

Drakar och Demoner

EREB ALTOR

Vol 1. Caldarox-fanmaterial



STORMÖGA
RIOTMINDS

RIOTMINDS AB PRESENTERAR ÄVENTYRSSPELET

Drakar och Demoner®

EREB ALTOR

FÖRFATTAT AV
KRISTOFFER T. HERMANSSON

OMSLAG
ALVARO TAPIA

ILLUSTRATIONER
JONNIE HEDQVIST

GRAFISK FORM OCH ORIGINAL
MAGNUS MALMBERG

Not från konstruktören

Stormöga är ett äventyr till Drakar och Demoner - Rollspelet. Speldata för de varelser och föremål som beskrivs i äventyret återfinns i spelets regelbok. Äventyret utspelar sig i västra Caldarox, varför Caldarox världsbok kan komma väl till användning. Har ni inte tillgång till denna bok kan äventyret placeras i vilken ruinität värld som helst. Vissa av äventyrets delar kan då behöva modifieras något.

Information som återges är allmän kunskap eller sådant rollpersonerna kan få reda på om de ställer rätt frågor till rätt personer. Information angivet efter SL är information som är svår eller omöjlig för rollpersonerna att komma åt.

Innehåll

BAKGRUND	3	Bergsvägen	8
Sanningen	3	Örnens väg.....	8
Introducera rollpersonerna.....	4	Fiskens väg	8
ÄVENTYRET BÖRJAR	5	Skogsvägen	8
Dvärgarnas information	5	Terräng	8
Alvernas information	5	Pelarfästet.....	9
Tiso Sjusträng.....	6	Rövarbandet.....	9
Skarphults Knippan.....	6	Borggården	11
Havets hjärta.....	7	UPPLÖSNING	15
På resande fot	7	Fortsättning.....	15
Handelsvägen.....	7		



Bakgrund

Denna del av bakgrunden kan rollpersonerna mycket väl känna till, eller så är det genom denna sägen de först introduceras till äventyret. För några kopparstycken kan vilken gycklare som helst förtälja sägnen om Condika och den vita pelarens väktare.

Det sägs att ärkemagikern Condika med sina sista krafter slet hjärtat ur kroppen på titanen Shigux och att hjärtat i magikerns händer förvandlades till en knytnävsstor rubin. Rubinen fanns senare av ruinkrälaren Elora. Elora förde rubinen med sig till magikergillet Duro - den vita pelarens väktare varvid stenen togs om hand. Stenen visade en längtan till havet varför Duro kallade den för Havets hjärta. Vart Elora, rubinen eller Duro tog vägen känner ingen till. Efter hundratal år har allt fallit i glömska.

Sanningshalten i denna sägen är vitt omtalad och många är de som har sökt efter titanernas lämningar för att finna spår efter Shigux och Condika, men utan framgång. Enligt uppgifter ska Duro ha haft en borg högt upp i Visermassiven, men många äventyrare som sökt där har försvunnit eller kommit tillbaka tomhänta. Många av de som handlar med ädelstenar påstår sig ha ett titanhjärta i sin ägo, och lika många furstar och furstinnor påstår sig äga hjärtat efter den store Shigux. Om detta är sant eller ej känner mycket få personer till.

Sanningen

Havets hjärta har i själva verket mycket lite med titanerna att göra. För länge sedan fanns en ö väster om Goleborg. Ön kallades Stormöga och är lika legendariskt som andra fästen och platser runtom i Caldarox. På Stormöga levde magikerparet Mebarin och Amalba i rollen som stormväktare. Deras uppgift var att hålla haven lugna för att undvika översvämningar. Jätten Shigux (alltså inte en titan) såg inte med blida ögon på människans försök till att stävja havens makt och kastade ett gigantiskt klippblock ut mot Stormöga varvid det torn Mebarin och Amalba levde i rasade. Klippblocket landade med en sådan kraft att hela ön sänktes i djupet.

I sista stund sände Mebarin iväg sin grip, Comus, med den rubin paret använde för att kontrollera haven. Comus lämnade Havets hjärta hos Maerius, Amalbas ättling. Maerius lämnade i sin tur stenen vidare till sin dotter Ysabella. Ysabella fick många barn, och det var någon gång efter hennes död Havets hjärta försvann. Handelsfurstinnan Elysande är ättling till Ysabella och tillika rollpersonernas uppdragsgivare. Hon har insett vilka krafter stenen ruvar på och vill komma åt den så snabbt som möjligt. Föga anar hon att hennes kusin Diterik också är på jakt efter stenen.

Introducera rollpersonerna

Om rollpersonerna är någorlunda välkända för sina strapatser är det inte underligt att handelsfurstinnan Elysande kontaktar dem. Hon har länge sökt efter en försvunnen släktklenod - en knytnävsstor rubin fäst på en metallkonstruktion som liknar en spindelkropp. Elysande är mycket förmögen och betalar rollpersonerna väl för deras tjänster. Hon erbjuder dem 200 silvermynt för att anta uppdraget. De får dessutom behålla alla eventuella ruinfynd de gör under sökandets gång. Elysande vill nämligen att de ska söka efter rubinen i ruinerna efter Pelarfästet. Elysande vet inte riktigt var detta fäste ska ha legat, men enligt uppgifter ska det vara någonstans i västra Guldorax.

Hur rollpersonerna introduceras för äventyret är egentligen upp till SL, men förslagsvis kan de höra sägnen om Condika och Shigux på ett värdshus. Om möjligheten att finna svar på de gåtor titanerna lämnat efter sig inte är tillgänglig kanske det förmodade värdet på rubinen väcker rollpersonernas intresse. Rollpersonerna kan även ges personliga kopplingar till äventyret, kanske är någon av dem släkt med Elysande och vill personligen se till att Havets hjärta hamnar hos rätt arvinge, eller så representerar gruppen ett rivaliserande handelshus som sätts in för att sabotera för Elysande. Möjligheterna är oändliga och hur rollpersonerna hamnar i äventyret bär ingen särskild relevans. Det spelar såklart roll beroende på den kampanj just er grupp spelar och orsaken till rollpersonernas sökande efter Havets hjärta kan ge konsekvenser för fortsatt spel.



När rollpersonerna hört talas om Havets hjärta börjar jakten. I detta skede kan du låta rollpersonerna söka hur mycket eller hur lite information de vill. Låt denna uppstart av äventyret ta den tid spelarna vill att den ska. Det finns nästan ingenting nedskrivet om Havets hjärta, bortsett från sägnen om Condica och Shigux. Det finns dock ett antal personer och grupper som kan fylla ut sägnen med ytterligare information. Vissa av personerna kan behöva mer eller mindre övertalning eller ersättning. Vilken information som faktiskt är sann är upp till SL:

- Nästan vilken dvärg som helst kan tala om att det mycket riktigt finns en gammal borg uppe i Visermassiven. Vilka som huserade i borgen är dock okänt.
- Caldarox alver kan tala om att den enda någorlunda säkra vägen upp i Visermassiven går genom Hesslack. Att kalla den väg för säker är dock en grov överdrift.
- Den numer gravt alkoholiserade hovskalden Tiso berättar vad som helst för ett krus vin, men vad hon har att säga om Pelarfästet är det med högst sanningshalt.
- Smeden Knippan från gården Skarphult känner till att det sedan länge försvunna magikergillet Duro framställde en legendarisk metall uppe i Pelarfästet. Metallen ska ha fraktats och skeppats iväg. För ett sådant tilltag ska vara möjligt måste det finnas en väg upp i bergen.

Dvärgarnas information

Bland Caldarox dvärgar florerar mängder av myter och rykten om vad som egentligen skedde med alla de riken som dominerade bergens djup. Vissa rykten har mer underlag än andra medan många bara är tomma ord och teorier. Dvärgen Beltran leder sedan några år tillbaka en klan med vildknektar som hankar sig fram så gott de kan med de medel som finns. Beltrans främsta inkomstbringare är de dokument han stulit från diverse bibliotek runtom i Caldarox. Ett av de mest användbara dokumenten är en karta över Pelarfästet uppe i Visermassiven, som enligt Beltran själv kommer från ruinen Cul'Oba. Beltran lämnar gärna ifrån sig kartan (du hittar kartan som handout i slutet av äventyret).

SL: Beltran kommer att beordra ett par av sina knektar att följa efter rollpersonerna och vänta utanför Pelarfästet där de försöker övermanna rollpersonerna och stjäla eventuella rikedomar de kommit över inne i borgen.

Alvernans information

Några dagsmarscher bortom närmaste bebyggelse, i en av de skogar som återigen torkat och blivit fri från våtmark, lever en grupp om ungefär 50 alver. Av bark och grenverk har gruppen byggt sina boningar. Gruppen leds av en ståtlig alverherre som

kallas för Biörk. Biörk menar att alverna ska leva nära naturen och vara en del av den, och därför tar alla i gruppen namn efter träd, växter eller annat som förekommer i det fria. Biörk känner till det fäste som har legat i bergen kring Hesslack och han vet vilka varelser som rör sig under trädkronorna. Även om skogen är full av faror är den att föredra framför Visermassivens norra, södra och östra delar. Biörk är väldigt förtegen om vad det egentligen är som gör bergen så farliga, men det ligger stort allvar i alvens ord och blick. Om rollpersonerna ber Biörk om hjälp kommer han skicka med vägvisaren Syren, som har överlevt turen genom Hesslack hela två gånger. Om någon av rollpersonerna är magiker skickar Biörk även med en förtrollad luta gjord av kvistar och spindelväv. Lutan ger +15% på slag för Förhandla och Underhålla. Varje användning kostar 2 KRA. Om rollpersonerna frågar varför Biörk så gärna hjälper dem svarar han bara att han vill hjälpa alla som söker sig tillbaka till naturen.

Tiso Sjusträng

Tiso Sjusträng är alkoholiserad, snål och fattig. Hon har fått sitt namn efter det faktum att hon inte har haft råd att stränga om sin luta på länge, och sist någon räknade återstod enbart sju strängar. Tiso kan berätta allt möjligt om Pelarfästet, då hon varit hovskald där. Det är inte sannolikt att någon tror henne, med tanke på att hon bara är drygt 30 år gammal och den borg som påstås ha funnits i bergen skulle ha existerat för över 200 år sedan. I övrigt verkar Tiso ha en normal verklighetsuppfattning, och för någon läkekunnig framstår hon inte som sinnessvag. Visst lever hon i sina historier, men vilken skald gör inte det? Vad Tiso känner till om Pelarfästet kan vara ovärderligt för den som vill ta sig in i borgen; Tiso vet var det finns fällor utplacerade och vilka rum som är bevakade. Denna information återfinns på kartan längst bak i äventyret. Om rollpersonerna har en karta kan Tiso markera ut fällorna. Har de ingen karta berättar hon bara om rummen. Tiso menar att en kanna vin är tillräcklig betalning för informationen, men hon ber också rollpersonerna se om de kan hitta hennes notsamling inne i borgen. Boken är låg och lång, inbunden i läder och har fyra gyllene sextondelnöter på framsidan.

SL: Tiso har mycket riktigt varit hovskald åt vita pelarens väktare i Pelarfästet. Hon är i själva verket en mycket skicklig svartkonstnär och misstänker själv att hon levte i sisådär 470 år. Notsamlingen är i själva verket en grimoire hon behöver för att återfå sina forna krafter. Hon hyser inget agg mot rollpersonerna om de inte hittar boken, utan kommer bara fortsätta söka efter någon som vågar ta sig in i borgen. De vakter Tiso nämner finns inte längre kvar i borgen, utan övergav den för längesedan. Fällorna fungerar dock fortfarande.

Skarphults Knippan

Historierna om smeden Knippan från Skarphult är minst sagt förvirrande. De som mot förmodan överlevt superfluxen kan ha hört talas om Knippan vid flera tillfällen. Han bistod kung Jangres trupper i kriget mot nekromantikern Ahlmic, bidrog till uppbyggandet av tullhusen i Sumpen och påstås även bära ansvar för att värdshuset Skrikande galten blev så populärt under sina verksamhetsår. Likt fallet med Tiso Sjusträng passar inte historierna samman med Knippans ålder. Att många av Knippans strapatser dessutom skedde på tiden innan superfluxen talar ju om sakens orimlighet. Knippan känner mycket väl till Pelarfästet, som många andra smeder. Magikergillet Duro ska bland annat ha arbetat med just förädling av metaller, och det florerar en sägen om att en last av Duros metall gått förlorad mellan Visermassiven och Heff. Knippan säger att han drömmer om lasten på nätterna och menar att den skulle kunna förändra hela smedyrket. Eftersom lasten ska ha varit omfattande borde en stor kärra ha använts, och Knippan menar att det rimligtvis bör finnas en väg upp till Pelarfästet, förmodligen söderifrån. Enligt berättelserna ska vägen vara dold, men Knippan har en vers som ska kunna visa vägen. Han kan lära rollpersonerna versen, och i gengäld vill han att de söker efter metallen i borgen och tar med den till honom.

SL: Knippan härstammar inte alls från tiden innan superfluxen. Det fanns mycket riktigt en smed som kallades Knippan i Kandra, och

han hade en son som kallades Lill-Knippan. Tillsammans och för sig utförde de många av de dåd som personer från tiden innan kan ha hört talas om, men de har ingenting med Caldorox Knippan att göra.

Versen: Björnen söker röda bären, grävlingen de blå. Vattnet visar rätta vägen, om än de vara två. Den ena leder fisken rätt, den andra hittar örnen lätt. Hur versen används beskrivs senare.

Havets hjärta

Föremålet som äventyrarna ska hitta är en mystisk artefakt som av de som känner till det kallas för Havets hjärta - en stor röd rubin som är fäst på en metallkonstruktion som närmast liknar en spindelkropp. På benen är en mängd underliga symboler inristade. Ett lyckat slag på färdigheten Historia avslöjar det som ett språk från en tid långt innan superfluxen. Den som är yrkeskunnig inom historia kan utläsa frasen: "Storm och stiltje i min hand." Havets hjärta kan inte användas enskilt, utan kräver en ritual som ingen nu levande känner till. En rollperson som fäster konstruktionen till sitt bröst uppgår då i vattenånga och blir ett med havet.

På resande fot

Bortsett från informationen om själva borgen kan rollpersonerna ha fått kunskap om två möjliga vägar upp till Pelarfästet. Om rollpersonerna inte fått informationen av någon utan vill söka sig upp själva kan du välja vilken väg de hamnar på.

Handelsvägen

Det finns ingen tydlig väg upp i bergen, men för den som letar i området går det att hitta spår. Längs vägen mellan Lankedokk och Goleborg finns ett numer nästan övervuxet stenröse. Under mängder av mossor och gräsrotter finns ett röse med en rödmålad sten i toppen. Färgen är till största delen borta, men den

avslöjar likväl rösets syfte; ett röse med en röd toppsten är ett gammalt vis att markera att en nordlig väg ansluter. Slättlandets annars hög gräs är dessutom lite sprödare och lägre norr om stenröset. Känner man till att vägen upp till Pelarfästet går på massivens södra sida behöver förstås inte handelsvägen hittas, utan det räcker att söka sig till bergen söderifrån.

Goldorax öppna slätter erbjuder sällan fri lejd för äventyrare. Svartfolk rör sig inte sällan över de öde slätterna och det är inte heller ovanligt för stråtrövare att gömma sig i skogspartier och överfalla resande. Mycket kan hända på vägen till Visermassiven. Slå på tabellen nedan eller välj själv.

SLUMPTABELL FÖR HÄNDELSER PÅ SLÄTTEN

1T100	Händelse
01-45	Ingenting händer.
46-50	Handelskaravan i nöd.
50-60	Dolt spritförråd intill vägen.
61-65	1T10 svartfolk på färd söderut.
66-75	Tre rädda ynglingar ber att få slå följe med rollpersonerna. Vid tillfälle kommer de försöka stjäla någonting och smita.
75-80	Alkoholiserad riddare vandrar omkring i en cirkel och vevar med sitt svärd. Han utmanar en rollperson på envig.
80-90	Rollpersonerna hamnar i ett litet fält av den skimrande växten Snömelass. SL: CL Flora och fauna - dekokt på Snömelass höjer Styrka med 3 i 2T6 minuter.
90-93	1T6 vargar på jakt upptäcker rollpersonerna.
93-97	Från ingenstans blir en väg synlig. Den leder till ett förfallet hus några kilometer bort.
98-00	Draken Balaor, hemmahörande i Vialia, flyger förbi. Han ignorerar rollpersonerna i 90% av fallen.

Bergsvägen

Bergskedjans södra fot omges av slättlandskap och helt plötsligt finner rollpersonerna stående vid en gigantisk bergvägg. Väggen ser ut att vara fint slipad av vind, vatten och tidens tand, och bortsett från ett litet vattenfall är väggen helt slät. Längs med väggens fot växer en stor buske som sträcker sig uppåt 20 meter längs med marken. Åt öst växer stora röda bär på busken, och åt väst växer små blå. Anledningen till att de röda bären växt så stora är för att den delen av busken växer rakt över den lilla sjö som vattenfallet skapat. Sjön börjar några meter under markytan där också en tunnel leder västerut. Vattnet strilar även in i tunneln.

Örnens väg

En rollperson som undersöker sjön och dess direkta omgivning upptäcker en trappa inhuggen i bergväggen. Den syns inte rakt framifrån förutom på nära håll, och på avstånd kan den skimras från vissa vinklar. Trappan leder rollpersonerna upp hundratals meter innan dess sanna natur avslöjas. Trappan är en falsk väg upp, och på den punkt där vattenfallet borde träffat stenen finns ingen trappa. Fallet är tillräckligt för att döda de flesta varelser, men med ett slag på Rörlighet kan personen få tag i en av de lägre trappavsatserna. Även om rollpersonerna lyckas upptäcka hålet i trappan och ta sig över kommer de att stoppas vid nästa avsats. Efter den slutar trappan tvärt. Kvar finns bara kal bergvägg.

Fiskens väg

Tunneln leder vattnet 57 meter västerut längs bergväggen, sedan korsas tunneln av en norrgående tunnel från vilken mer vatten strilar. Den nya tunneln lutar uppåt och skulle vara svår att ta sig igenom om det inte vore för dess höga takhöjd och de två vägar som finns vid sidan om vattnet, med andra ord skulle en lastad vagn kunna fraktas därigenom. Tunneln leder rollpersonerna

några hundra meter in och upp i berget. Till slut öppnar gången upp sig och rollpersonerna hamnar på en stor borggård. Ett par hundra meter rakt framför sig tornar Pelarfästet upp sig. Borgen beskrivs under rubriken Pelarfästet.

Skogsvägen

Utan att ta vägen genom Hesslack kommer det att bli nästintill omöjligt att nå borgen. Vägen genom den mörka skogen kommer inte heller den att ske utan svårigheter, och rollpersonernas mod och färdigheter kommer att sättas på prov. Om ingen av rollpersonerna har färdigheten Orientera gör de klokast i att skaffa sig en guide innan de ger sig in under björkarnas mörka kronor. Den som känner till området vet att trollkompaniet i Goleborg har medlemmar att avvara för en rimlig mängd silver. Under trädkronornas ständigt röda löv är det fuktigt och varmt och mygg och knott kryper längs huden på alla som vågar sig in i skogen. Men skogen är inte bara träskmark utan skiftar ständigt mellan våtmark och torr lövskog. Skogen består dock till största del av våtmark.

Terräng

Hesslacks terräng är mycket nyckfull och underlaget förändras snabbare än någon kan förutse. När terrängen är fastslagen kan SL slå på händelsetabellen för respektive terräng. Tänk på att händelserna är tänkta att fungera som utfyllnad under färden och att de inte ska dominera äventyret. SL kan såklart också välja fritt bland händelserna. Slå eller välj så många gånger du tycker att det behövs, gå sedan vidare.

SLUMPTABELL FÖR TERRÄNG

1T6	Terräng
1-4	Skog
5-6	Våtmark

SLUMPTABELL FÖR HÄNDELSE I SKOG

1T100	Händelse
01-50	Ingenting händer.
51-60	Terrängen skiftar till våtmark.
61-65	Siris och Gindra gräver efter guld i de påstådda massgravar som finns i skogen.
66-70	1T10 skelett till hälften täckta av jord anfaller med klubbor och kortsvärd.
71-72	Ett träd faller och blockerar vägen.
73-75	Örtmästaren Jajola Månskära samlar örter i skogen.
76-80	En grupp om sju skogsvalver i procession går förbi. De bränner örtknippen och sjunger på främmande språk.
81-89	Storvilt (vildsvin) i flock blir synligt på håll.
90-97	En klar bäck porlar intill leden.
98-00	7 hål som liknar gravar blir synliga. De verkar vara tomma.

SLUMPTABELL FÖR HÄNDELSE I VÅTMARK

1T100	Händelse
01-50	Ingenting händer.
51-55	Terrängen skiftar till skog.
56-60	En rollperson fastnar i leran. Rörlighet -10% för att ta sig loss.
61-65	En vidsträckt göl hindrar framfarten. Går att simma över men är full av blodiglar.
66-70	Sumpgasexplosion. Alla inom 15 meters radie tar 2T6 skada. Rustningars skydd halveras.
71-75	Jätten Vlasas badar i ett lerfyllt hål.
76-80	2T6 svartfolk anfaller.
81-89	Dolken Svarthjärta sticker upp ur ett kummel (värde som vanlig dolk men gör även 2T6 skada på KRA).
90-97	En trollgrotta blir synlig bland leran.
98-00	Hundratals jättestickmyggor anfaller. Sticker slumpvis 3 personer i närheten. Stick 35%, Skada 1T6. Offer slår FYS mot svärmens gift (5) på motståndstabellen. Misslyckat slag ger -15% på alla slag i 1T10 timmar.

När rollpersonerna färdats genom Hesslack tillräckligt länge når de bergens fot. Om de har alven Syren med sig kommer hon att leda dem

upp bland klipporna och förklarar att borgen ligger däruppe. Om rollpersonerna har Beltrans karta kan de se den väg som leder uppåt från Hesslack. Om färden inte är tillräckligt spännande kan du låta alla slå ett slag för Rörlighet. Ett misslyckat slag resulterar i ett fall och rollpersonen tar 1T3 i skada.

Pelarfästet

Oavsett om rollpersonerna tar vägen genom Hesslack eller handelsvägen kommer de att hamna på Pelarfästets förgård. På gårdens nordvästra hörn, precis intill borgen, finns den öppning som vägen genom Hesslack leder till och i den södra delen av gården finns tunneln. Framför tunneln står en lastvagn vid vilken en sedan länge död dragare är förspänd. På vagnens bakre del står en robust trälår kantad med oljat linnetyg, numer är den tom. I den lilla sjö från vilket vattenfallet utgår hoppar harr. På gårdens västra sida finns ett skjul med murkna fiskespön och några metrevar. Ett lyckat slag på Finna dolda ting avslöjar en liten vit vessla som gömmer sig bakom några tunnor. Vesslan är ett andeväsen och kan knytas till någon enligt reglerna i regelboken.

Rövarbandet

Handelsfurstinnan Elysandes kusin Diterik är också på jakt efter Havets hjärta. Han har funnit krönikor som beskriver ön Stormöga och vad Mebarin och Amalba använde rubinen till. Om rubinen bär på den kraft som legenden förtäljer skulle han kunna bli otroligt mäktig. SL kan lägga in Diterik och hans rövarband närsomhelst under äventyrets gång, men för att höja spänningen kan rövarna ta sig in i tornet när rollpersonerna befinner sig några våningar upp. Diterik och hans kumpaner är bara ute efter Havets hjärta och kommer ge sig av när de fått tag på stenen.

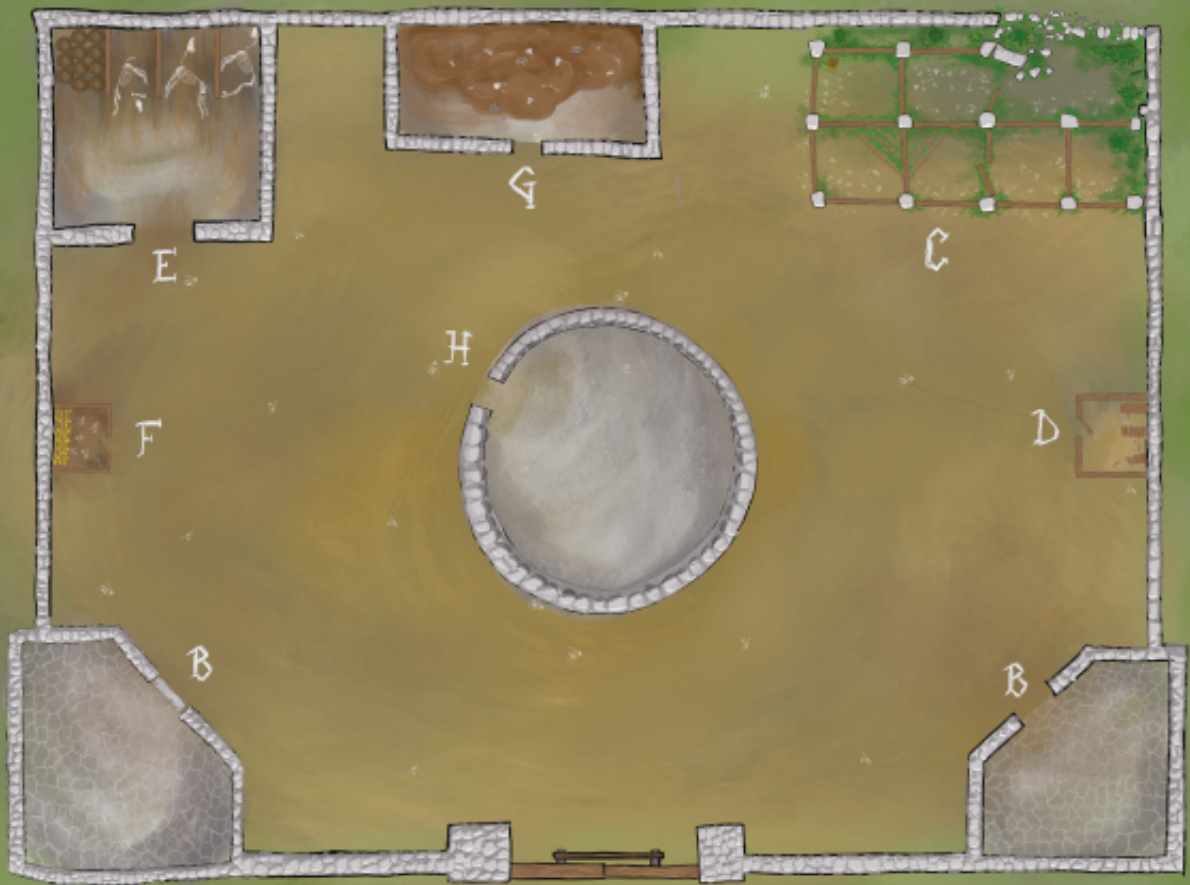
Om Beltrans knektar också följt efter rollpersonerna kan konfrontationen utanför borgen bli en tredelad, storskalig strid.

FAKTA DITERIK

Grundegenskap		Typvärde
STY		16
FYS		15
SMI		12
PER		11
PSY		10
INT		8
KAR		5
Kroppspoäng		31
Naturligt Skydd		-
Skadebonus		+1
Förflyttning: Land		10
Stridsfärdigheter	CL	Skada
Strid avstånd (ingen SB)	52%	*
Strid obehäpnad	30%	1T3
Strid närstrid	48%	
Utrustning: Bandrutsning RV 5; Långsvärd skada 2T6		

FAKTA RÖVARNA (1T10+1 RÖVARE)

Grundegenskap		Typvärde
STY		12
FYS		10
SMI		16
PER		7
PSY		10
INT		3
KAR		5
Kroppspoäng		22
Naturligt Skydd		-
Skadebonus		+1
Förflyttning: Land		10
Stridsfärdigheter	CL	Skada
Strid avstånd (ingen SB)	52%	*
Strid obehäpnad	15%	1T3
Strid närstrid	52%	
Utrustning: Läderrutsning RV 2, Handyxa eller kortsvärd skada 1T6		



Borggården

Portarna in till borggården är reglade inifrån men går att forcera upp med ett slag för STYx2. Portarna kan också huggas sönder men vapnet löper då 20% risk att gå sönder. Gården är minst sagt luftig. Det finns två torn vid muren (B), ett växthus (C), en vedbod (D), ett stall (E), ett hönshus (F) och ett svinhus (G). Mitt på gården tornar ett stort torn upp sig (H). Överallt på marken ligger skelett av vad som verkar vara någon slags fågel.

B. Vaktorn

Tornen är i stort sett intakta, men trapporna är murkna och även stenen som utgör byggnaderna har börjat vittra. Det finns inga särskilda fynd i tornen bortsett från 1T10 välsmidda pilspetsar i det västra tornet topp. Högst upp i båda tornen finns söndervittrade trämöbler.

C. Växthus

Växthuset utgörs av trästommar klädda i glas. Den mängd glas som använts måste varit otroligt dyr. Nu är många av glasen förstörda och ligger strödda på golvet inuti huset. I stora lerkrukor finns förmultnade plantor och från taket hänger klasar bestående av mer mögel än druvor. I jordgolvet växer örter och ogräs vilt. Ett lyckat slag på Flora och fauna avslöjar 1T6 doser av den helande örten Solklinga. En dos Solklinga läker omedelbart 4 kroppspoäng. Örten behöver inte förädlas.

D. Vedbod

Vedboden luktar unket och surt. En svartalf sover på en av vedtravarna. Den vaknar inte om den lämnas ifred. På golvet framför den ligger kläder i trasor och ett par slitna tygskor. Varelsen är obehäpnad.

E. Stall

På golvet ligger skelett efter flertalet döda hästar. I några av spiltorna finns lämningar efter mindre eldar, vissa äldre än andra. I en av spiltorna står 11 stora tunnor fulla med metalltackor. Ett lyckat slag på Hantverk avslöjar att det inte rör sig om någon metall som används på daglig basis. Inte ens dvärgar i sällskapet kan identifiera metallen. Det är uppenbart dessa tunnor Knippan pratade om. Varje tunna väger 100 kilo. En undersökning av det förmultnade höet

eller ett lyckat slag på Finna dolda ting avslöjar ett silverskrin, nu mycket oxiderat. Skrinet är låst, men går att öppna med en liten kniv eller en dyrk. Insidan är klädd i mörkgrönt siden, nu helt sönderruttnat. På insidan av locket är någonting ingraverat på ett mycket gammalt språk. En historiker kan med ett lyckat slag på Historia utläsa orden "Havets hjärta."

F. Hönshus

I hönshuset bor sedan en tid en flock fladdermöss. De utgör inget verkligt hot mot rollpersonerna, men kommer att åsamka 1T4 skada till de som står i dörröppningen, sedan kommer de att ge sig iväg på jakt efter någon annan mörk boning. Överallt ligger skelett efter döda hönor. I rederna kan 2T6 ägg hittas. De är sedan länge ruttna, men det avslöjas inte förrän de öppnas. På insidan av dörren finns en karta över tornet (H).

G. Svinstia

Svinstian stinker ännu av lort och träck. I en jordhög mitt i stian ligger mängder av skelettdelar, både efter svartfolk och människor. Människor verkar utgöra den större delen av resterna. Även murkna sköldar och spjut ligger i högen. Bland skelettdelarna kan kedjor, ringar och mynt till ett värde av 46 silvermynt återfinnas.

H. Tornet

Tornet är intakt, men här och var fattas sten vilket skapar stora hål i fasaden. Porten till tornet är borta och vinden skapar ett underligt ekande sus inne i mörkret. En ljuskälla behövs för att orientera i tornets innandöme, i varje fall utan mörkersyn. Inuti är tornet mycket underligt konstruerat; våningarna går inte samman i golv och tak, utan rummen är byggda som lådliknande konstruktioner mellan golv och tak, vilket lämnar stora håligheter på varje våning.

Fällor i tornet

Om rollpersonerna har tillgång till en karta över tornet kan de se de utmärkta fällorna. Dessa är markerade med röda kryss (X) på kartan. Om rollpersonerna är medvetna om fällorna är de lätta att hitta. De som är markerade på golv utgörs av smått upphöjda tryckplattor. Om dessa aktiveras skjuter 1T6 pilar ut ur en vägg. Dessa



gör 2T6 skada (rustning skyddar som vanligt). De fallor som är markerade vid dörrar utgörs av en snubbeltråd innanför dörren. Om tråden bryts faller en yxa mot den som står i dörrhålet. Yxan gör 1T6 skada (rustning skyddar som vanligt).

H1. Entréhall

Det är högt i tak i tornets första rum. Atmosfären är råkall och rollpersonernas kläder blir genast fuktiga. På golvet ligger papper och trasiga möbler blandade med damm och råttlort. Någon meter innanför ingången skymtar fyra tjocka träpelare. En bit in i rummet kan en spiraltrappa skönjas och bortom den någonting stort som är svårt att identifiera från det här avståndet.

H2. Trappa

Från en takbjälke två våningar upp hänger ett jätteskelett i en kätting. Det är jätten Shigux skelett. Det knakar oroväckande och vajar sakta fram och tillbaka. Ett lyckat slag på PSYx3 krävs för att inse att jätten inte lever. Ett misslyckat slag ger -1T6x5% på alla slag i 1T10 minuter. Intill skelettet leder en spiraltrappa upp till nästa våning.

H3. Förråd

En olåst dörr leder in i ett förråd där flaskor och burkar av glas förvaras på hyllplan och i lårar. På dörren är ett magiskt sigill ritat. Det är inte utmärkt som fälla på Tisos karta av den anledning att det inte är en riktig fälla. Magikern som ritade sigillet besatt inte kunskaper nog att göra det korrekt, därför har det ingen effekt. I tre av flaskorna finns en tjock lila vätska. Det är giftet Drakdroppar. Om giftet stryks på en klinga eller en pil gör vapnet ytterligare 1T6 skada nästa gång det används.

H4. Sovsal

Innanför dörren leder en stege upp till rummets andra våning. Våningarna är likadant utformade: längs väggarna står tolv stycken sängar utplacerade. Sängkläder och kuddar är hårt bitna av tidens tand. I tre av sängarna ligger skelett. De verkar var människor eller alver. Ett skelett på rummets övre våning håller en bok i famnen. I boken återfinns en krönika som berättar hur Duro

utförde ritualer och kastade besvärjelser för att kalla till sig gripen Comus (att Comus är en grip framkommer dock inte i texten). Comus användes sedan för att hämta Havets hjärta, vilket också skedde. Intill textstycket är en spindelliknande metallkonstruktion i vilken en rubin är infäst skissad. En magiker som läser boken kan lära sig besvärjelsen Tillkalla varelse.

Tillkalla varelse

- Snabb
- Varaktighet: -
- Effekt: spec.
- Räckvidd: GL/4 km

Besvärjelsen används för att kalla till sig en varelse. Besvärjaren måste bestämma vilken typ varelse som ska tillkallas innan besvärjelsen kastas. Den tillkallade varelsen kan motstå förtrollningen genom att möta besvärjarens PSY på motståndstabellen. Varelsen måste på naturlig väg färdas till besvärjaren och rör sig enligt sin förflyttning. Varelsen är nödvändigtvis inte intresserad av att stanna hos besvärjaren om den inte övertalas (med hjälp av Tala med djur) eller lockas med mat eller dylikt.

Effektgrader

- Öka GL med 5% (ökar även räckvidden)
- Sänk varelsens PSY med 1 vid motståndsslag
- Varelsen stannar i 1T10 minuter utan övertalning

Intill nästa trappa uppåt finns en fälla (se ovan) utplacerad.

H5. Terrass

Nästa våning utgörs av en ramp kring trappavsatsen, bred nog för att rymma tre fullvuxna människor intill varandra. Vid rampens bortsida finns en öppning i väggen som leder ut till en terrass som överblickar borggårdens delar av Visermassiven. En murken stol och en armborst (trasigt) ligger på terrassen.

H6. Bibliotek

I biblioteket har fyra skelett vandrat omkring i hundratals år. De är klädda i ringbrynjor och

bevärpnade med kortsvärd och sköldar. De går omedelbart till attack när någon kommer in i rummet. Längs väggarna står bokhyllor som ekar oroväckande tomma. I en packlär längst in i rummet finns en samling slitna böcker. Den enda som är någorlunda intakt är Tiso Sjusträngs notsamling. Över golvet ligger lösa papper spridda bland damm. Halvvägs in i rummet står en stor metallbur.

H7. Hiss

Buren är ungefär två meter hög och är fäst i en kätting som försvinner uppåt i mörker. Från det hål som kan skimmas i taket hänger en stor sten i en kedja. På burens ena sida finns en dörr. Den är lättöppnad men gnisslar öronskärande när den öppnas. Inuti står ett skelett som låsts in av misstag. Även detta bär ringbrynja och är beväpnad med sköld och kortsvärd. I hissen ryms en människa eller alv åt gången, eller två dvärgar. På insidan finns ett reglage i trä sammankopplat med ett rep. När reglaget vrids aktiveras en mekanism i taket ovanför hissen varpå cylindern rör sig uppåt. Hissen stannar på våningen ovanför, precis intill en trappa som leder uppåt. Intill trappan finns ett reglage som skickar ner hissen igen.

H8. Kök

Dörren är inte låst men vid dörren är en fälla (se ovan) gillrad. I köket finns en stor järnspis, en arbetsbänk med djupa hack i samt en hylla för tallrikar och bägare. De senare ligger trasiga och kringströdda på golvet. I ett hörn finns en vedtrave och en dörr som leder in till skafferiet. I skafferiet finns mat som är så gammal att bara illaluktande kompost återstår.

H9. Terrass

En underligt placerad avsats halvvägs upp i tornet leder till ytterligare en terrass. I dörren ut till terrassen är en fälla (se ovan) gillrad. Denna terrass sitter betydligt högre upp än den förra och tillåter en att se ner över skogen Hesslack. Även här ligger trasiga stolar strödda över golvet. En genomsökning eller ett slag på Finna dolda ting avslöjar en liten läderpung bland bråten. Pungen innehåller en vacker pipa i vit lera, formad som ett hjorthuvud.

H.10 Tornrum

Efter en mödosam klättring i de snäva trapporna når rollpersonerna tornrummet. Här ligger hö, stora fjädrar och skelettdelar i högar. Mitt i rummet står en stega som leder upp till en lucka i taket. Framför stegen är en fälla (se ovan) placerad. Stegen är ranglig och det krävs ett slag för Rörlighet för att ta sig upp. Vid ett misslyckat slag faller klättraren ner och får försöka igen, om inte rollpersonerna hittar en annan lösning förstås. Luckan är blockerad ovanifrån och det krävs ett slag på STYx3 för att få upp den. När den öppnas faller kvistar och löv ner genom hålet.

H.11 Comus näste

På taket finns en konstruktion som närmast liknar ett stort skatbo. Boet är byggt ovanpå luckan, varför den var så svår att öppna. I mitten av boet ligger den ofantligt stora gripfen Comus. Han befinner sig i dvala, men kommer att vakna om någon av hans skatter rörs. Denna magiska dvala är en gåva från magikerna i Duro, som ville försäkra sig om att Comus skulle vakta Havets hjärta så länge det behövdes.

Runt om i boet ligger bägare och knivar som en gång i tiden varit glänsande men nu är solkiga och mörkgröna av oxidering. Bland allt mer eller mindre värdefullt stöldgods finns en knytnävsstor rubin fäst på en glänsande, spindelkroppsliknande metallkonstruktion - Havets hjärta.

Comus vaknar

Om rollpersonerna plockar upp Havets hjärta eller något annat föremål i boet kommer Comus att vakna. Då han är nyvaken efter en mycket lång sömn kommer han att få -20% på sina färdighetsslag i 1T3 rundor. Han kommer sedan att slåss för att försvara sina skatter.

SL: När Comus kroppsöäng når 10 eller lägre kan du låta honom fly, om han kommer undan rollpersonernas vapen. Han ger sig då av och bygger sitt bo någon annanstans. Han kommer dessutom att ge sig ut på jakt efter magikerna i Duro, var de nu befinner sig.



När rollpersonerna har funnit Havets hjärta behöver de ta sig tillbaka till Elysande (eller någon annan som gav dem uppdraget). Denna resa kan ta så stor tid i anspråk som gruppen vill. Ni kan antingen spela ut återresan och använda tabellerna för de olika färdvägarna eller gå direkt till den stund rollpersonerna återvänder till sin uppdragsgivare. När de väl återrapporterar (och förhoppningsvis överlämnar stenen) blir de belönade enligt avtal. Elysande blir mycket nöjd över att ha sin släktklenod i sin ägo.

Fortsättning

Sökandet efter Havets hjärta må vara över, men rollpersonernas äventyr är långt ifrån slut. Många frågor är obesvarade och öppnar upp för många nya äventyr.

Vad gör Tiso Sjusträng när hon får tag på sin grimoire? Kanske reser hon djupt in i Caldaro skogar för att finna lämningarna efter sin forna boning från vilken hon styrde skogarnas väsen med uråldrig magi.

Den som äger Havets hjärta sitter på den otroliga makten över haven. Vad ska Elysande ha stenen till? Hur länge är den trygg hos henne?

Kanske behåller rollpersonerna stenen. Vilka får de då efter sig, och vad är de villiga att göra för att få den tillbaka?

Möjligheterna är oändliga, men en sak är säker: en storm är på väg in över Caldaro.