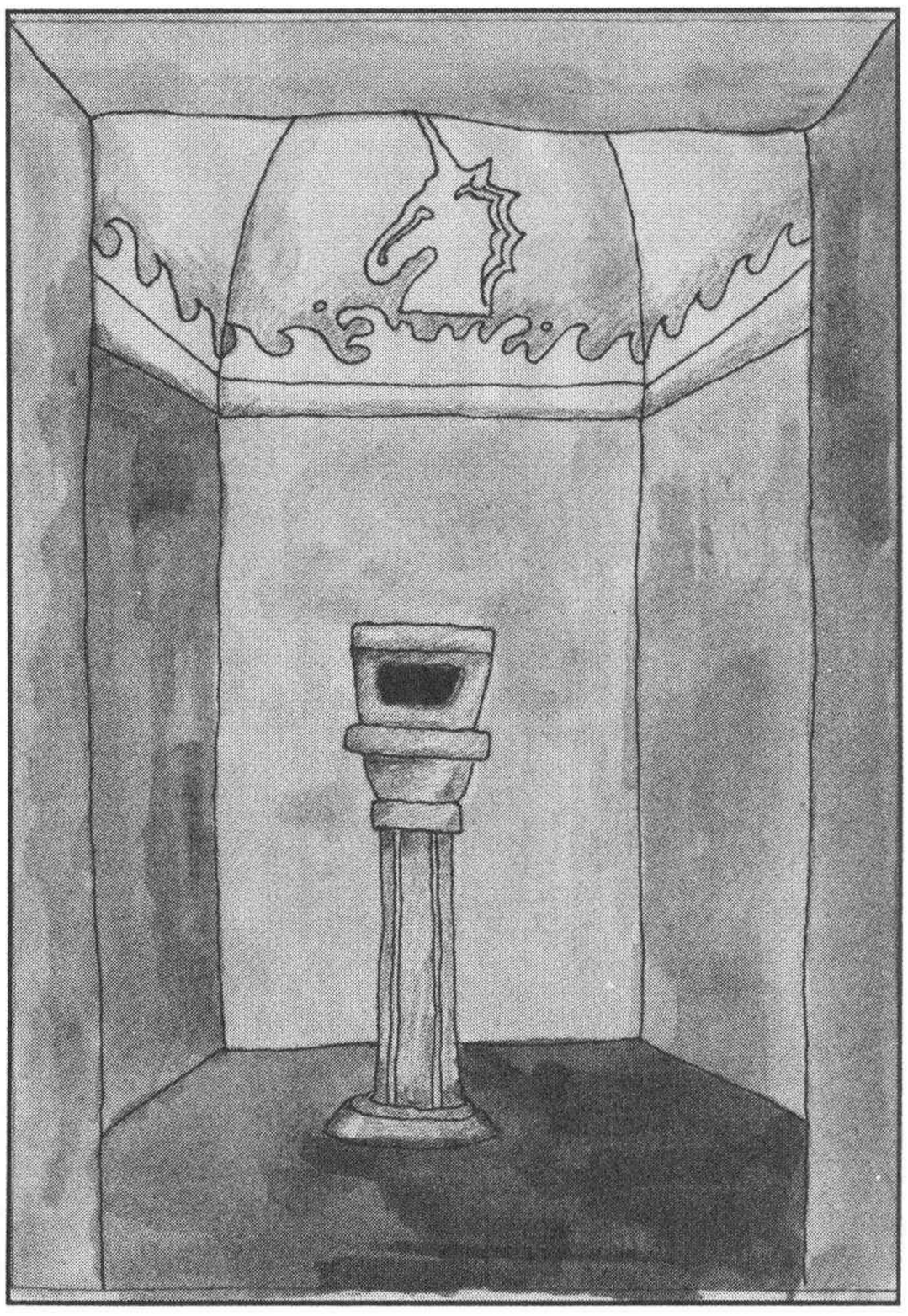
6. Artefaktrummet

Artefaktrummet är en liten åttakantig kammare med välvt tak. På en liten träpelare står ett träskrin av ett träslag som tycks utstråla ett svagt gult sken. En alv känner omedelbart igen det som gyllenalm.

Öppnas skrinet ser man ett litet spiralvridet horn. Hornet är svagt rosafärgat och tycks utstråla ett silvervitt sken. Vid sidan av benbiten ligger en sten insvept i vitt siden. Vecklas sidenet upp ser man en gråvit alldeles slät sten som tycks pulsera med ett mjölkaktigt sken.

En alv bör känna igen benet som ett frivilligt given bit av ett enhörningshorn. Annars skulle dess starka magi inte finnas kvar. Stenen är en andesten med en bunden ande. Se närmare beskrivning av föremålen i kapitlet Artefakterna.

Försöker RPna föra stenen, benbiten eller skrinet, var för sig eller tillsammans, ut ur kammaren försvinner relikerna i katakomberna. De återfinns i skrinet på pelaren.



Fortsatta handlingsmöjligheter

Delithaprästinnan i Kandra

Söker RPna upp Delithaprästinnan i Kandra finner de henne mördad i sin bostad, ett rum på det härbärge som Ninnaves tempelorden erbjuder sina anhängare (hus 211; Ninnaves skara är inte prästinnans egen orden, utan en systerorden som Delithaorden av förklarliga skäl ibland samarbetar med, naturligtvis i hemlighet.) Nunnan är uppskuren från buken upp till halsen samt bränd med ett glödande föremål i form av Zeeris tecken, en vänsterhand.

När de hittat prästinnan hör de också en gnolande röst närma sig rummet. Står de kvar kommer strax efter en Ninnaveprästinna in i rummet, ser den döda och skriker hysteriskt. Folk kommer springande. Flyr RPna blir de efterlysta och jagade av alla. Belöningen är 1.000 sm från templet. Man kommer att döda dem på fläcken om man hittar dem.

Står man kvar omringas man av präster och prästinnor, alla hotfulla men avvaktande. Strax efter anländer en överstepräst. Ett strålande ljus omger honom och får alla att vördnadsfullt backa undan. Han tittar på den döde och därefter på äventyrarna.

Till dem som eventuellt är förbannade säger han: *"Jag ser att ni gjort stor orätt, men inte så stor som detta illdåd"*. Till övriga RP säger han: *"Ni är inte vänstra vägens adepter, vilket ogärningsmännen som satte detta tecken på henne var. Ni är åtminstone oskyldiga till detta, följ mig."* Till de övriga säger han: *"Tag vara på er systers kropp. Frukta inte för hennes själ, den fick dom inte. Hennes gudinna höll henne i sin hand."* Därefter för han rollpersonerna till sitt rum.

Skulle de börja en strid kommer översteprästen att lyfta sin stav och PARALYSERA dem (E5).

När de kommer in i översteprästens rum vill han veta hela historien. Vill de inte berätta lämnar han över dem till stadsvakten och deras förhör. Berättar de om uppdraget och skatten, säger han:

"Så — det är därför det är så oroligt i andevärden. Nu förstår jag en del av det jag anat. Denna artefakt kan ej flyttas?

Då måste den bevakas till varje pris! Jag placerar en tempelriddare och en ung präst där nere i katakomberna. Jag har anat att Zeeris tjänare fanns kvar i staden, men har aldrig letat efter dem. Förresten, efter vad jag vet om den orden är det kanske bättre att jag placerar en ung ren prästinna med magisk utbildning där, hon kanske är starkare än något annat i denna sak.

Tänka sig att Den vänstra vägens adepter smugit sig in i staden än en gång, det måste rådet få reda på.

En flicka med ett födelsemärke? Som en enhörning? Jag har aldrig hört något sådant här i staden, men enligt sägnen skulle grundaren av Delithas enhörningsorden återfödas i en ny flicka med ett sådant märke i varje generation."

Alla aktiva anhängare av någon av ordnarna kommer att få viss hjälp av artefakterna om han/hon attackeras. Hans/hennes PSY och KAR fördubblas så länge han/hon befinner sig i artefaktkammaren och dessutom kan han/hon regenerera 3 KP per SR med Enhörningens hjälp. Detta gäller även magiska skador.

Hämta hjälp i templet i Kéram-el-Krôm eller i Karan-nur-Alemin

Återvänder RPna till Kéram-el-Krôm, följ resvägen tillbaka. När de kommer fram är templet nerbränt till grunden. Av bybor får de veta att Zeeris tjänare funnit ordens grundare och böjt denna för sina egna syften. Ordens anhängare brände därvid alla tempelbyggnader och artefakter och spred sig för alla vindar.

Om de rider mot Karan möter de Den helgade efter en vecka längs vägen. Om de lämnat artefakterna utan att kontakta någon för att hålla vakt blir hon mycket upprörd när de berättat vad de vet. *"Lämnade ni artefakterna utan bevakning?"* Hon är mycket orolig, *"Skynda på, ni har visat Den vänstra vägens präster vägen — nu kan de själva hitta de heliga relikerna, ni förstår inte vad det skulle innebära."*

Hon frågar också om de funnit en liten flicka med ett födelsemärke.

När de 5 dagar senare rider in i staden, är man mycket misstänksam och orolig. Det har varit strider i staden, bl. a. har Ninnavetemplet bränts och dess prästerskap delvis mördats. Vakten har slagits mot mystiska svartklädda krigsmän, troligen svartriddare. Man är inte alls glad åt att se fler präster i staden. Inbördesstrider mellan templen är det sista man vill ha. Man kallar på vaktchefen och rådsherren innan de får komma in. Den helgade klarar detta så småningom och de får komma in.

När de kommer till hus 107 finner de det tyst, kallt och öde. En viss oordning kan märkas, som om någon letat där. Grannarna vet inget, men har inte sett husets invånare på flera dagar. Med hänsyn till oroligheterna i staden trodde man dock att de inte vågat sig ut. De hade dock besök av flera män för några dagar sedan.

I lönnkällaren ser de dock förklaringen. Sittande mot väggen ser de liken av vinhandlaren och hans hustru.

När man tittar mot dörren är denna uppbruten med magiska krafter. När man går in i gången angriper liken bakifrån. De är nu zombier.

Hissanordningen är också förbigången. Luckan till trappan är öppen. I den nedre korridoren ligger dock flera lik i gropen, vilket visar att det inte varit lätt för svartprästerna att bryta sig in.

(Skulle inte Ninnavetemplet vara kontaktat är det tomt i artefaktkammaren och hela vägen dit; svartprästerna har på något märkligt sätt lyckats försvinna med skatterna.)

Armborstet bakom hissanordningen är sönderslaget. Falluckan är också sönderslagen, och en stege leder ner till lönngången. Även kistan är söndersprängd. I katakomberna är alla gravar utslitna och innehållet utspritt i gången. Ingången till skattkammaren är söndersprängd med magi.

I gången ligger flera svartbrända och halvt förruttnade lik. Bland de andra kan de se tempelriddaren som bevakade artefakterna. När äventyrarna med Den helgade och hennes följe kommer in finns en svartriddare och 4 andra tempeltjänare i korridoren utanför skattkammaren. De blir överraskade men anfaller snabbt när sällskapet kommer ner. Man ropar också på hjälp.

I artefaktkammaren finns fortfarande den unga prästinnan kvar, nu totalt utmattad. Otaliga sår täcker hennes kropp, men ett vitt skimmer strålar runt henne. Tillsammans har de med hjälp av enhörningens horn hållit stånd mot Zeeristjänarna. Tempelriddaren dog vid det sista anfallet för några minuter sedan. De svarta samlar nya krafter till ett sista anfall.

Längst in i gången ser man två skuggpräster som försöker dölja sig med en liten flicka som Den helgade känner igen (slå på Finna dolda ting). Upptäcks de inte kommer de att hålla sig dolda tills de ser hur striden går. Väger det jämnt anfaller de i ryggen på motståndarna, annars

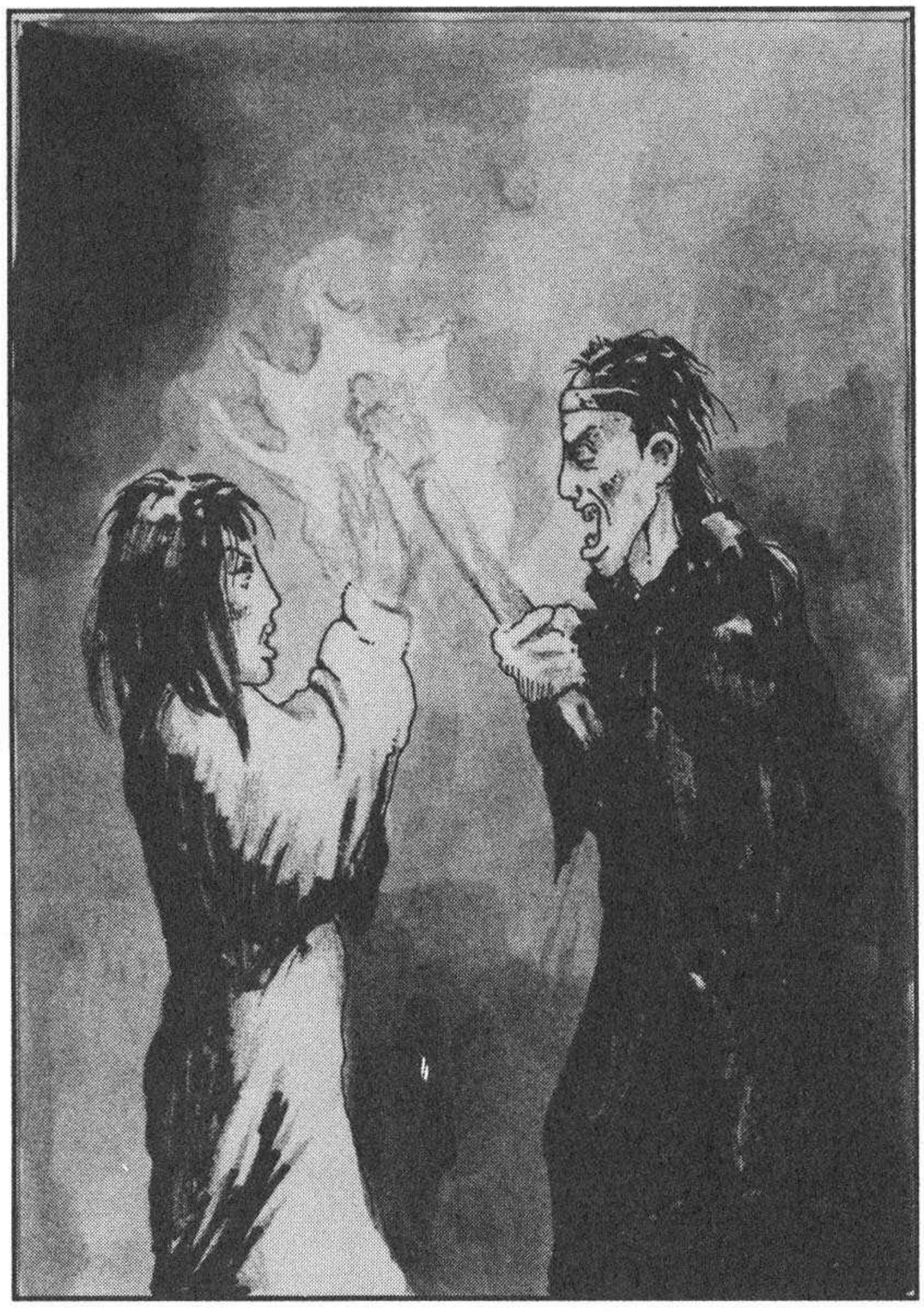
försöker de smyga sig ut osedda då alla är inne i skattkammaren, eller efteråt då alla avlägsnat sig.

Vänta ut Den helgades ankomst

Gäller även om del av rollpersonerna är kvar och bevakar artefakterna.

Den helgade anländer 15 dagar senare. 7 dagar innan hon anländer anfaller svartprästerna invånarna i hus 107, först dolt med 4–6 man. Om detta misslyckas och de är upptäckta återkommer de med större styrkor, de flesta inhyrda fredlösa från trakten. Har man tagit huset söker de i källaren efter lönndörrarna. Dessa bryter de sönder med kraftfulla besvärjelser. Sedan tar de sig ner på samma sätt som äventyrarna. De offrar hänsynslöst sina underhuggare. När de dör använder de deras kroppar som zombier.

Kvarvarande rollpersoner får försöka försvara skatten som de vill. De attackeras hänsynslöst. Om Delitha- eller Ninnavepräster finns med i gångarna kommer dessa att försvara artefakten med alla medel. Man kan dock inte kalla på hjälp. Finns någon prästinna med kommer enhörningen att hjälpa henne med regenerering.



Sökande efter flickan med födelsemärket

Skulle RPna börja fråga omkring i staden efter en flicka med ett enhörningsformat födelsemärke bemöts de snabbt med misstänksamhet och oförstående blickar. Ingen har hört talas om någon sådan flicka/jungfru/dam/kvinna, och ingen vill ha med det att göra. De flesta som de frågar tror att det har något med trolldom att göra, och det vill de inte befatta sig med. Om SL vill vara lite elak som kan han lätt leda in RPna på villospår genom att låta gnidiga Kandrabor tipsa RPna om än den ena, än den andra flickan i staden. Hur RPna än söker så kommer de inte att finna flickan (annat än i hus 247, förstås). Flickan är redan kidnappad av svartprästerna och kommer för övrigt inte från Kandra ursprungligen.

Om svartprästerna inte bevakat RPna tidigare så kommer de å andra sidan att förhöja sin vaksamhet avsevärt nu, när de märker att ett gäng främlingar börjar göra förfrågningar om deras fånge.

Bevakningen av hus 107

Se i avsnittet om Larms hus, nr 107. Svartprästerna har undersökt vad de nya främlingarna sysslar med och troligen fått reda på att de söker efter Larm eller hans hus. Eventuellt har de själva luskat reda på vilket hus det var.

Nu bevakar man detta och väntar på ett tillfälle att gå in själva. Ser de att främlingar med intresse av Larm flyttar in eller börjar arbeta där kommer de noggrant att följa varje rörelse dessa tar. Misstänker de att RPna hittat artefakten kastar de alla försiktighetsmått åt sidan och anfaller. I regel är det en skuggpräst eller novis samt en vakt (väpnare) som bevakar huset från andra sidan torget. I bland sitter de på en av krogarna. De byter var tredje till fjärde timme. En tempelriddare och en till två väpnare kan tillkallas med 1T6 minuters varsel.

De kommer också att föra dit flickan för att se om hon reagerar på artefaktens närhet. Upptäcks hon vågar de dock inte fortsätta med detta förrän de är säkra på att artefakten hittats.

Upptäcker RPna bevakningen kan de börja skugga figurerna när de byter av. Upptäcks RPna kommer dock svartprästen att leda förföljaren runt tills en tempelriddare kan komma till undsättning. Därefter leds förföljaren i en fälla eller om detta inte går så muckar en av väpnarna gräl med förföljaren tills bevakaren hunnit undan.

Man kan också hyra någon (en fredlös?) till att

skugga och bevaka svartprästerna. Efter 1T4 dagar får man reda på att de tycks hålla till i hus 247. Slutligen kan man börja fråga sig för i staden om mystiska svart– och gråklädda figurer. I de fredlösas kvarter kan man få vissa upplysningar för pengar om kvarteret kring hus 247. Vissa krögare som de ofta besökt kan ange:

1T6	Information
1–2	Ingen ytterligare information
3	*'I Österstaden har en hel del skumma främlingar smugit omkring på sistone...'*
4	*'... speciellt i kvarteret mellan Tarmlångsgatan och Brunnstorget...'*
5	*'... Fråga Korston Silversmed (hus 203), han känner till de flesta i den delen av staden...'*
6	*'... Själv såg jag några smita in hos Gallahan, alkemisten, häromnatten...'*

Svartprästerna i Kandra

Svartprästerna i Kandra utgör endast en liten dold grupp. Huvudmannen är i regel en pålitlig präst som lämnat karriären och är ofarlig. I detta fall heter han Gallahan och har också sin hustru (invigds grad) med sig. Dessutom finns det två noviser under upplärning.

Gruppens uppgift är att övervaka händelser och handel i Kandra, samla in underrättelser som kan vara lönsamma för templet, utgöra ett övernattnings– och gömställe för sektens kurirer och agenter. I gömstället finns också ett fängelserum för personer som kidnappats och man skall begära lösen för eller för fiender till sekten som skall offras, samt ett liten krypta där man kan tillbe och offra till Zeeris.

Något större antal besökare från sekten kan dock inte härbärgeras någon längre tid eller alltför ofta. Skulle Kandras myndigheter upptäcka sekten skulle de förinta den omedelbart.

För att livnära sig och ge sken av legitim verksamhet uppträder Gallahan och hans hustru som alkemister och tillverkar och säljer droger. En del av dessa är magiska. De tillhandahåller med viss försiktighet också en del förbjudna droger åt intresserade. Härigenom kan de främja Zeeris syften, få hållhakar på viktiga personer och få in mer pengar. Noviserna utger sig för att vara lärlingar och vandrande gesäller inom alkemistskrået. Detta motiverar omsättningen bland dessa.

Ytterligare personer i hus nr 247 för tillfället

För närvarande har en ovanligt stor grupp svartpräster samlats i huset. Sekten är beredd att ta risken att avslöjas för att kunna få tag på talismanen. En överstepräst, två mörkerpräster, fyra skuggpräster och fyra noviser, en svartriddare med fyra väpnare finns i Kandra, förutom Gallahan och hans fru. De två högsta prästerna, riddaren och två väpnare bor i huset, övriga på olika värdshus i staden. I fängelsecellen finns dessutom flickan med födelsemärket och en stenrik köpman, ägare till ett stort handelshus i Entika. Man väntar sedan en månad på att få ut lösenpenning för honom. Han vet inte alls var han är.

Beskrivning av hus 247

Hus 247 är ett mycket gammalt, oansenligt hörnhus i två våningar. Det betraktas med viss försiktighet av stadens invånare, för det går mycket rykten om huset (liksom om de flesta hus i Kandra).

De flesta rykten är dock kraftigt osanna och har i det tysta spritts och vidmakthållits av mörkertemplet. Huset har sålts flera gånger men alltid till medlemmar inom orden, och vid dessa ägarbyten har man alltid bemödat sig om att den tidigare ägaren haft ett hyfsat makabert skäl till att sälja huset.

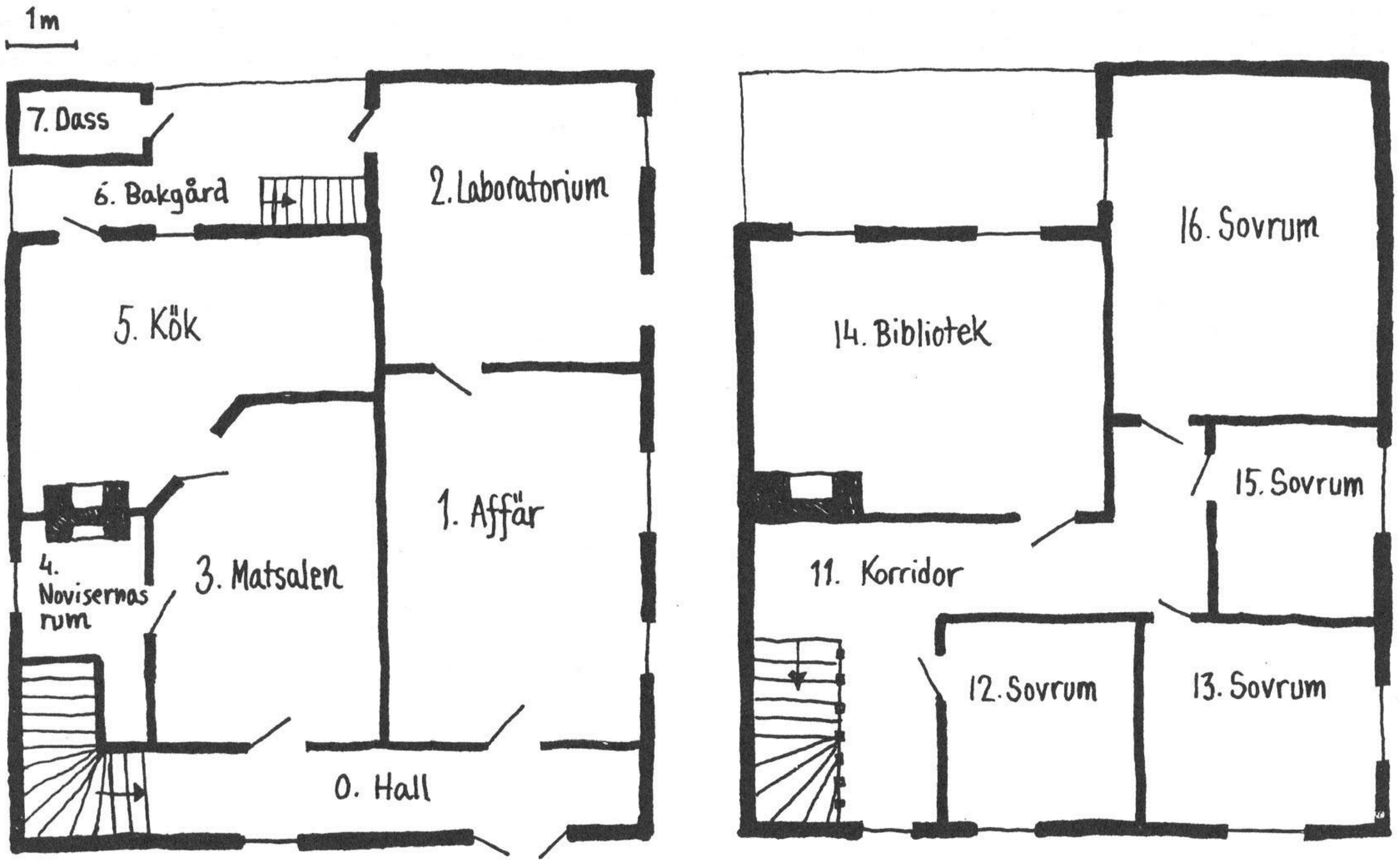
Just nu är det en alkemist som "äger" huset. Han är specialist på magiska artefakter av tvivelaktig karaktär. Det viskas att om man vill fördärva utseendet på sin ovän eller t. o. m. förvandla honom eller henne till något annat skall man besöka honom. Magikergillet har visiterat platsen men inte funnit något. Alkemisten tycks vara övertygad om att han skall kunna göra guld och i bland sprakar och blixtrar det i huset av magi. Hederligt folk har ytterligare en anledning att hålla sig därifrån.

Alkemisten, Mäster Gallahan, är i verkligheten en äldre skuggpräst inom Zeerisorden. Han bor här med sin hustru, Moira, prästinna av invigds grad samt två 'gesäller' som är noviser, Tinfalde och Iregon.

Dörren ligger direkt i gatuplanet och är låst. Vill man besöka huset måste man knacka och vänta. (Svartprästerna studerar under tiden besökaren). Alkemisten kommer sedan och öppnar och de får komma in i hans verkstad.

Butikslokalens båda fönster samt fönstret bredvid ytterdörren tjänstgör som ett slags skyltfönster. Det finns en del burkar och flaskor, lite dokument med recept och ett par diplom från alkemistgillet i en okänd stad. Övriga fönster på bottenvåningen är smutsiga och med tjocka ogenomskinliga draperier för att dölja det inre.

Dessutom bor det för tillfället två präster, en svartriddare och två väpnare i huset. Översteprästen nr 1 bor i rum 12, den andre prästen i rum 13. Svartriddaren bor i rum 15. Dessutom bor väpnarna i kryptan, bl. a. vaktar de fångarna. Noviserna hjälper till vid bevakningen på Skräddargatan.



Beskrivning av husets inre

Gatunivån

O. Hallen

Från gatan stiger man direkt in i en mörk 6 x 1,5 x 2,2 m stor hall. Rakt fram finns en stängd dörr med en skylt på vilken det står AFFÄR. 2 meter längre bort på samma vägg finns ytterligare en dörr. Längst bort i den vänstra delen av hallen leder en trappa upp till övervåningen.

1. Affären

Affärslokalen är ett stort fyrkantigt rum med en stor disk, hyllor och skåp längs väggarna och en del lådor på golvet. I skåp och hyllor står burkar, flaskor och påsar med vätskor, pulver, krämer och piller. I innersta hörnet står ett fyrfat. Ett tjockt lager damm och spindelväv täcker alltsammans. Fönstren är täckta av tjocka mörka gardiner. Man kan köpa de flesta elixirer i denna affär om man har pengar. En trälucka leder till skyltfönstret. Två dörrar leder till hallen respektive laboratoriet.

Varelser

Mäster Gallahan öppnar alltid dörren själv. Han tycks sällan vara ute. Besökare som inte är tempelmedlemmar förs alltid hit till butiken.

Dolda ting

I lådorna ligger recept och påsar med blad. Under disken finns en kruka med 137 sm och 221 km. Under disken finns ett rör som sticker upp en meter från golvet. Röret har en trattformad mynning och är ett talrör som leder ned till Samlingsrummet (19), se nedan.

Skatter

Om man på måfå samlar ihop burkar, flaskor, påsar och recept får man 1T8 ofarliga magiska engångsbesvärjelser som t. ex. HELA, FÖRTROLLA, MÖRKERSYN, LYFT, TELEPATI, SKYDD, SKINGRA, ANTIMAGI, LJUS och ELD. Dessutom kan man få 1T20 doser av läkande örter, blodstillande medel, sömnmedel och en del starkare narkotiska medel. Väljer man mer metodiskt kan man se etiketter som:

Etikett	Innebörd (Okänd för läsaren, endast för SL)
Allse	En 1:a gradens SYN
Fagerbot	Gör användaren vacker för ett dygn, KAR +6
Flygaren	LYFT E5
Gasella	Ökar SMI med 5 och fördubblar Förflyttningsförmågan
Lampan	Glasbit med 15 timmars LJUS E1
Olampan	Sten med 15 timmars MÖRKER E1
Pansarhud	Salva med SKYDD E6
Skaderegleraren	Salva med HELA E2
Starke	Användarens STY ökar med 7 under 15 minuter
Storstarke	Ökar STO och STY med 4 under 15 minuter
Sökalätt	FINNA FÖREMÅL. Anger riktning och avstånd till sökt föremål inom 150 meter
Tjisyn	Salva med OSYNLIGHET i 15 timmar
Trolle	Får drickaren att se ut som ett troll under 15 timmar, uppskattat skämt

2. Laboratoriet

Här låtsas alkemisten och en gesäll (novis) tillverka doser av olika slag (de skickas från andra tempel). Ett stort fyrkantigt rum med bänkar, glasbehållare, koppar– och guldflaskor, rör, oljebrännare m. m. Doften varierar, men i regel är den stark och främmande. En dörr leder till affären och en tjockare trädörr till gården. I hörnet står ett fyrfat.

Varelser

Alkemisten 30% chans och en gesäll 50% chans dagtid. Nattetid ingen. Alkemisten anfaller genast med en BLIXT E3 mot en inkräktare. En gesäll fördöker omedelbart fly ut genom andra dörren och hämta hjälp.

Dolda ting

Rummet är fullt med råvaror för både magiska och icke-magiska medel. En magikunnig alkemist kan plocka åt sig för 1T20 x 100 sm per SR, en vanlig alkemist 1T8 x 100 sm per SR.

I rummet finns ett skåp. I skåpet finns de tyngre magiska doserna. Man kan hitta burkar och flaskor med:

Etikett	Innebörd (Okänd för läsaren, endast för SL)
Bländaren	BLINDHET E6, 2 flaskor
Fånen	INT = 3 i 15 timmar, 3 flaskor
Förslavaren	KONTROLLERA PERSON E4, 3 flaskor
Pinnen	PARALYSERA E6, 1 flaska
Slutet	Gift, verkan 3T6, 3 flaskor
Tji fick Du	SKYDD E5, 2 flaskor

3. Matsalen

Ett stort rum med ett långbord, ett serveringsbord, några stolar och ett träskåp. På bordet står tre bronsljusstakar. På längre kort väggen står ett fyrfat. Rummet ser en smula slitet och gammalt ut. Det finns tre dörrar i rummet. Dörrarna leder till korridoren, köket och gesällkammaren.

Varelser

Klockan 7–8 på kvällen äter 1+1T4 personer middag här. Då är det rena dukar och fint porslin på bordet. Personerna är alkemisten, hans fru, 1–2 gesäller och möjligen en präst inom orden på besök.

4. Gesällkammare

Ett mindre rum med en dubbelsäng, två kistor, ett klädskåp och ett ställ med tvättfat. Ett fönster med en tjock gardin vätter mot gatan. Vid inre väggen finns en öppen spis.

Varelser

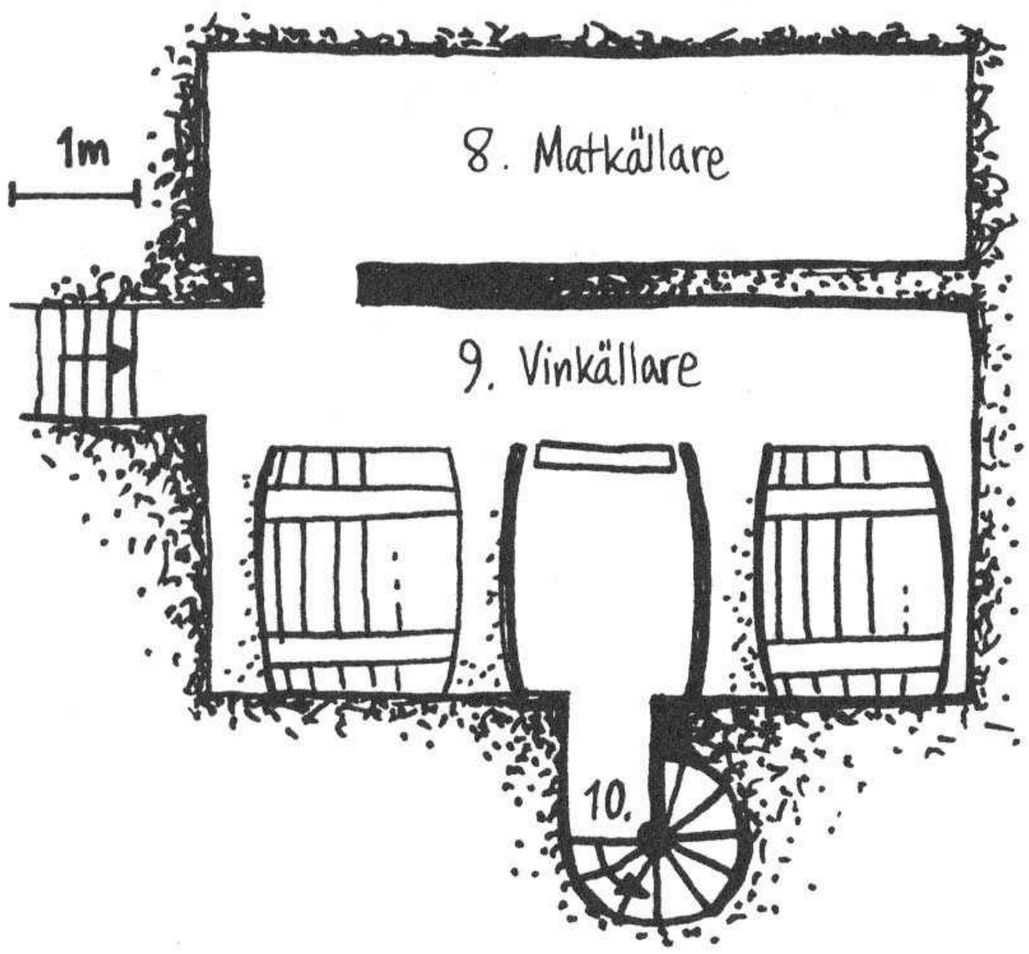
Under natten sover två gesäller (noviser) i sängen. Det är 30% chans att en av dem vaktar hus 107 om detta pågår.

Dolda ting

I skåpet finns enkla kläder och skor. Hoprullad i ett hörn finns en grå sidenkåpa, –2 att finna (gesällen har inte orkat gå ner med den sedan en ceremoni). I kistorna finns typiska tillbehör för en gesäll inom alkemistskrået. I den ena finns en läderpung med 6 guldmynt.

5. Köket

Köket är stort och prydligt inrett. Vid den inre väggen finns en öppen spis, och mitt i rummet står ett stort arbetsbord. Det finns flera skåp och lådor längs väggarna. Det finns endast ett litet fönster som vätter ut mot den mörka bakgården, varför ljuset är svagt i rummet. En oljelampa med en stor glaskula undertill hänger dock i taket. Köket har två dörrar, en leder till matsalen och en ut till bakgården.



6. Bakgård

Bakgården är trång och smutsig. Man kommer till gården genom dörrar från köket och från laboratoriet. En trappa leder ner till en källardörr (låst, STY 36). Denna kan öppnas från insidan utan nyckel, men ej utifrån. På gården finns också ett dass och två trätunnor med skräp.

7. Dass

Källarvåningen

8. Matkällare

Till vänster ligger matkällaren. Där finns osedvanligt mycket mat för ett så litet hus. På golvet finns tunnor med frukt, rovor, kål, sirap, saltat kött och fisk samt en liten tunna med en okänd rot. På hyllor står säckar med mjöl och salt. I taket hänger bröd och rökt kött.

9. Vinkällare

Ett stort källarrum med tre stora ovala vinfat i trä, 1,8 x 1,5 meter samt 1,8 meter långa. Faten är fast förankrade i golvet och väggen. Längs motsatta väggen står 6 ölkaggar.

Dolda ting

Det innersta fatet innehåller en aning rött gammalt vin. De övriga är tomma. Av öltunnorna är 4 fulla, en halvfull och en tom.

Om man undersöker den mellersta tunnan speciellt kan man upptäcka att gaveln kan öppnas. Vrider man kranen till helt öppen, kan man dra i den och hela gaveln svänger upp. Innanför ser man en korridor som leder in i väggen.

10. Trappa

Trappan leder nedåt till kryptan, se nedan.

Övre våningen

11. Övre korridor

Korridoren är ren och prydlig till skillnad mot undervåningen.

I taket finns en lucka till en vind. Två oljelampetter sitter på väggen.

12. Sovrum

Ett vackert gästrum med två sängar, ett stort skåp, ett bord vid fönstret, två lampetter över sängarna och en öppen spis. På golvet finns tjocka dyrbara mattor. Ett handfat på bronsstativ står i ena hörnet.

Varelser

Nattetid finns det en överstepräst boende tillfälligt här, en av de präster som söker Larms skatt och har kidnappat flickan. Han är maskerad som kollega till alkemisten. I rummet finns också prästens familiaris, en jaguar (insmugglad osynlig).

Dolda ting

Under sängarna finns nattkärl. I skåpet finns kläder av hög kvalitet, bl. a. en sidenkåpa av tjockt svart siden med grå symboler. Ett par lyxiga ridstövlar står på golvet. I klackarna finns ett lönnfack med 4 guldmynt i den ena och en silverring med en spets och en liten glasflaska i den andra. I skaftet på högerstöveln finns en liten stilett.

Ringen har en utfällbar spets. Flaskan innehåller ett kraftigt sömngift (STY 20), som räcker till 5 doser till ringen eller 5 blåsrörspilar.

13. Sovrum

Detta sovrum är likadant som det förra.

Varelser

Den andra prästen bor här. Dagtid 10% chans, nattetid 70% chans.

Dolda ting

I skåpet finns kläder och skor av hög klass.

14. Bibliotek

Ett stort rum med vackra tjocka mattor, skinnmöbler, marmorbord och bokhyllor med böcker och bokrullar. Till höger om dörren från rummet sett finns en öppen spis. Rummet har två fönster med tjocka röda sammetsgardiner, numera ganska solblekta. I taket finns en gyllene ljuskrona med 14 vaxljus. 3 guldfärgade lampetter med vaxljus sitter på väggarna.

Varelser

På kvällarna efter middagen sitter alkemisten och hans hustru och gäster i rummet till ungefär kl 11. Onsdag och fredag natt är de dock i kryptan till långt in på natten.

Skatter

Ljuskronan är förgylld, väger 11 BEP och är värd 380 sm. Lampetterna är av guld och väger 0,4 BEP styck och värda 195 gm styck.

Böckerna är mest fackliteratur för alkemister, 5T100 sm styck om man hittar en kunnig köpare. Det finns också ett par romaner som kan vara värda 1T100 sm styck. Alla böcker väger 0,5 BEP.

15. Sovrum

Ett mindre sovrum. I rummet finns en säng, ett bord med två stolar och en byrå. På golvet ligger en tjock matta. För fönstret hänger en tjock gardin. I taket hänger en enkel ljuskrona och på bordet finns en bordslampa för olja.

Varelser

I rummet bor tillfälligt svartriddaren. Dagtid 10% chans han är där, natt 60%.

Dolda ting

I byrån ligger kläder lämpliga att bära under en rustning, en grå mantel, ett par tjocka handskar med metalltråd invävd, abs 3. Dessutom finns det en kastkniv med silverklinga. Insydd i mantelfållen finns 15 guldmynt.

Skatter

Kniven är värd cirka 400 sm.

16. Sovrum

Sovrummet är stort och rymmer förutom en stor himmelssäng dessutom ett skåp, ett bord, en byrå med tvättfat och en öppen spis. På golvet ligger tjocka mattor och fårfällar som skydd mot golvdrag. Ett fönster med en tjock gardin vetter mot bakgården, och i taket finns en ljuskrona med 13 vaxljus. En stor spegel sitter på väggen mitt emot sängen.

Varelser

Nattetid sover alkemisten och hans hustru här.

Dolda ting

En golvtilja under sängen är upplyftbar. Under den finns ett bronsskåp fastskruvat. Låset får anses vara Svårt.

Under trälocket ligger en pergamentbok i svart skinn med vitgrå tecken på tempelspråket, samt en pung med 89 gm.

Spegeln är en ganska enkel teleportationsport. Vart den leder vet ingen riktigt, men går man in i spegeln (går endast att upptäcka med SYN eller av en slump att spegeln är magisk) så kommer man ut i en kolmörk, 2 x 2 x 2 stor jordhåla utan andra utgångar. Spegeln reflekterar bara utåt, så man kan således stå inne i jordhålan och se vad som händer i rummet. Jordhålan är helt tom sånär som på ett silverskrin.

I skrinet (låst, STY 35, Gallahan har nyckeln i en silverkedja runt halsen) ligger en bok i svart pergament. Inga tecken är synliga. Lägger man SYN på boken förvandlas den till en stor skorpion

som omedelbart hugger mot handen (skada: 1T4+1, gift: 3T6). Dödas skorpionen (den har 1 KP) bleknar den bort för att ersättas med boken. Detta upprepas varje gång man använder SYN.

Boken kan endast kan läsas endast av drakspråkkunniga. I boken finns 18 besvärjelser antecknade. Slå tärning eller enligt spelledare.

I skrinet finns dessutom 47 guldmynt och en ring med en stor diamant (147 gm).

17. Vinden

Genom en lucka i övre korridoren mitt emot rum 15 finns en lucka i taket. Ställer man sig på en stol eller liknande, takhöjden är ju 2,1 meter, kan man lyfta upp luckan. Vid sidan av luckan ligger då en trästege lagom lång.

Vinden är ett litet utrymme under takpannorna, 16 x 8 meter och från 0,6 meter till 1,4 meter i höjd. I detta utrymme finns allt möjligt skräp och andra föremål. Där ligger möbler, mattor, plank, 3 tavlor, 3 kistor, en rulle innehållande 14 skinnfällar, en säck med ved, ett brutet svärd av silver (alvtyp), 3 ovårdade björnskinnspälsar och en 23 meter lång tjock tross.

Varelser

Ett par blåsidenmesar som byggt bo under takpannorna. Går någon upp på vinden håller de ett fruktansvärt väsen och anfaller genom störtbombning med avföring mot ögonen, 75% chans träffa ansiktet, 45% chans träffa ett öga, vilket förblindas tills det torkats rent och 1 minut därefter.

Dolda ting

I kistorna finns gamla kläder av omodernt snitt. Dessutom mans– och kvinnokläder i alla storlekar och modeller, bland dessa även icke-mänskliga rasers. Bland dessa kläder ligger även 4 dolkar med personligt utseende, en rostig dubbelyxa av dvärgstål (halva priset), ett långsvärd av alvtyp och ett par armplåtskenor av förgylld brons. (Detta är rester av olika fångars och offers tillhörigheter, som man inte vågat sälja ännu, då de kunnat spåras.

Skatter

Det mesta är väl begagnat och betingar endast en femtedel av nypriset. Silverlångsvärdet av alvtyp är värt 150 sm som det är, men kan repareras och blir då bra mot lykantroper. Skadan av det mjuka silvret är normalt dock endast 1T6 KP. Armplåtskenorna är av konstnärligt värde men med normal skyddsförmåga. Deras värde är en och en halv gång den normala.

Kryptan och fångcellen

18. Hall

Hallen är fyrkantig och mäter 3 x 4 meter. På ena kortväggen finns en dörr som leder till den trappa som går mellan källaren och gatuplanet. På den andra långväggen leder en 5 meter lång korridor till ett stort rum. I korridorens vänstra sida från hallen sett finns två kraftiga metalldörrar med en liten lucka i och en trädörr på motsatt sida.

På kortväggen mitt emot trappan finns en sköld klädd med rent guld (1 mm tjockt) med 1 meters diameter. Mitt på skölden finns ett mosaikmönster föreställande en pelare av eld, gjord av slipade rubiner och diamanter. Figuren står i en magisk triangel. Sköldens totala värde är minst 4.000 sm. Den väger dock 11 BEP med stöd och sitter fast i väggen med 65 STY.

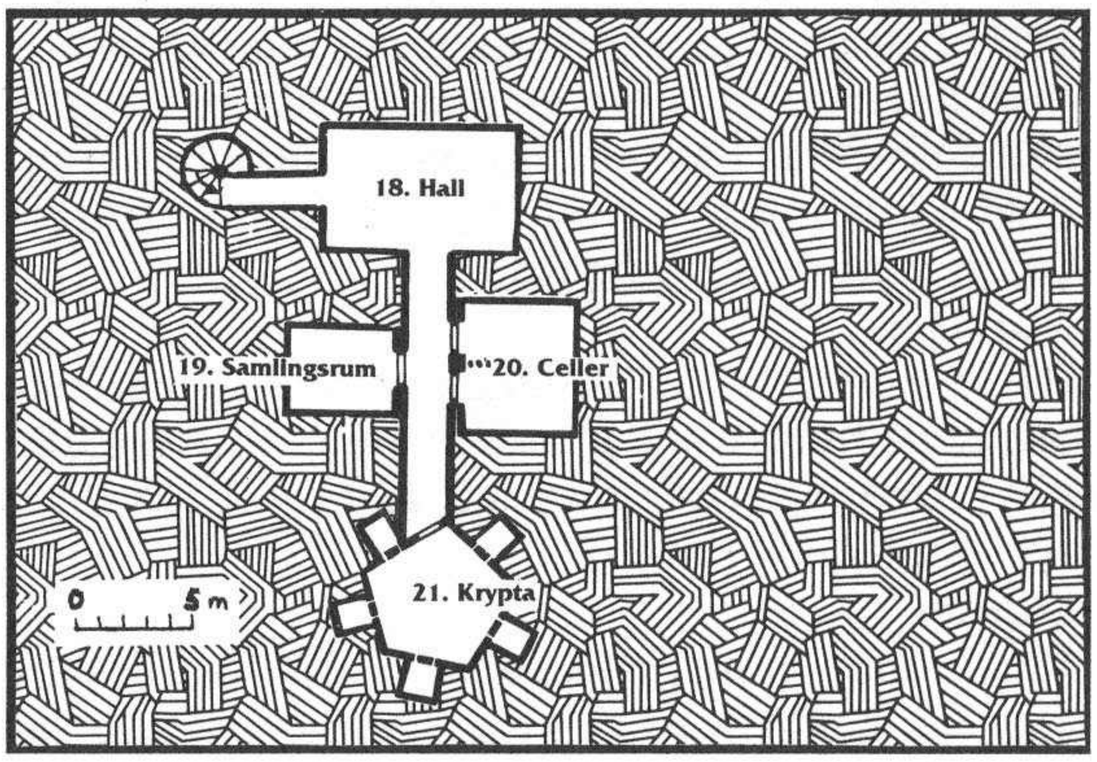
Dolda ting

Den magiska triangeln är ett SIGILL som utlöses då man tittar på skölden (kultens medlemmar känner till detta och går alltid med blicken bortvänd när de passerar rummet). Alla som ser den magiska triangeln drabbas av en PARALYSERA E2. SIGILLET innehåller 26 PSY.

19. Samlingsrum

Rummet är 4 x 5 x 2,2 meter med två murade grå väggar och två trävägggar. I rummet finns 9 stolar och ett träbord, nu skjutet åt ena kortväggen. På samma kortvägg finns ett antal krokar, på vilka det hänger tre kåpor och en sliten ytterrock.

Mitt på golvet finns nu två halmmadrasser med filtar. På inre långväggen finns två oljelampor. Rummet saknar uppvärmning, därför finns det nu en bronsgallerkorg med stora malmste-



nar, 5 st à 7 BEP. Dessa kan upphettas under dagen i spisen i köket och bäres varje kväll ner i rummet. Det håller den värsta fukten borta.

Mot andra kortväggen står två öppna stora ränslar fulla med kläder och andra personliga saker (soldaternas fältpackning). Över två stolar hänger ytterrockar. På bordet finns en nyckelknippa, en stålborste, en flaska olivolja, några trasor, både rena och smutsiga, en kandelaber med fyra halvt nedbrunna vaxljus och fyra stycken kortsvärd. Ett av dem är välputsat, de övriga tre hyfsat rostiga.

Rummet används normalt som samlingsrum och förberedelserum när sekten vid sällsynta tillfällen genomför en stor ceremoni eller möte i Kandra.

I den bortre väggen finns ett hål med en tratt för mynningen. Tratten är mynningen till ett talrör som leder upp till butiken (1).

Varelser

I rummet bor nu de två soldaterna. Det är 65% risk att bägge är där, annars är endast en. En soldat vaktar alltid flickan.

Vakthavande soldat sitter vid bordet och äter ur en träskål när RPna kommer in (om det inte varit strid utanför tidigare). Han är en smula misstänksam, men inte särskilt aggressiv eftersom det är omöjligt för annat än allierade att vara här, och undrar vilka de är. Han kan meddela att det finns tre fångar för närvarande:

- En gammal tokig gubbe som man begärt lösen för av rika familjemedlemmar i en annan stad.
- En tempelsoldat som ställt till bråk uppe i Kandra, och därmed hotat templets hemlighet. Han skall straffas vid nästa möte. Man behöver honom dock i framtiden för någonting (soldaten vet ej vad).
- En liten flicka som är översteprästens personliga fånge. Ingen vet varför. Några tror att hon är gisslan eller att hon är värd en mycket stor lösen. Hon är mycket viktig och får inte skadas på något sätt.

Vakten vägrar dock att släppa in dem i cellerna utan att kalla på riddaren eller en av prästerna. Försöker de tvinga honom försöker han hämta hjälp.

20. Celler

Rum 20 är ett 3 x 4 meter stort rum delat på mitten med ett galler. Till vardera halvan finns en kraftig metalldörr med en lucka i. Det enda ljus som kommer in är det genom den öppna luckan. Bägge dörrarna är låsta med ett kraftigt lås, STY 75, som får anses mycket svårt (–17) att bryta upp. Dessutom finns en balk som spärrar dörren på utsidan. Bronsdörrarna kan öppnas med en av de 8 nycklarna på nyckelknippan i rum 19, 2 SR per försök.

Golvet i rummet är täckt med halm. Huvuddelen av halmen är dock samlad till de sovplatser som finns. I rummet finns också en kanna med dricksvatten, tomma matbehållare och nattkärl.

Varelser

I den vänstra cellen sitter en smutsig och misshandlad tempelvakt. Han vill vare sig prata eller bli fri. Han kommer att slåss för templet om han får en chans.

I den högra sitter en gammal man som försöker trösta och skydda en liten livrädd flicka. Hon kan vara mellan 10 och 12 år. Dessa vägrar att svara eller överhuvudtaget bry sig om inkräktarna innan dessa bevisar att de inte är nya plågoandar från svarttemplet. Flickan vägrar att lämna den gamle. Skulle de övertyga mannen om att de inte tillhör sekten börjar dock vakten ropa på hjälp genom talröret: "Förrädare i fängelset—HJÄLP! HITÅT!". Sannolikheten är 20 (10)% femte SR och ökar med 10 (5)% per efterföljande SR att han uppfattas av vaktposten i 19 om denne finns kvar. Siffror inom parantes gäller om ingen finns i affären för tillfället.

Kan äventyrarna övertyga gubben om sin ärlighet och öppnar dörren lyfter gubben upp flickan och bär henne ut. Gubben kan berätta att han är Sélden III av handelshuset Giondar i Entika. (Berendiens huvudstad. En köpman har INT x 8% chans, andra INT x 3 % chans, att ha hört talas om detta rika handelshus). Han kidnappades på väg till Kandra för två månader sedan för att sluta ett avtal med Kandras råd. Hela hans livvakt och hans äldste son dödades i attacken som leddes av en svartriddare. Nu krävs handelshuset på en lösen på 4.000 sm för honom.

Flickan vågar inte svara på frågor, men Sélden kan berätta att hon kom för 4 veckor sedan, och att hon tycks vara viktig för någon ceremoni svarttemplet planerar. *"Ni förstår nog vad DET innebär för henne. Hon verkar tillhöra ett tempel vad jag kan förstå av vad hon berättat för mig. Hon heter Liella, men jag kallar henne Lia".*

Dolda ting

Genom den trasiga och smutsiga klänningen kan man skymta ett födelsemärke på ena axeln. Viker man undan tyget ordentligt ser man att det med god fantasi kan liknas vid en stegrande enhörning. Slå på Finna dolda ting för bägge sakerna.

För beskrivning av Liella och hennes krafter, se kapitlet om SLP.

21. Kryptan

Rummet är femkantigt med fem meter långa väggar. Golvet är stensatt med omväxlande grå och svarta stenar. Väggarna består av träpaneler och taket välver sig i en låg kupol. I taket hänger en normalt släckt kristallkrona med sju svarta vaxljus. Längst in från dörren sett finns en stor svart stenhäll. På denna finns en magisk åttahörning uppritad med smitt silver. I åttahörningen finns ett altare i mörkgrå blankslipad granit, 1,8 x 0,9 x 0,8 meter. På altaret finns en långsträckt fördjupning med bruna fläckar. I botten av fördjupningen finns ett hål genom altaret. Längs sidorna finns olika tecken i guld och vitguld. På altaret ligger en kniv med vitguldblad och silverhandtag. Dessutom står det en ljusstake med ett stort rött vaxljus.

I stenplattan löper små slipade rännor från altaret till varje hörn av åttahörningen, där fördjupningar finns. Även dessa är fläckade med brunt stoft. Över varje grop finns en ställning av silver. Olika silverföremål står i varje hörn, en oljelampa som alltid brinner, en kristallflaska i kvinnoform med rent vatten, en staty i slipad granit, ett tomt slutet glasklot och vid varannat hörn ett sigill i vitguld. Det är de 4 elementens samt gudens sigill.

Dolda ting

I de fyra panelväggarna som saknar dörr finns lönndörrar. De bakom åttahörningen är lätta att hitta (+5 på Finna dolda ting) medan de två sidorna är mycket svåra (–5 på Finna dolda ting). Öppnas de bakom åttahörningen hittar man mellan panelväggen och klippväggen två mindre förrådsrum. I vänstra finns 4 silverskålar, gamla blodiga kläder, en bruten stav, en borste och en låda med 67 brons– och kopparspikar. I den högra finns två sammetsstolar, tre knäpallar, 3 grå kåpor på krokar, en kopparkista (innehåller vit sand att suga upp blod med), och ett tungt armborst med brusten sträng. Det finns också 14 glasburkar med olika pulver i (balsameringskryddor samt ingredienser för magiska experiment). Under en matta kan man också hitta en svartbränd djup skål för beredning av vissa dekokter.

Om man hittar de andra facken, tre per vägg, och lyckas bryta upp låsen, STY 31, ser man små nischer med döda människor upphängda i krampor, se nedan.

Skatter

Kniv: 0,3 BEP, 2250 sm,
Karaff: 0,3 BEP, 122 gm,
Ljusstake i förgyllt silver: 4 BEP, 1130 sm.
Silverskålar: 1 BEP styck, 270 sm
Glasburkar: 1 BEP styck, 100 x 1T6 sm styck.
Kristallkrona: 9 BEP 670 sm.

Varelser

Om ett hot upptäcks mot kryptan kommer en av prästerna att rusa mot kryptan och åttahörningen. Lyckas han/hon ta sig in i denna och stänga den med ett befallningsord får man en 1:a gradens BESKYDDARE. Prästen kommer därefter att tända vaxljuset på lampan under uttalande av besvärjelser och böner. 3 SR senare framträder en vägg som tycks bestå av omväxlande eld, vatten, vind och sten. Väggen kan anses vara av E15.

I samma ögonblick som väggen växer upp kastas lönndörrarna på sidoväggarna upp och odöda stiger ut. Från vänstra väggen kommer en dåligt preparerad mumie (en arm sönderruttnad, ingen skadebonus), och två zombier fram, från höger fyra skelett. De anfaller alla levande i rummet utom den eller de som finns i åttahörningen, således även svartpräster. De kan dock inte aktiveras utom av en präst inne i åttahörningen. Om de upptäcks på annat sätt är det endast vanliga kvarlevor.

Avslutning

Om gruppen överlämnar artefakten till Den helgade får de sina belöningar. Den helgade är också beredd att medla i eventuella mellanhavanden gruppen kan ha med staden Kandra. Böter får dock betalas. Är någon i gruppen svårt skadad kan prästinnorna hjälpa till med sjukvården.

SLP

Vid beskrivningarna av detta äventyrs SLP är endast viktigare fakta angivna, de data som i normala fall kan tänkas komma att behövas. Behöver SL ytterligare data om SLPna kan han själv hitta på dem eller slå fram slumpmässigt.

De data som ges för vakter, soldater, svartpräster och andra SLP som förekommer på flera olika platser i äventyret gäller för samtliga. Om SL tycker att det behövs kan han ändra deras egenskaper och förmågor för att göra dem individuella.

I Keram-el-Krôm

Den helgade

Utseende: Den helgade är klädd i en vit dräkt med purpurne ordensband. Runt midjan har hon en kedja av mithril med flera läderpåsar och mithrilflaskor. Runt halsen har hon en mithrilkedja med en gråvit ädelsten stor som ett hönsägg. Trots solskenet tycks stenen avge ett eget sken.
Ålder: 55
Ras: Människa (med avlägset inslag av alvblod)
Livsmål: Harmoni & barmhärtighet
Speciella färdigheter & förmågor: AVSLÖJA SVARTPRÄSTER. Denna besvärjelse kan läggas på en varelse och avslöjar genast om varelsen har intimt samröre med svartprästerna. Besvärjelsens effektgrad måste övervinna varelsens PSY-grupp på Motståndstabellen. Animism 19, ANTIMAGI 12, SKINGRA 16, VARSEBLIVNING 11, BESKYDDARE 14, RENA 18, HELA 23, HÄVA FÖRSTENING 8, TALA MED DÄGGDJUR 17, Mentalism 16, MOTSTÅNDSKRAFT 17, HJÄRNBLANK 20, LUNGFILTER 18, SYN 22, SANNSYN 10, SANNHÖRSEL 17, MAGISK SYN 7, ORÄDD 8.

Portvakten Liéthon

Utseende: Liéthon är en gammal man, klädd i en röd tunika med ett emblem i form av en växtranka, formad till ett D. En lärd eller en sjukvårdskunnig har viss chans att känna igen emblemet som Delithatemplets religiösa symbol. Den gamle stöder sig på en stor magisk trästav av ett mörkt träslag med inlägg av silver och gröna jadestenar.
Ålder: 71
Ras: Människa
Livsmål: Harmoni & barmhärtighet

STY 16	PSY 18	KP 14
FYS 14	SMI 12	SB —
INT 15	KAR 10	STO 14

Förflyttning: L10
Skydd: Armskenor av nitläder
Vapenfärdigheter: Trästav 15, Judo 10
Speciella färdigheter & förmågor: Illusionism 17, DISTRAKTION 13, AVBILD 7, FÖRVIRRA 16, FÖRTROLLAD SÖMN 14, AURA 11
Speciella föremål: Trästaven gör 2T6 i skada

Övriga Delithaprästinnor

Novis

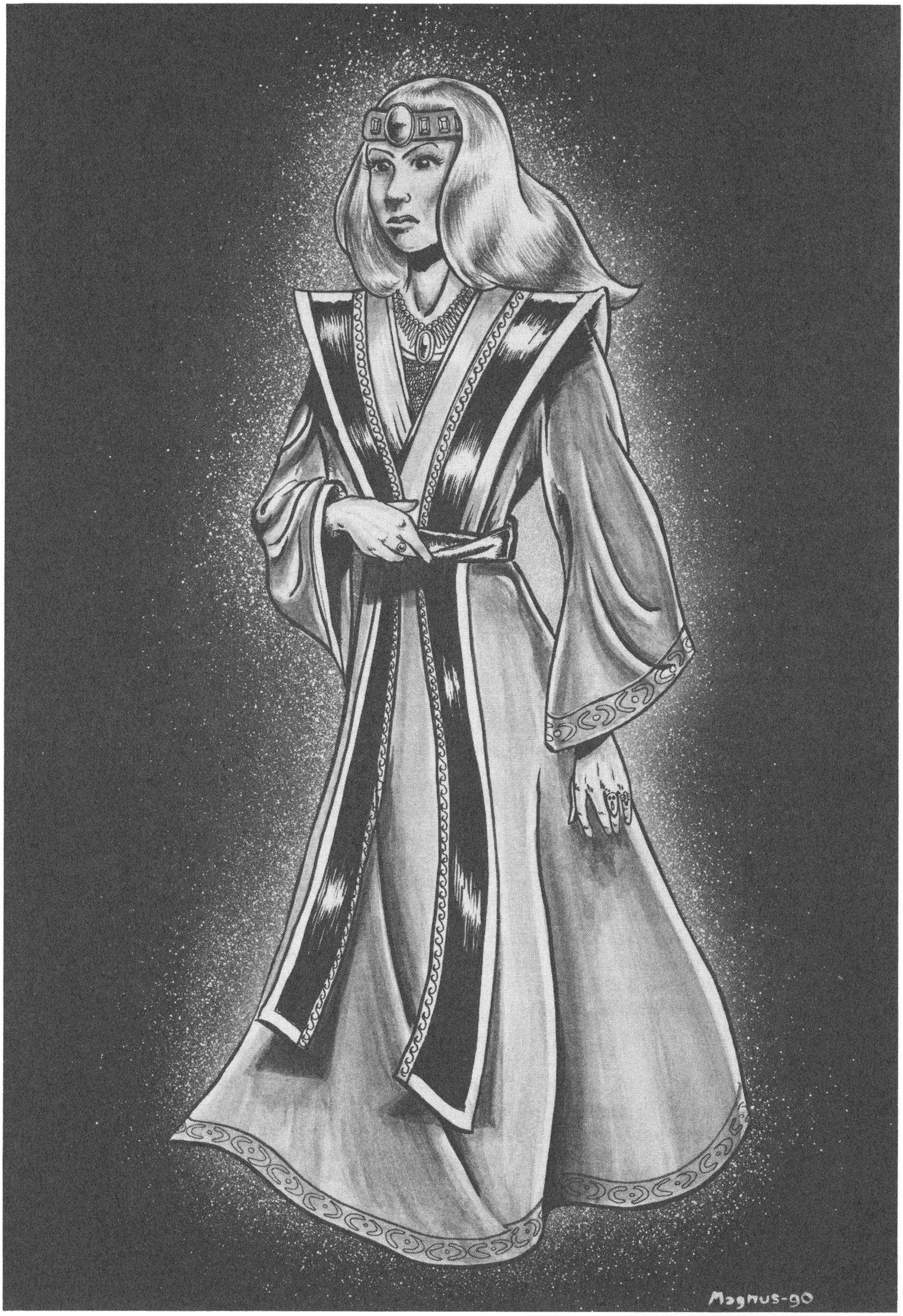
Utseende: Noviserna bär vita klänningar med gula ordensband.
Ålder: 16+1T10
Ras: Människa
Livsmål: Harmoni & barmhärtighet
Speciella färdigheter & förmågor: Animism T4, Första hjälpen 2T6, Läkeörtskunskap 2T6, Läkekonst 2T6

Invigd

Utseende: De invigda bär vita klänningar med blå ordensband. I ett bälte av metallkedja hänger läderpungar, metallflaskor och andra verktyg.
Ålder: 20+1T10
Ras: Människa
Livsmål: Harmoni & barmhärtighet
Speciella färdigheter & förmågor: Animism T8, Mentalism T4, Första hjälpen 2T6+2, Läkeörtskunskap 2T6+2, Läkekonst 2T6+2

Livgiverska

Utseende: Livgiverskorna bär vita klänningar med gröna ordensband. I bälten av metallkedja hänger läderpungar, metallflaskor och andra verktyg.
Ålder: 25+2T10
Ras: Människa
Livsmål: Harmoni & barmhärtighet
Speciella färdigheter & förmågor: Animism 2T8, Mentalism 2T6, Första hjälpen 4T6, Läkeörtskunskap 4T6, Läkekonst 4T6


Magnus-90

Prästessa

Utseende: Prästessorna bär vita klänningar med röda ordensband.
Ålder: 30+3T10
Ras: Människa
Livsmål: Harmoni & barmhärtighet
Speciella färdigheter & förmågor: Animism 2T8+6, Mentalism 2T6+6, Första hjälpen 4T6+3, Läkeörtskunskap 4T6+3, Läkekonst 4T6+3

Sehldimisk stridsdogg

Utseende: De sehldimiska stridsdoggarna tillhör en hundras som sägs härstamma från intelligenta hundar, skapade i tidernas begynnelse för att kontra de av ondskan framavlade trollulvarna. De är meterhöga och har korta, kraftiga ben. Deras ansikten är tillplattade och skrynkliga, men gör att de påminner mer om katter än om hundar. Det mest utmärkande draget är den nästan helt vita, släta pälsen och de två stora huggtänderna.

STY 29	PSY 11	KP 16
FYS 14	SMI 16	SB 1T6
INT 9	STO 17	

Förflyttning: L12
Naturligt skydd: 1 poängs skinn

Naturliga vapen	**CL**	**Skada**
2 Klor	14	1T6
1 Bett	14	1T8

Svartpräster

Överstepräst

Utseende: Översteprästerna utmärks av att de är klädda i svarta kåpor, har en silverring genom vänstra näsvingen, ett pannband i svartstål och en bred rakad bena genom håret från panna till nacke, som hos överstepräster är målad i blodrött.
Ålder: 40+1T20
Ras: Människa
Livsmål: Makt, Den starkes rätt

STY 9	PSY 22	KP 11
FYS 10	SMI 10	SB —
INT 18	KAR17	STO 12

Förflyttning: L10
Skydd: Inget
Vapenfärdigheter: Trästav 12, Dolk 4
Speciella färdigheter & förmågor: Nekromanti 20, Elementarmagi 15
Speciella föremål: Trästavarna är förtrollade och gör dubbel skada mot älvfolksvarelser. En varelse som gör en obeväpnad parerering mot trästaven tar 1T4 (multipliceras på vanligt vis) i skada.

Mörkerpräst

Utseende: Mörkerprästerna utmärks av att de är klädda i svarta kåpor, har en silverring genom vänstra näsvingen, ett pannband i svartstål och en bred rakad bena genom håret från panna till nacke.
Ålder: 30+1T20
Ras: Människa
Livsmål: Makt, Den starkes rätt

STY 10	PSY 18	KP 12
FYS 11	SMI 12	SB —
INT 16	KAR16	STO 12

Förflyttning: L10
Skydd: Inget
Vapenfärdigheter: Trästav 12, Dolk 4
Speciella färdigheter & förmågor: Nekromanti 15, Elementarmagi 10
Speciella föremål: Trästavarna är förtrollade och gör dubbel skada mot älvfolksvarelser. En varelse som gör en obeväpnad parerering mot trästaven tar 1T4 (multipliceras på vanligt vis) i skada.

Skuggpräst

Utseende: Skuggprästerna utmärks av att de är klädda i svarta kåpor, har en silverring genom vänstra näsvingen och ett pannband i svartstål.
Ålder: 30+1T10
Ras: Människa
Livsmål: Makt, Den starkes rätt

STY 11	PSY 16	KP 12
FYS 12	SMI 13	SB —
INT 15	KAR15	STO 12

Förflyttning: L10
Skydd: Inget
Vapenfärdigheter: Trästav 12, Dolk 4
Speciella färdigheter & förmågor: Nekromanti 12, Elementarmagi 6
Speciella föremål: Trästavarna är förtrollade och gör dubbel skada mot älvfolksvarelser. En varelse som gör en obeväpnad parerering mot trästaven tar 1T4 (multipliceras på vanligt vis) i skada.

Invigd

Utseende: De invigda utmärks av att de är klädda i svarta kåpor och har en silverring genom vänstra näsvingen.
Ålder: 20+1T10

Ras: Människa
Livsmål: Makt, Den starkes rätt

STY 12	PSY 14	KP 13
FYS 13	SMI 13	SB —
INT 13	KAR13	STO 12

Förflyttning: L10
Skydd: Inget
Vapenfärdigheter: Trästav 12, Dolk 4
Speciella färdigheter & förmågor: Nekromanti 8, Elementarmagi 4
Speciella föremål: Trästavarna är förtrollade och gör dubbel skada mot älvfolksvarelser. En varelse som gör en obeväpnad parerering mot trästaven tar 1T4 (multipliceras på vanligt vis) i skada.

Novis

Utseende: Noviser utmärks av att de är klädda i svarta kåpor, men saknar övriga dekorationer.
Ålder: 15+1T10
Ras: Människa
Livsmål: Makt, Den starkes rätt

STY 12	PSY 13	KP 13
FYS 13	SMI 13	SB —
INT 12	KAR11	STO 12

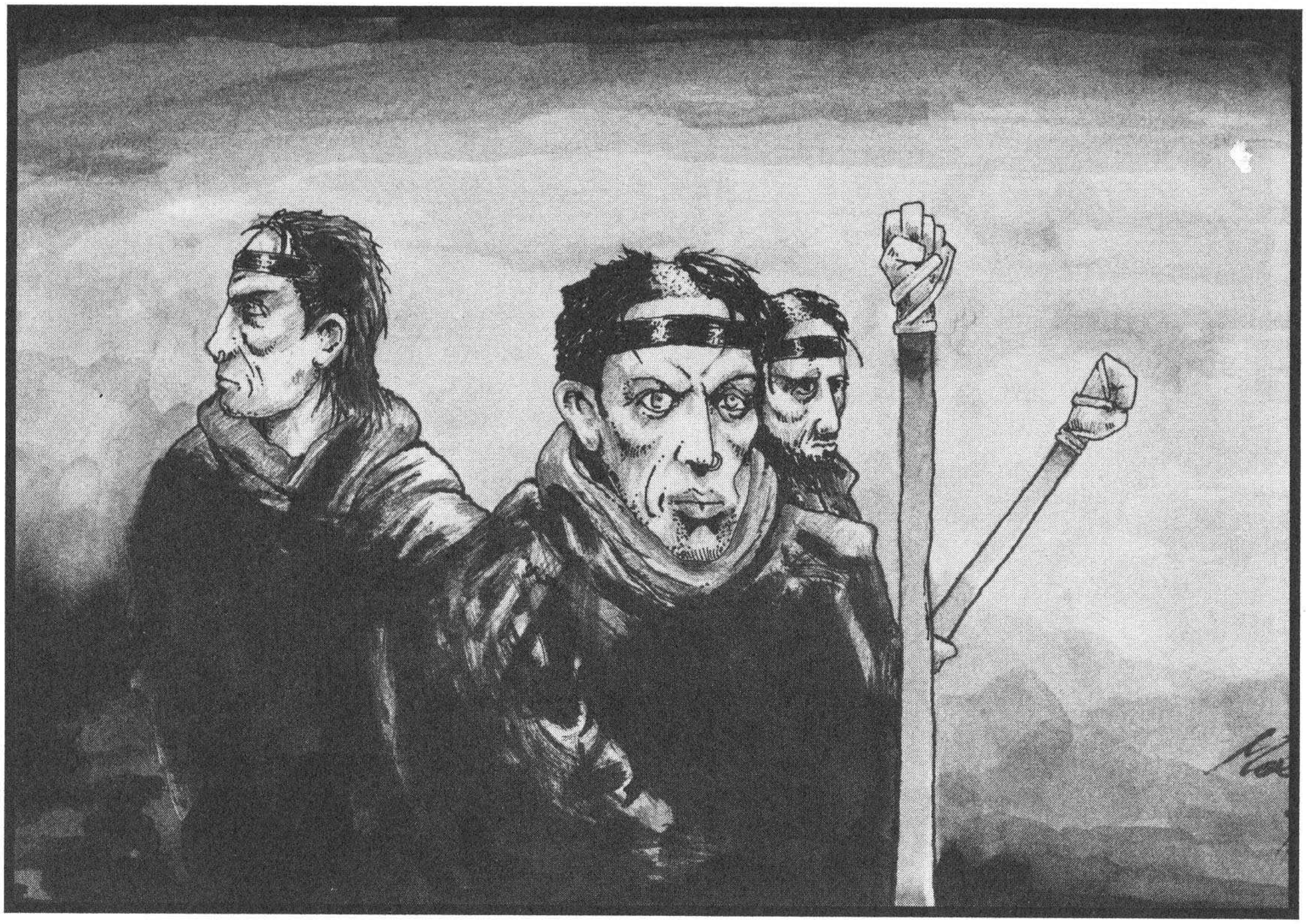
Förflyttning: L10
Skydd: Inget
Vapenfärdigheter: Trästav 12, Dolk 4
Speciella färdigheter & förmågor: Nekromanti 6.
Speciella föremål: Trästavar enligt ovan.

Svartriddare

Utseende: Svartriddarna bär silvergrå vapenrock utan heraldiskt emblem. Kring midjan bär de ett vitt läderbälte, rikligt ornamenterat med silverbeslag. Sköldarna är helt vita, symbolen för en arvlös riddare (vilket i och för sig är sant). Riddarna har alltid helt rakat huvud.
Ålder: 20+1T20
Ras: Människa
Livsmål: Den starkes rätt, Makt

STY 17	PSY 11	KP 16
FYS 17	SMI 13	SB +1T4
INT 13	KAR9	STO 15

Förflyttning: L10
Skydd: Lång ringbrynja, Tunnhjälm
Vapenfärdigheter: Bredsvärd 14, Medelstor sköld 10, Dolk 10
Speciella föremål: Svartriddarnas bredsvärd är förtrollade på samma sätt som prästernas trästavar.



Väpnare

Utseende: Väpnarna bär samma utrustning som riddarna. De får dock inte raka huvudet förrän de blivit riddare.
Ålder: 1T8+15
Ras: Människa
Livsmål: Den starkes rätt, Makt

STY 15	PSY 9	KP 14
FYS 15	SMI 11	SB —
INT 11	KAR9	STO 13

Förflyttning: L10
Skydd: Kort ringbrynja, öppen hjälm
Vapenfärdigheter: Bredsvärd 10, Medelstor sköld 8, Dolk 8

Zombier

STY 25	PSY 2	KP 5
FYS 0	SMI 5	SB +1T4
INT 3	KAR1	STO 9

Förflyttning: L8
Skydd: Inget

Naturliga vapen	**GC**	**Skada**
2 Nävar	8	1T3
1 Spark	8	1T6

Vapenfärdigheter: Dolk 8

Halvrutten mumie

STY 55	PSY 10	KP 15
FYS 0	SMI 5	SB +2T6
INT 10	KAR1	STO 15

Förflyttning: L8
Skydd: 2 poängs bandage

Naturliga vapen	**GC**	**Skada**
1 Näve	10	1T3
1 Spark	10	1T6

Vapenfärdigheter: Bredsvärd 10

Skelett

STY 24	PSY 3	KP 5
FYS 0	SMI 9	SB +1T4
INT 2	KAR1	STO 10

Förflyttning: L6
Skydd: Inget

Naturliga vapen	**GC**	**Skada**
2 Nävar	7	1T3
1 Spark	7	1T6

Vapenfärdigheter: Dolk 10

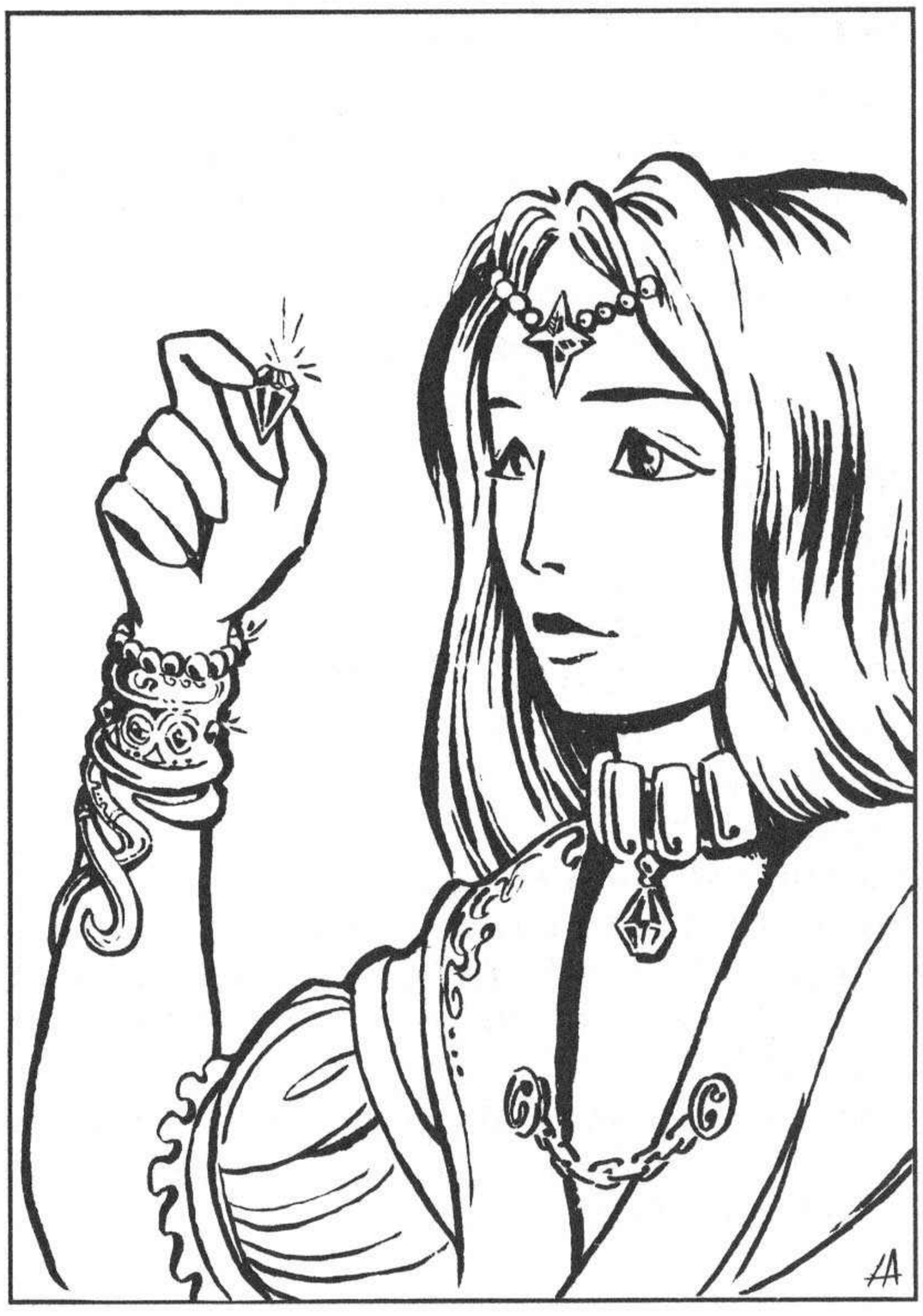
I Kandra

Liva Legast

Utseende: Liva Legast är en mycket vacker kvinna och hennes långa, ljusblonda hår har ännu inga som helst inslag av grått. Hon har klarblå, tindrande ögopn som ett minne av hennes mor, som kom norrifrån. Livas make, som är en av Kandras rikare män, har försett henne med en stor mängd exklusiva, exotiska kläder som hon gärna bär. Hon har även en hel del utsökta ringar och smycken; en stor del av dem med stora juveler skurna på dvärgavis.
Ålder: 32
Ras: Människa

STY 9	PSY 13	KP 12
FYS 14	SMI 17	SB —
INT 15	KAR17	STO 10

Förflyttning: L10
Skydd: Inget
Vapenfärdigheter: Dolk 8
Speciella färdigheter & förmågor: Hantverk (juvelsnideri) B5
Speciella föremål: Livas juveler är vardera värda över 500 sm — tillsammans det tiodubbla. Hennes juvelprydda dolk är ett dvärgarbete som ger +2 i skada.



Gallahan Alkemisten

Utseende: Gallahan bär i likhet med sina ordensbröder alltid svart kåpa, men för att bättre smälta in i stadslivet har han flera olika kåpor i olika nyanser av grått. De är också ofta rikligt broderade i rött, guld och grönt i kragen och på ärmarna. Hans kraftiga ansikte pryds av ett stort men välvårdat grått helskägg. Han innehar skuggprästs grad, men bär normalt sett inte sin näsring eller det svarta stålbandet i pannan.
Ålder: 61
Ras: Människa
Livsmål: Den starkes rätt, Kunskap

STY 10	PSY 17	KP 13
FYS 8	SMI 16	SB —
INT 15	KAR 8	STO 17

Förflyttning: L6 (halt på vänster ben)
Skydd: Inget
Vapenfärdigheter: Dolk 4, Stridshammare 16, Trästav 10
Speciella färdigheter & förmågor: Drogkunskap 16, Läkeörtskunskap 10, Giftkunskap 19, Nekromanti 10, Elementarmagi 8, samtliga tillgängliga besvärjelser S1T10.
Speciella föremål: Gallahan har en likadan trästav som övriga svartpräster (se ovan). Han bär vanligtvis inte på sig sin stridshammare.

Moira, Gallahans hustru

Utseende: Moira är en tämligen fet kvinna som trots sin ålder ser ganska välbevarad ut. Hon är snar till såväl skratt som vrede men är oftast på mycket gott humör. Hennes långa, vita hår är samlat till en hästsvans som matchar de svarta kläderna ganska väl. Hon innehar graden av en invigd, men bär normalt inte sin näsring.
Ålder: 56
Ras: Människa
Livsmål: Den starkes rätt, Kunskap

STY 14	PSY 17	KP 16
FYS 16	SMI 6	SB —
INT 9	KAR 13	STO 16

Förflyttning: L8
Skydd: Inget
Vapenfärdigheter: Inga
Speciella färdigheter & förmågor: Nekromanti 16, PARALYSERING 8, RÄDSLA 10, PANIK 12, TERROR 7, DÖDSHAND 4, ANTIMAGI 12, AVLÄSA MAGI 4
Speciella föremål: Moira har en liknande trästav som Gallahan, fast hon har den väldigt sällan med sig.

Liella

Liella är ättling i rakt nedstigande led till grunderskan av den tempelorden som förekommer i detta äventyr. Genom artefakterna kan grunderskans minnen, kunskaper och förmågor överföras till den nya ledarinnan. Samtidigt ställs hon i telepatisk kontakt med enhörningens väsen.

Innan hon får kontakt med hornet och stenen är hon en vanlig, rädd flicka om än ovanligt intelligent och brådmogen. Hon har nämligen tränats av templets prästinnor sedan födseln. Vad som händer om hon får beröra hornspetsen och stenen beskrivs i avsnittet om artefakterna.

Utseende: Liella är ett mycket vackert barn med långt, kastanjebrunt, rakt hår. Hon har ännu inte nått sin fulla mognad men hon ger ändå ett respektingivande intryck.
Ålder: 12
Ras: Människa

STY 7	PSY 16	KP 10
FYS 13	SMI 17	SB —
INT 11	KAR 18	STO 7

Förflyttning: L12
Skydd: Inget
Vapenfärdigheter: Inga
Speciella färdigheter & förmågor: Se ovan

Stadsvakter

Dessa data gäller för stadsvakterna i alla de städer som RPna passerar. SL får gärna modifiera deras värden för att ge dem en mer individuell prägel.

Soldat

STY 14	PSY 9	KP 14
FYS 14	SMI 11	SB —
INT 8	KAR 9	STO 14

Förflyttning: L10
Skydd (rik stad): Öppen hjälm, kort ringbrynja, arm– och benskenor av metall
Skydd (fattig stad): Öppen hjälm, läderharnesk, arm– och benskenor av läder
Vapenfärdigheter: Spjut 8, Kortsvärd 8, Medelstor sköld 8, Kortbåge 4

Korpral

STY 15	PSY 13	KP 15
FYS 15	SMI 11	SB —
INT 12	KAR 10	STO 14

Förflyttning: L10
Skydd: Romersk hjälm, kort ringbrynja, arm– och benskenor av metall
Vapenfärdigheter: Spjut 10, Kortsvärd 10, Medelstor sköld 10, Kortbåge 5

Sergeant

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

Förflyttning: L10
Skydd: Romersk hjälm, Metallkyrass
Vapenfärdigheter: Spjut 10, Kortsvärd 15, Medelstor sköld 15, Kortbåge 10

Vanliga civilister

Dessa värden kan användas för fredlösa, vägfarande, stadsbor, m. fl. som RPna stöter på i äventyret.
Utseende: Se sid. 14 i EDD:s regelhäfte.

STY 1T6+8	PSY 1T6+8	KP 1T6+8
FYS 1T6+8	SMI 1T6+8	SB —
INT 1T6+8	KAR 1T6+8	STO 1T6+8

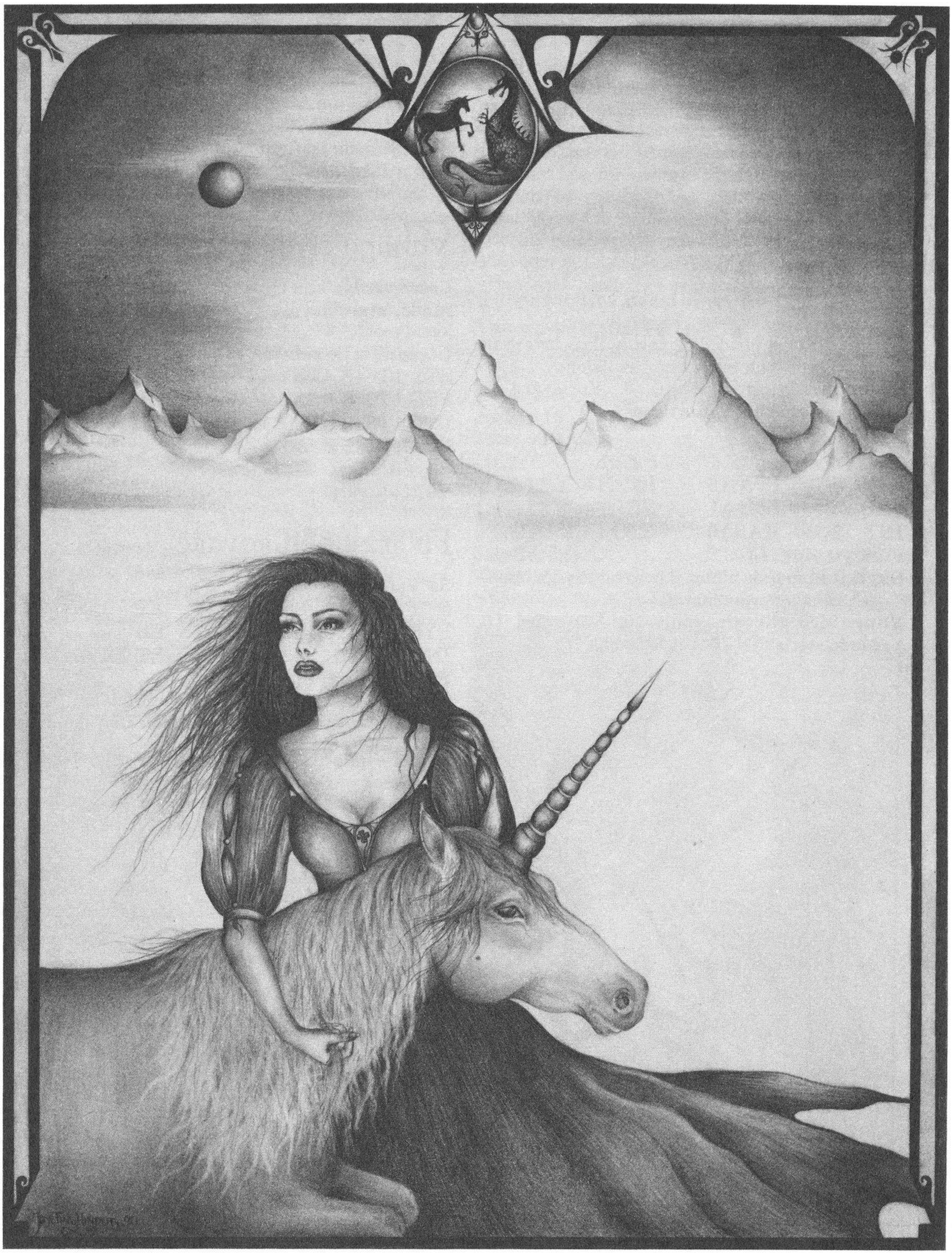
Förflyttning: L10
Skydd: Inget
Vapenfärdigheter: Dolk 4, Slagsmål 1T2+3

Pirater och rövare

Se 'Vanlig civilist' ovan.

STY 1T6+10	PSY 1T6+6	KP 1T6+10
FYS 1T6+10	SMI 1T6+8	SB —
INT 1T6+6	KAR 1T6+4	STO 1T6+10

Förflyttning: L10
Skydd: Läder eller Nitläder, metallhjälm
Vapenfärdigheter: Kortsvärd 8, Liten sköld 8, Kortbåge 6, Spjut 6



Tempelordnarna

Delithaorden

Delithaorden grundades år 227 e O av en kvinna som i en uppenbarelse av den berendiska gudinnan Delitha hade uppmanats att grunda en orden för att ta hand om de svaga och sjuka. Delitha är en mindre känd halvsyster till Ninnave, som inte allmänt accepteras av Kandraborna som gudinna.

Delithaorden tar emot både kvinnor och män, men endast kvinnor kan komma längre än den invigdas grad inom orden. Eftersom orden bedriver magikerundervisning krävs också att den sökande klarar eller har klarat av ett inträdesprov motsvarande till en magikerakademi. Deras ordensklädsel är omfångsrika, fotsida vita klänningar med två långa ordensband som hänger runt halsen ner längs klänningen, fastgjorda med ett snörbälte vid midjan. Färgen på ordensbandet visar vilken grad inom orden som prästinnan har uppnått. Mitt på klänningen kan det finnas ett broderat emblem i form av en växtranka som formar ett 'D'. Deras hår är utslaget och når till axlarna. På hjässan har de en krans av kungsklöver.

Graderna inom Delithaorden är följande, i stigande ordning:

Gul: Novis
Blå: Invigd
Grön: Livgiverska
Röd: Prästessa
Purpur: Helgad

Denna orden är mycket liten och okänd bland allmänheten. Det finns fyra Delithatempel i Berendien, och ett i Felicien. På grund av att befolkningen av hävd har varit mycket tveksamt inställd till denna påstådda halvsyster till Ninnave finns det inget tempel i Kandra. Delithadyrkarna har ständigt fört en kamp mot gudinnans halvbror, Zeeris, som kallas Den vänstra vägens apostel. Tyvärr har den kampen inte gått särdeles bra, och idag har Den vänstra vägens prästerskap fler lärjungar än Delithaorden.

Delithaprästinnor är animister, mentalister eller bäggedera. Som fullt initierad prästessa får Delithadyrkerskan lära sig besvärjelsen AVSLÖJA SVARTPRÄSTER. Denna besvärjelse kan läggas på en varelse och avslöjar genast om varelsen har intimt samröre med svartprästerna. Besvärjelsens effektgrad måste övervinna varelsens PSY-grupp på Motståndstabellen.

Enhörningshornet

Till utseendet är det ett litet spiralvridet horn som är svagt rosafärgat och tycks utstråla ett silvervitt sken.

Befinner en Delitha- eller Ninnavedyrkare sig inom 3 meter från hornet fördubblas dennas PSY och KAR. Dessutom kan hon om hon håller i hornet regenerera 3 KP per SR med Enhörningens hjälp. Detta gäller även magiska skador. En Delithaprästinna av Livgiverskas grad eller högre kan med enhörningshornet lägga en effektgrad HELA per minut även på andra.

Men hornets egentliga uppgift är att gjuta Enhörningsordens grunderskas oförstörbara själ i den novis som svartprästerna rövat bort. Får hon beröra hornspetsen och stenen händer följande: En vacker svagt strålande kvinnogestalt tycks uppstå runt stenen. Med visa ögon betraktar hon barnet och tycks sedan sakta smälta ihop med detta. En förändring kan märkas hos flickan, barn och en vis kvinna på en gång. Samtidigt uppstår en bländande vit enhörning. Denne knäböjer och berör Liella med sitt horn. Alla skador, sår och trötthet försvinner. Sedan lägger enhörningen sitt huvud på Liellas axlar och bleknar bort. Man kan dock känna att den är kvar.

Om det finns fiender i närheten (25 m), flyr dessa hals över huvud tills de är utom synhåll. De vågar inte återvända förrän 5 minuter senare. Endast en högre svartpräst (överstepräst eller svartriddare) har viljestyrka att stanna kvar och slåss.

Efter detta har Liella fått mycket stora psykiska krafter. Hennes PSY är nu 21. Hon disponerar en enhörnings PSY-poäng (39) för magi. Alla sina besvärjelser kan hon till S1 6, men alla misslyckanden är lika med fummel. Hon är kraftfull, men kan ännu inte behärska krafterna.

Hennes reaktioner vid fara är barnets. Hon försöker gömma sig eller slår vilt omkring sig med magi. Detta kan avvärjas om hon bärs i famnen hos någon hon litar på, sätt KAR mot INT (högst 1 gång).

Hotas hon kastar hon en besvärjelse, nästan vilken som helst. Slå nedan:

1T10	**Resultat (inom parentes står resultatet vid fummel)**
1–4	Hon teleporterar sig till artefaktrummet. (Någon i närheten hamnar i rummet istället.)

5–6 Hon teleporterar det som skrämmer henne till fängelsehålan i hus 199. (Någon av hennes medhjälpare hamnar i fängelsehålan i stället).

7–8 Hon lägger en AURA med alla sina återstående PSY-poäng. (Somnar och kan ej väckas på 4 timmar.)

9 Hon lägger en LYFT E4+1T8 på någon motståndare. Motståndaren kastas bort från Liella och tar skada motsvarande ett fall på 15 meter. (Samma, fast på en vän och med halv effektgrad.)

10 Skrikande av skräck kastar hon 1T4 BLIXT E3 kring sig per SR. Var och en kan träffa vän som fiende, avgör slumpmässigt vem som träffas.

Efter varje sådan kraftansträngning faller hon utmattad till marken och kan inte röra sig på 1T20 minuter. Skadas hon dödligt av vapen eller magi eller blir medvetslös dyker enhörningen upp och ställer sig gränsle över henne. Alla fiender utom överstepräster och svartriddare flyr hals över huvud. Enhörningen botar Liella till livet och återför hennes KP och PSY till minst 1, men hon sover i minst 6 timmar efter detta. Under denna tid kan ingen, vare sig vän eller fiende röra henne. Hon tycks ligga bakom en osynlig vägg. Med HELA E1 kan dock PSY tillföras henne så att varje KP (=PSY) som tillförs henne förkortar sömnen med 10 minuter.

'Den Vita'

Vid sidan av enhörningshornet ligger en sten insvept i vitt siden. Vecklas sidenet upp ser man en gråvit, alldeles slät sten som tycks pulsera med ett mjölkaktigt sken.

I stenen är enhörningsordens grunderska bunden. Hon kan visa sitt ansikte för vem som helst, men kan endast kommunicera med Delithadyrkare eller älvfolk. Hon kommunicerade hjälpligt med Larm via leenden och nickningar. Naturligtvis slog det honom aldrig att låta en kvinna röra vid stenen.

Om en förbannad RP eller en svartpräst tar i stenen blir den grå och livlös, men om en kvinna, en Delithadyrkare eller älvfolksvarelse tar i den framträder ett tidlöst kvinnoansikte i stenen. Hon ler och tycks säga (telepatiskt) *"Välkommen. Sök den unga flicka som bär på ett födelsemärke i form av en Enhörning. För henne hit. Hon är min inkarnation i denna generation. Försök inte föra mig eller hornet ut ur kammaren"*. Därefter tynar bilden sakta bort.

Den vänstra vägens prästerskap

Zeeris, Det svarta sinnet, Den mörke svärdbäraren, Den vänstra vägens apostel... Namnen på svartprästernas gud är många. Zeeris budskap är enkelt: Samla makt och rikedomar i väntan på den dag då jag ska ta dödlig gestalt och bli Erebs härskare. Särskilt hatade av svartprästerna är Zeeris halvsyster Delithas dyrkare, men de senaste femtio åren har Den vänstra vägens prästerskap lyckats väl med att motarbeta sina förhatliga fiender. Det finns idag åtta Zeeristempel i Berendien, dock inget i Kandra eftersom både De unga gudarna och Den lysande vägen hatar Zeerisdyrkarna. Av denna anledning visar sig heller inte Zeerisdyrkarna gärna öppet inom Kandras murar.

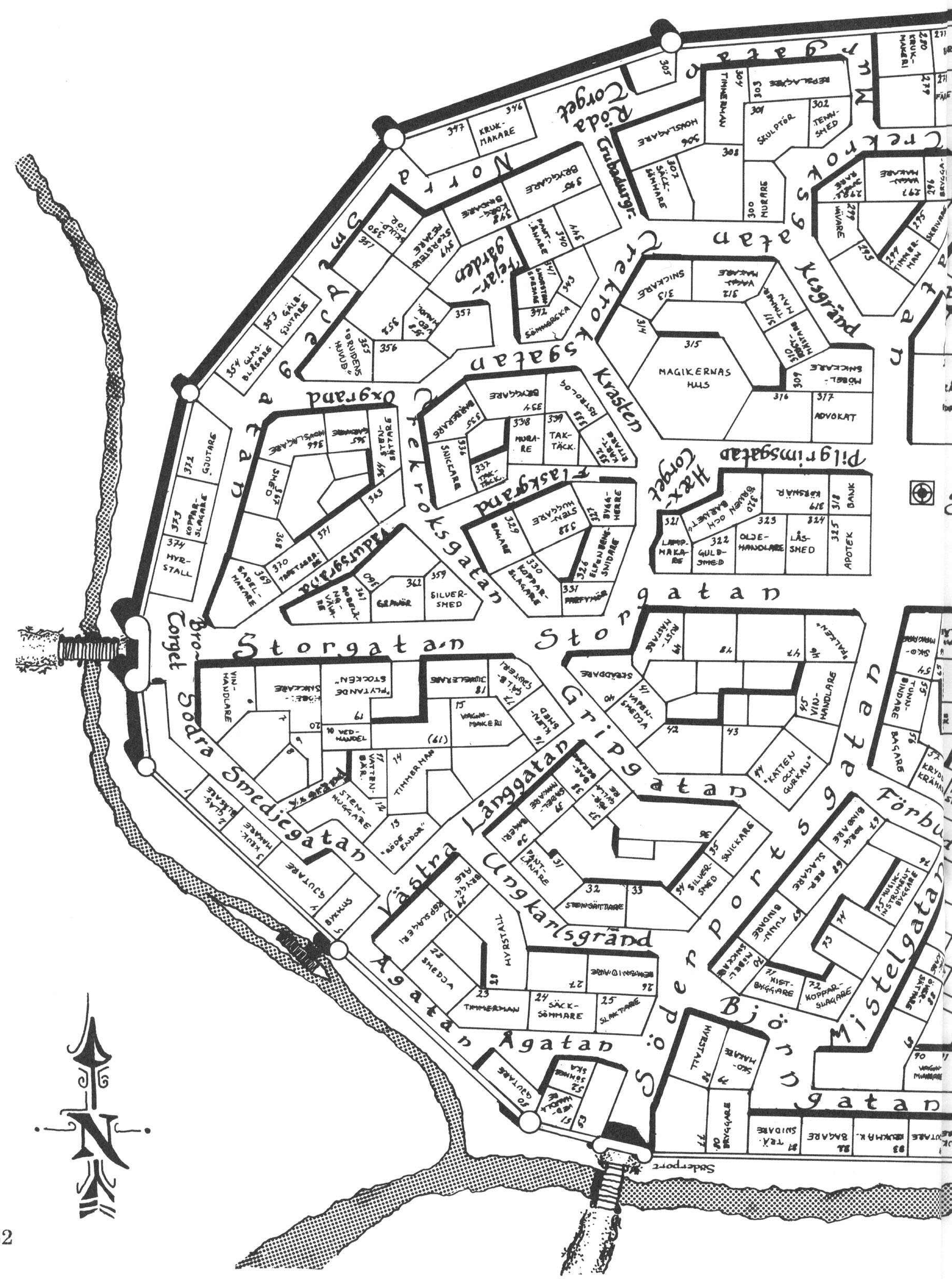
Hierarkin inom Den vänstra vägens prästerskap är i stigande ordning:

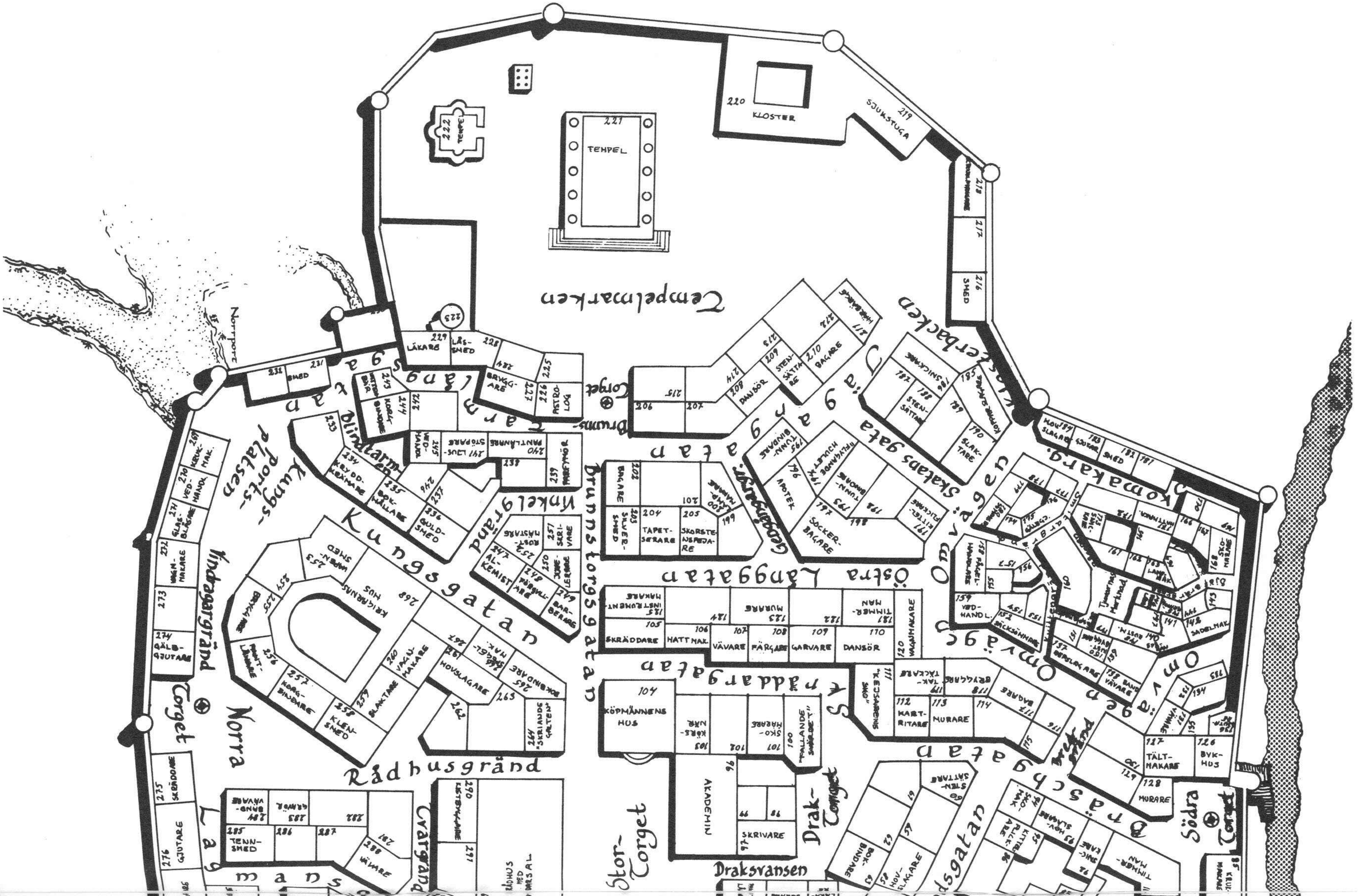
1:a rangen	Novis
2:a rangen	Invigd
3:e rangen	Skuggpräst(inna)
4:e rangen	Mörkerpräst
5:e rangen	Överstepräst
6:e rangen	Fullkomnad

Dessutom har svartprästerna vad de kallar Den vänstra handen, ett svart ridderskap som de använder när de tycker att våldsamma metoder krävs (vilket de väldigt ofta tycker). De är också kända för att hålla sig med orcherslavar i sina tempel.

Den vänstra vägens prästerskap tillåter både män och kvinnor att gå med i orden, men endast män kan avancera bortom den 3:e rangen. Eftersom orden bedriver magikerundervisning krävs också att den sökande klarar eller har klarat av ett inträdesprov motsvarande till en magikerakademi. Alla svartpräster går normalt klädda i svarta kåpor, de invigda har dessutom en silverring genom vänstra näsvingen. Som skuggpräst bär man också ett pannband i svartstål, och mörkerpräster har därutöver rakat en bred bena genom håret från panna till nacke. Denna bena är hos överstepräster målad i blodrött. Som tecken på sin exklusiva rätt att uttolka Zeeris vilja har den Fullkomnade slutligen en stor gnistrande bloddroppe intatuerad på vänstra handflatan, förutom att han bär en tjock guldring runt halsen ovanpå all annan utsmyckning.

Svartpräster är antingen nekromantiker, elementarmagiker eller bäggedera.


Norra Smedjegatan
Röda Torget
Grubadurgr.
Krekroksgatan
Munkgatan
Oxgränd
Freijar-gården
Kasgränd
Krasten
Pilgrimsgatan
Häx-Torget
Flaskgränd
Vadursgränd
Storgatan
Bro-Torget
Södra Smedjegatan
Gripgatan
Långgatan
Västra Unkarlsgränd
Ågatan
Söderportsgatan
Björngatan
Mistelgatan
Förbu
Söderport
MAGIKERNAS HUS
347 KRUK-MAKARE 346
305
304 TIMMERMAN
303 REPSLAGARE
302 TENN-SMED
301 SKULPTÖR
306 HOVSLAGARE
307 SÄCK-SÖMMARE
308
300 MURARE
280 KRUK-MAKERI
271
279
FÄRE
297 VAGN-MAKARE
296 BRYGGA-
299 VÄVARE
295 SKRIVARE
294 TIMMER-MAN
293
345 BRYGGARE
348 KORG-GÖRARE
349 SKORSTENS-FEJARE
350 SKULP-TÖR
351
340 PANT-LÅNARE
344
341
343
342 SÖMMERSKA
313 SNICKARE
312 VAGN-MAKARE
311 TIMMER-MAN
310 BORST-MAKARE
314
315
309 MÖBEL-SNICKARE
316
317 ADVOKAT
354 GLAS-BLÅSARE
353 GÄLB-GJUTARE
355 "DRUIDENS HUVUD"
356
357
358
334 BRYGGARE
335 BARBERARE
333 ASTROLOG
336 SNICKARE
337 TAK-TÄCK.
338 MURA-RE
339 TAK-TÄCK.
332 KART-RITARE
366 HOVSLAGARE
365 GARVARE
364 STEN-SÄTTARE
367 SMED
363
368
371
370 TAPETSERA-RE
369 SADEL-MAKARE
372 GJUTARE
373 KOPPAR-SLAGARE
374 HYR-STALL
329 BAGARE
328 STEN-HUGGARE
327 BYGG-HERRE
326 ELFENBENS-SNIDARE
330 KOPPAR-SLAGARE
331 PARFYMÖR
360
361 DOBBLA-NÅ VÄVARE
362 GRAVÖR
359 SILVER-SMED
320 "GRÅVEN OCH BARDET"
319 KÖRSNÄR
318 BANK
321 LAMP-MAKARE
322 GULD-SMED
323 OLJE-HANDLARE
324 LÅS-SMED
325 APOTEK
VIN-HANDLARE
MÖBEL-SNICKARE
"FLYTANDE STOCKEN"
19
20
10 VED-HANDEL
18 JUVELERARE
17 SÅLL-SOLTERI
15 VAGNMAKERI
16 KLEN-SMED
(61)
17 VATTEN-BÄR.
14 TIMMERMAN
12
13 "RÖDE ENDOR"
STEN-HUGGARE
Yxgränd
1
2 GLAS-BLÅSARE
3 KRUK-MAKARE
4 GJUTARE
5 BYKHUS
49 RUST-MÄSTARE
48
47
46 "FALKEN"
SKRÄDDARE
40
41 VAPEN-SMEDJA
42
43
45 VIN-HANDLARE
44 "KATTEN OCH GURKAN"
38 BAR-BERARE
39 SADEL-MAKARE
37 RE-PILLARE
36
30 BAKERI
31 PANT-LÅNARE
32 STENSÄTTARE
33
34 SILVER-SMED
35 SNICKARE
54 SKO-MAKARE
55 TUNN-BINDARE
56 BAGARE
57 KRYDD-KRÄMAR
67 BORG-BINDARE
68 REP-SLAGARE
69 TUNN-BINDARE
70 NÅBEL-SNICKARE
71 KIST-BYGGARE
72 KOPPAR-SLAGARE
73
74
75 MUSIK-INSTRUMENT BYGGARE
76
90 VAGN-MAKARE
21 REPSLAGERI
BRYGG-ARE
22 SMEDJA
HYRSTALL
28
23 TIMMERMAN
24 SÄCK-SÖMMARE
25 SLAKTARE
26 BEKRINARE
27
50 GJUTARE
51 VED-HANDLARE
52 SÖMMER-SKA
53
HYRSTALL
SKO-MAKARE
77
80 BRYGGARE
81 TRÄ-SNIDARE
82 BAGARE
83 KRUKMAK.
N


Tempelmarken
TEMPEL
222 TEMPEL
220 KLOSTER
219 SJUKSTUGA
218
217
216 SMED
Klosterbacken
Nortorget
Norra Långgatan
Södra Långgatan
Brunnstorgsgatan
Hjelmgränd
Blindtarmsgränd
Klungs-Ports-Palsen
Kungsgatan
Kyrkogårdsgränd
Rådhusgränd
Norra Torget
Lagmansgatan
Trädgårdsgatan
Stor-Torget
Drak-Torget
Drakgränd
Drakgränd
Drakgränd

Enhörningshornet

En modul till EREB ALTOR

Det är nu mer än fyrtio år sedan Delithaordens främsta tempel utan förvarning anfölls av ett stort uppbåd orcher, ledda av Den vänstra vägens prästerskap, Svartprästerna. Templet jämnades med marken och dess heligaste relik försvann.

Det har nyligen kommit till ordens kännedom att denna heliga relik inte hamnade i svartfolkets händer, utan hos en grupp dvärgar ledda av en människa från Kandra. Men Delithaorden är inte ensamma om denna kunskap. För tre månader sedan rövades en ung novis bort, som hade oanade siarförmågor. Hon var på något sätt knuten till reliken. Svartprästerna är den också på spåren!

Det gäller nu för rollpersonerna att finna reliken innan Svarttemplet gör det...

ENHÖRNINGSHORNET är en äventyrsmodul till EXPERT DRAKAR OCH DEMONER som utspelas i Berendien.

Observera att detta inte är ett fristående spel. Du måste ha tillgång till EXPERT DRAKAR OCH DEMONER för att kunna spela ENHÖRNINGSHORNET.

ÄVENTYRSSPEL®

001-0221