Dunder & Drakar

Rollspelet

Döden bär vita slöjor

Ett äventyr för rollfigurer av 11:e graden

Kapitel 1: Kort beskrivning

Högt uppe bland fjällen låg länge den idylliska Eldstaden. Dess metaller och smidesprodukter var kända vida omkring och dess vinodlingars produkter avnjöts vid matbord i fjärran länder.

Katastrofen drabbade dock Eldstaden för ett år sedan och staden försvann bland snö och is. Spelarfigurerna deltog i ett förtvivlat försök att besegra den onde Rhamorian, väcka den sovande jungfrun Zhamira och därigenom rädda staden, men fick bara uppleva ett bittert misslyckande när Zhamiras perfekt bevarade kropp föll samman till damm.

Minnen som är svåra att bära ensam har fört er samman på värdshuset i Långvila. Tysta stirrar ni ner i era bägare och sveps tillbaka till den dag för ett år sedan då ni trots alla ansträngningar misslyckades med att rädda den sovande jungfrun och den vackra Eldstaden undan mörker och kyla. Ni har haft framgångar sedan dess, men Eldstadens undergång plågar er fortfarande.

En välkänd näsa väcker er ur era grubblerier och dess ägare för med sig en vädjan om hjälp. En gåtfull uppenbarelse i vita slöjor, döda gruvarbetare, ett mysterium och en chans att gottgöra sitt forna misslyckade uppe i dessa berg. Vad mer kan man önska sig?

Långt senare skulle ni inse att det fanns mycket mer man kunde ha önskat sig. Men sådana önskningar hade inte kunnat ha någon inverkan på dessa kalla ogästvänliga berg där döden har många skepnader och väntar bakom varje krön... införd vita slöjor.

Kapitel 2: Synopsis

På årsdagen av Eldstadens förstörelse, sitter våra hjältar på ett värdshus i Långvila nedanför bergen. De har oberoende av varandra sökt sig hit för att minnas den katastrof de inte kunde avvärja för ett år sedan. Återseendets glädje grumlas av dysterhet och tystnaden runt bordet bryts alltmer sällan.

Spelarfigurerna stöter på en välbekant näsa, svirfneblinhövdingen Cuallareen, som har råkat i bråk. När de räddat honom, berättar han om olyckorna som drabbat hans folk uppe i bergen. En mystisk skepnad i vita slöjor har vid flera tillfällen synts till i gruvgångarna och varje gång har en eller flera gnomer hittats döda.

Han ber att spelarfigurerna skall återgälda de gåvor han gav dem i kampen mot Rhamorian för ett år sedan. Han vill att de skall ta reda på vad som ligger bakom dessa mystiska mord och befria gnomerna från denna vitslöjade dråpare.

Uppe i bergen får spelarfigurerna ge sig in i gruvgångarna och samla ledtrådar. Där stöter de på faran i form av en gestalt i vita slöjor som försvinner efter en kort strid, men lyckas dräpa två gnomer utan att ens röra vid dem.

Strax därefter stöter de på en annan vitklädd figur – spökjägaren Rana. Hon är präst av Larhoon väktaren, den aspekt av dödsguden Larhoon som bekämpar vandöda. Informationen hon ger dem pekar mot att Zhamiras hämndlystna spöke ligger bakom och spelarfigurerna lämnar gruvorna för att hitta spökets tillhåll längre upp i bergen.

En grupp svartalver ligger i bakhåll i snöyran. Efter en hård strid kan spelarfigurerna förhöra dem och få reda på att svartalvsnekroten Rhidre söker efter sitt fylakterium. Rhidre har spårat det hit, och söker en väg genom gruvorna till dess viloplats under sten och is.

Dessa svartalver har fått i uppgift av Rhidre att söka rätt på Flamarions gömda torn och söka hitta en väg till den hopstörtade fästningen, där fylakteriet vilar, därifrån. Flamarions magi hindrar henne själv att genomsöka hans torn, därför har hon kallat in dessa enkla fotsoldater.

Och – Rhidre brukar uppträda iförd en vit svepning, likt vita slöjor kring kroppen.

Spelarfigurerna beger sig på jakt efter Flamarions torn för att försöka komma fram till Rhidres fylakterium och förstöra det.

Inne i Flamarions torn finner de en hel del otäckt som sökt sig in hit under de tusen år det stått övergivet. Men i tornets hjärta, dess välfyllda bibliotek, stöter de ihop med en kär bekant – draken Vlauringol, som överlevt fästningens förstörelse och sökt sig hit. Med hans hjälp kan de hitta vägen till Rhamorians kammare i den förstörda fästningen via en magisk portal här i tornet.

De hittar också information som får dem att inse att Rana i själva verket är Rhidre och att spöket faktiskt är Zhamira, samt information om en mäktig artifakt med en symbol som överensstämmer med den symbol Rhidre bär på sin klädnad.

Inne i fästningsruinens källare hittar de svartalven och hans skatt – Rhidres fylakterium. Men också skattens väktare, Rhamorian i form av en bodak! Efter en hård strid kan spelarfigurerna lägga beslag på fylakteriet. De finner också en skrift som berättar om en uråldrig profetia - en ödesprofetia om en uppgörelse mellan ljusets dotter och mörkrets moder. De skall mötas där jorden möter himlen och världens öde skall bero på utgången av mötet.

Sedan beger sig spelarfigurerna ut bland bergen för att söka sig upp till den plats där nekroten förhoppningsvis kan besegras.

Förföljda av gestalten i vita slöjor tar sig spelarfigurerna mödosamt upp på bergstoppen där en mäktig portal finns. Hårt ansatta av Rhidres soldater lyckas de ta sig fram till portalen och öppna den.

Dock visar sig portalens skatter vara plundrade redan... av Rhidre! Hon har redan tagit artifakten den vaktade och spelarfigurerna kan bara hjälplöst se på när Rhidre suger i sig Zhamiras spöke.

Så fort ljusets dotter fångats hånskrattar Rhidre. Hennes slöjor blir svarta och hon ler mot spelarfigurerna. Vlauringol kastar sig i vredesmod mot henne, men förintas med en gest. Medan brända bitar av uråldrig röd drake faller ner omkring dem ser de hur Rhidre även förstör Flamarions torn med en handviftning. Inte ens om de varit vid sina fulla krafter hade de varit en match för Rhidre, men hon tackar dem bara för att de gett henne Zhamira och skonar dem för att låta dem leva med skammen.

Kapitel 3: Äventyret

Äventyret består av sex scener och en avslutning. Varje scen beräknas ta runt 40 minuter att spela igenom, vilket betyder 4 timmar spelande.

Se till att inte spendera mer än 30 minuter på förberedelser innan scen 1 börjar. Spelarna bör ha läst igenom ”Vad har hänt tidigare?” innan spelet börjar, speciellt om de inte har spelat *Flamarions testamente* innan.

Äventyret startar på värdshuset *Skrattande galten* i Långvila som ligger utmed Norra karavanvägen precis nedanför bergen där Eldstaden en gång låg. Spelarfigurerna har oberoende av varandra sökt sig hit för att minnas den katastrof de inte kunde avvärja för ett år sedan. Återseendets glädje grumlas av dysterhet och tystnaden runt bordet bryts alltmer sällan.

Text inom ramar (så här) är extra information och kommentarer till spelledaren.

3.1 Scen ett — med näsa för äventyr

Vari rollfigurerna för höra om den stora konjunktionen för första gången och sedan stöter ihop med en gammal bekant som behöver hjälp.

Var är vi?	Värdshuset *Skrattande galten* nere i Långvila
Vilka möter vi?	Cuallareen, gnomhövdingen från gruvorna under Eldstaden.
Vad är farligt?	Inga
Vilken information får vi?	Gnomerna hotas av en mystisk gestalt i vita slöjor. Flera av gruvarbetarna har hittats döda i gångarna... utan synliga skador. Den stora konjunktionen inträffar snart. Den förebådar världens undergång.
Vem är gestalten i vita slöjor?	Ingen aning
Vem är Rana?	---
Vad är vårt mål?	Bli av med den vita gestalten.
Vad grubblar vi över?	Varför gnomer har så stor näsa.
Vart skall vi härnäst?	Till gnomernas gruvor

Rummet genljuder av klichéer. En man rusar plötsligt in med en skattkarta i högsta hugg. En mystisk främling i ett hörn iförd mörk huva röker sin pipa och iakttar intresserat gruppen. Värdshusvärden, med elakt grin och svart lapp för ena ögat, brinner av iver att få berätta om glömda skatter.

Men inget kan få de deppiga spelarfigurernas intresse att vakna.

Spelarfigurerna blir antastade av en galning som deklarerar att världen snart går under. Den stora konjunktionen är här igen efter tusen år.

Spela galningen så galen du vill. Han babblar på om hur konjunktionen denna gång kommer att leda till världens undergång. Den har inträffat många gånger förut, var tusende år, men denna gång är alla tecken rätt — världens öde kommer att avgöras snart.

Därefter får de syn på en välbekant näsa, svirfneblinhövdingen Cuallareen, som har råkat i bråk med några halvorcher utanför.

Halvorch, Brb5 (6): UG 5; Medelstor humanoid; LT 5t12+10; lp 48 (×6), Init +0; F 12m; PK 13 (+3 nitat läder) b 10 hf 13; GAF +5; Br +8; Atk långsvärd +9 närstrid (1t8+3); FA långsvärd +9 närstrid (1t8+3); SA raseri; SD mörkersyn, hög fart, förbättrat sjätte sinne; LÅ KN; RS Fast +6, Ref +1, Vilja +1; Sty 16, Hän 11, Fys 15, Int 10, Vis 11, Uts 9.
Färdigheter: Gömma sig +1, Leta +2, Lyssna +3, Upptäcka +3.
Knep: Kraftslag, Vapenfokus (långsvärd).
SD--Mörkersyn (Ex): En halvorch kan se 18 meter i totalt mörker.

Så fort rollfigurerna blandar sig i leken, kommer de sex halvorcherna att låta bli Cuallareen och ge sig på dem istället. Cuallareen ligger blåslagen på marken, men är fortfarande vid liv.

När de räddat honom ur denna omedelbara nöd, berättar han om olyckorna som drabbat hans folk uppe i bergen. En mystisk skepnad i vita slöjor har vid flera tillfällen synts till i gruvgångarna och varje gång har en eller flera gnomer hittats döda... utan någon synlig skada.

Han ber att spelarfigurerna skall återgälda de gåvor han gav dem i kampen mot Rhamorian för ett år sedan. Han vill att de skall ta reda på vad som ligger bakom dessa mystiska mord och befria gnomerna från denna vitslöjade dråpare.

3.2 Scen två — mörka gruvor, vita slöjor

Vari rollfigurerna utforskar gnomernas gruvor, kämpar mot en levande stalagmit, bevittnar hur ett spöke tar livet av två gnomer och träffar på en vitklädd gestalt som säger sig jaga spöken.

Var är vi?	I gnomernas gruvor
Vilka möter vi?	Gestalten i vita slöjor. Rana.
Vad är farligt?	Gestalten i vita slöjor.
Vilken information får vi?	Gestalten i vita slöjor verkar dödlig (praktisk demonstration). Rana påstår att det är Zhamiras onda spöke som söker hämnd. Spöket kan ha något tillhåll högre upp i bergen.
Vem är gestalten i vita slöjor?	Zhamiras onda spöke
Vem är Rana?	En spökjägare
Vad är vårt mål?	Besegra Zhamiras spöke.
Vad grubblar vi över?	Varför Zhamira blivit ett spöke.
Vart skall vi härnäst?	Leta efter spökets tillhåll.

Väl uppe i bergen får spelarfigurerna ge sig in i gruvgångarna och samla ledtrådar.

Gnomernas gruvgångar är mörka och kyliga. De luktar lite unket men inte illa. I vissa finns det gnomer i fullt arbete, medan andra ligger tysta och öde.

Låt spelarna vandra runt en stund, prata med några gnomiska gruvarbetare och kika runt här och där innan de plötsligt råkar ut för ett ras som spärrar vägen tillbaka.

Två gnomer som håller på att byta ut skadade gruvstöttor skriker plötsligt till. Sekunderna senare störtar sten och jord ner från taket och fyller upp gången. Vägen tillbaka är helt spärrad, så när som på en liten öppning där de kan se hur de två gruvarbetarna reser sig upp på andra sidan.

Plötsligt närmar sig en vit gestalt dem bakifrån utan att de ser den. Den rör vid den förste gnomen som faller ihop utan ett ljud. Den andre skriker till, bakar undan och lyfter sin hacka för att försöka hålla gestalten på avstånd.

Vitslöjad dråpare: (spelvärden behövs ej)

Utan att bry sig om den svepande hackan glider gestalten fram emot den andre gnomen och tar hans liv. Maktlösa bakom barriären av nedfallen jord kan rollfigurerna bara se på när gestalten försvinner och lämnar efter sig två döda gnomer.

De kan nu antingen spendera sju-åtta timmar på att gräva sig igenom raset, eller leta sig runt. Om de väljer det senare kommer de att stöta på en stalagmit som vill ha en middag.

I en liten gruvkammare stöter spelarfigurerna på en snärjare.

Snärjare (1): UG 12; Stor magisk best; LT 10t10+30; lp 85; Init +5; F 3m; PK 24 (–1 storlek, +1 Hän, +14 hårdhud), b 10, hf 23; GAF +10; Br +18; Atk tråd +11 avstånd beröring (fångst) eller bett +13 närstrid (2t6+6); FA 6 trådar +11 avstånd beröring (fångst) och bett +13 närstrid (2t6+6); Utrymme 2m; Räckvidd 2m (15m med tråd); SA trådar, fångst, svaghet; SD Mörkersyn (18m), immun mot elektricitet, nattsyn, energimotstånd (kyla) 10, formelmotstånd 30, känslig för eld; LÅ KO; RS Fast +10, Ref +8, Vilja +8; Sty 19, Hän 13, Fys 17, Int 12, Vis 16, Uts 12.
Färdigheter: Gömma sig +10*, Klättra +12, Lyssna +13, Upptäcka +13.
Knep: Förbättrat initiativ, Järnvilja, Vaksam, Vapenfokus (tråd).
SA--Trådar (Ex): De flesta möten med en snärjare inleds med att den skjuter ut långa, klibbiga trådar. Varelsen kan skjuta ut sex trådar och de når 15 meter bort (inget avståndssteg). Om en tråd huggs av kan monstret producera en ny i sitt nästa drag som en fri handling.
SA--Fångst (Ex): Om en snärjare träffar med en tråd häftar den fast vid målet. Denna träff ger ingen normal skada, men varje efterföljande runda dras målet 3 meter närmare snärjaren (orsakar inga gratisattacker). För att slita sig loss

från tråden behöver man klara ett test av Styrka (SG 19) eller ett test av Utbrytarkonst (SG 23). I samma runda som snärjaren drar målet inom räckhåll för sitt bett, kan den utföra en bettattack med en attackfördel av +4.
En tråd har 10 livspoäng och kan förstöras genom attackhandlingen Söndra. Till skillnad mot normalt orsakar denna handling dock ingen gratisattack. Dessutom, om tråden sitter fast i ett mål när man försöker Söndra den (inräknat i en själv) drabbas snärjaren av en nackdel av –4 på sitt motställda attackslag. En avhuggen tråd gör inte att snärjaren förlorar några livspoäng.
SA--Svaghet (Ex): Snärjarens trådar kan suga ut Styrka. Den som blir fångad av en tråd måste klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 18) får att inte drabbas av 2t8 poäng Styrkeskada.
Färdigheter: I steniga eller isiga miljöer har snärjare en rasfördel av +8 på tester av Gömma sig.

Glöm inte att den, såsom varande magisk best, räknas som speciell fiende för Arrohas.

På väg tillbaka stöter de plötsligt på en vitklädd figur. Men detta är inte spöket de såg nyss, utan spökjägaren Rana.

När spelarfigurerna går runt ett hörn står det plötsligt en gestalt i vitt framför dem. Låt dem gärna hoppa högt och famla efter sina vapen, men se till att de inte anfaller i det här läget. Låt gärna spelarna tro att Ranas vita klädnad är avsedd att ge dem skrämselhicka och inget annat.

Detta är ju Rhidre förklädd. Hon har *oupptäckt* och *oläsbar livsåskådning* aktivt. Fortfarande kan ju en *avslöja lögn* från Ronaldo avslöja att hon ljuger, så hon försöker undvika direkta lögner.

Hennes avsikt är både att förvirra och att lägga ut den snitslade banan för spelarfigurerna. Och att roa sig lite på dessa dödligas bekostnad.

Rana säger sig vara präst av Larhoon väktaren, den aspekt av dödsguden Larhoon som bekämpar vandöda. Hans präster är alltid helt neutrala till sin livsåskådning och hängivna sin uppgift att förgöra de som försöker lura döden. (Se beskrivning av Larhoon i appendix.) Ronaldo känner givetvis till guden och dess präster (i allmäna termer. Ingen detaljkunskap). Rana verkar trovärdig, men ingen spådomsmagi som används mot henne talar om något för dem. Kanske döljer hon något – kanske är hon bara försiktig. Hennes vita klädnad och heliga symbol stämmer i alla fall överens med en präst av Larhoon väktaren... även om silverbroderiet på klädnaden formar en komplicerad symbol vars like de aldrig sett tidigare.

Hon berättar att hon jagar ett spöke här. Ett anden från en kvinnlig magiker som dog här i bergen för tusen år sedan och vars ande inte kan vandra vidare. Vad hon har fått reda på blev hon dödad av sin far och kan inte vila förrän hon utkrävt sin hämnd mot honom och hans vänner. Informationen hon ger dem pekar mot att Zhamiras hämndlystna spöke ligger bakom och att spelarfigurerna bör lämna gruvorna för att hitta spökets tillhåll längre upp i bergen.

Det gäller att få spelarna att tänka tanken att Flamarion bör ha haft ett magikertorn någonstans i närheten. Rana/Rhidre lämnar gärna några ledtrådar om ruinerna av ett gammalt magikertorn nedför den högsta toppen. Annars kan Cuallareen dra sig till minnes gamla historier om Flamarions torn som sades ligga en bit härifrån. Kom ihåg att gnomen inte är gammal nog att ha träffat Flamarion, så han går bara på hörsägen.

Låt annars ett mystiskt solblänk bortifrån tornruinen dra till sig deras uppmärksamhet (en *programmerad illusion* placerad av Rhidre).

Se till att Rana/Rhidre inte följer med dem dit. Förmodligen litar de inte tillräckligt på henne för att vilja det ändå.

3.3 Scen tre — snön ligger vit på taken

Vari rollfigurerna bekämpar en hungrig mask och svekfulla svartalver, samt lär sig hur svårt det är att slåss i snö och kyla.

Var är vi?	Ute i snön
Vilka möter vi?	En grupp svartalver
Vad är farligt?	En grupp svartalver
Vilken information får vi?	Svartalverna letar efter ett fylakterium som hör till nekroten Rhidre. Det stals av en förrädisk svartalv för ett år sedan och fördes hit. Nu befinner den sig under ruinerna av Flamarions fästning. De letar efter hans torn för att ta sig genom en portal in i ruinerna.
Vem är gestalten i vita slöjor?	Nekroten Rhidre
Vem är Rana?	En spökjägare, eller...
Vad är vårt mål?	Hitta fylakteriet och besegra nekroten Rhidre.
Vad grubblar vi över?	Varför Rana tagit så fel på ett spöke och en nekrot.
Vart skall vi härnäst?	Till Flamarions torn.

Temperaturen här ute på fjället har krupit ner till -20°C. Man måste klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 15, +1 för varje tidigare RS) var tionde minut för att inte få 1t6 bedövande skada. Det tar 80 minuter att färdas till bakhållet och ytterligare 30 minuter att färdas fram till tornet.

Rollfigurer med vinterkläder slår RS endast varje timma. Rollfigurer som är skyddade av *uthärda elementen* behöver inte slå RS alls.

Så fort man fått någon bedövande skada av kylan lider man av nedkylning och räknas som **utmattad**. Detta tillstånd varar tills man läkt den bedövande skadan man fick.

Svartalverna har vinterkläder och antas ha klarat sina räddningsslag hittills.

En hungrig ismask ligger i bakhåll i snöyran. Ismasken har +13 på Gömma sig här i snön och kan antas ha tagit 10 på testet (d.v.s. SG för Upptäcka är 23).

Ismask (1): UG 12; Jättestor magisk best; LT 14t10+70; lp 147; Init +4; F 9m (grävande 3m); PK 18 (–2 storlek, +10 hårdhud) b 8, hf 18; GAF +14; Br +30; Atk bett +31 närstrid (2t8+12 plus 1t8 kyla); FA bett +31 närstrid (2t8+12 plus 1t8 kyla); Utrymme 4m; Räckvidd 2m; SA drill, kyla, andedräktsvapen; SD mörkersyn (18m), dödskramper, immun mot kyla, nattsyn, känslig för eld; LÅ HN; RS Fast +14, Ref +9, Vilja +6; Sty 26, Hän 10, Fys 20, Int 2, Vis 11, Uts 11.
Färdigheter: Gömma sig +3*, Lyssna +5, Upptäcka +5.
Knep: Förbättrad naturlig attack (bett), Förbättrat initiativ, Järnvilja, Vaksam, Vapenfokus (bett).
SA--Drill (Öv): En ismask kan avge ett ljud som får dess byte att stå orörligt. Detta är ett ljusbaserat, sinnespåverkande tvång som påverkar alla varelser (utom ismasken själv) inom 30 meter. Man måste klara ett Viljeräddningsslag (SG 17) för att inte bli bedövad under den tid ismasken drillar och 1t4 rundor därefter. Om en sådan bedövad varelse blir attackerad eller våldsamt omruskad (lång handling), får han ett nytt räddningsslag. Så fort en varelse motstått eller ruskats loss ur effekten, kan han inte påverkas av samma ismask under de följande 24 timmarna.
Effekten är av kastargrad 14.
SA--Kyla (Ex): Kroppen hos en ismask är extremt kall, vilket ger målen för dess bett 1t8 poäng extra skada av kyla. Varelser som attackerar ismasken vapenlösa eller med naturliga vapen drabas av samma skada varje gång de träffar dess kropp.
SA--Andedräktsvapen (Öv): En gång per timma. En 9 meter lång kon av kyla som orsakar 15t6 poäng köldskada. Reflexräddningsslag (SG 22) för halv skada. Varelser som står orörliga av ismaskens drillande erhåller inget räddningsslag.
SD--Dödskramper (Ex): När en ismask dödas förvandlas dess kropp till is och splittras i en explosion som ger 12t6 poäng köldskada och 8t6 stickskada till alla varelser inom 30 meter. Reflexräddningsslag (SG 22) för halv skada. Varelser som står orörliga av ismaskens drillande erhåller inget räddningsslag.
Färdigheter: I snöiga eller isiga miljöer har

ismaskar en rasfördel av +10 på tester av Gömma sig.

Glöm inte att den, såsom varande magisk best, räknas som speciell fiende för Arrohas.

En grupp svartalver har sett striden och passar på att anfalla så fort ismasken är besegrad. De inleder attacken med avståndsvapen och formler. Striden inleds med en överraskningssrunda där bara svartalverna och de spelarfigurer som klarar ett test av Lyssna (SG 25) eller Upptäcka (SG 24) får agera.

Svartalv, Sld3 (7): UG 2; Medelstor humanoid (alv); LT 3t8; lp 18 (×7), Init +2; F 9m; PK 16 (+2 Hän, +3 nitat läder, +1 liten sköld) b 12 hf 14; GAF +3; Br +4; Atk långsvärd +4 närstrid (1t8+1) eller långbåge +6 avstånd (1t8); FA långsvärd +4 närstrid (1t8+1) eller långbåge +6 avstånd (1t8); SA giftpilar, formelliknande förmågor; SD mörkersyn, alvblod, ljuskänslig; FM 13; LÅ NO; RS Fast +3, Ref +3, Vilja +1; Sty 12, Hän 15, Fys 10, Int 13, Vis 11, Uts 9.
Färdigheter: Gömma sig +8, Leta +3, Lyssna +9, Upptäcka +9.
Knep: Vaksam, Vapenfokus (långbåge).
SA--Giftpilar: Fasthetsräddningsslag (SG 17) eller bli medvetslös. Efter 1 minut måste medvetslösa offer klara ett nytt Fasthetsräddningsslag (SG 17) för att inte förbli medvetslös i 2t4 timmar.
SA--Formelliknande förmågor (Fo): En gång per dygn; dansande ljus, mörker och älvglans. De räknas såsom kastade av en 2:a gradens trollkonstnär.
SD--Mörkersyn (Ex): En svartalv kan se 36 meter i totalt mörker.
SD--Alvblod: Alla alver är helt immuna mot sömn och erhåller en fördel av +2 på Viljeräddningsslag mot förtrollningar.
SD--Ljuskänslig (Ex): Om en svartalv plötsligt utsätts för starkt ljus (solljus eller formeln dagsljus) blir han förblindad i 1 runda. Dessutom drabbas alla svartalver av en omständighets-nackdel av –1 på attackslag, räddningsslag, färdighetstester och egenskapstester medan de befinner sig i starkt ljus.

Efter en inte alltför hård strid kan spelarfigurerna förhöra sina fångar (eller dräpta fiender) och få reda på att svartalvsnekroten Rhidre söker efter sitt fylakterium. Det stals från henne för ett år sedan av en förrädisk svartalv, som tydligen begav sig med åtta andra svartalver till dessa berg för att liera sig med nekromanten Rhamorian. Dumt nog dog denne svartalv i någon slags strid och fylakteriet har varit försvunnet sedan dess. Rhidre har spårat det hit, och söker en väg genom gruvorna till dess viloplats under sten och is.

Dessa svartalver har fått i uppgift av Rhidre att söka rätt på Flamarions gömda torn och söka hitta en väg till den hopstörtade fästningen, där fylakteriet vilar, därifrån. Flamarions magi hindrar henne själv att genomsöka hans torn, därför har hon kallat in dessa enkla fotsoldater.

Och – Rhidre brukar uppträda iförd en vit svepning, likt vita slöjor kring kroppen.

Spelarfigurerna bör på nytt bege sig på jakt efter Flamarions torn för att därifrån försöka komma över Rhidres fylakterium så att hon kan förstöras.

3.4 Scen fyra — röda fjäll i fjällen

Vari rollfigurerna hittar in i Flamarions torn, möter hungriga vargar och griniga jättar, träffar en gammal bekant och förstår att världens öde faktiskt kan stå på spel.

Var är vi?	I Flamarions torn
Vilka möter vi?	Vlauringol
Vad är farligt?	Frostjättar
Vilken information får vi?	Med Vlauringols kunskaper inser man att Rana i själva verket är Rhidre. Det betyder att Zhamira är ett spöke i alla fall. Tidens hjul är en viktig artifakt som vilar bakom ljusets port.
Vem är gestalten i vita slöjor?	Zhamira
Vem är Rana?	Nekroten Rhidre
Vad är vårt mål?	Hitta fylakteriet och besegra nekroten Rhidre.
Vad grubblar vi över?	Varför Zhamira blivit ett spöke.
Vart skall vi härnäst?	Till ruinerna av fästningen.

Utanför Flamarions torn vaktar sju vintervargar. De tillhör jättarna som finns inne i tornet.

Vintervargar (7): UG 5; Stor magisk best; LT 6t10+18; lp 51; Init +5; F 15 m; PK 15 (–1 storlek, +1 Hän, +5 hårdhud) b 10, hf 14; GAF +6; Br +14; Atk bett +9 närstrid (1t8+6 plus 1t6 kyla); FA bett +9 närstrid (1t8+6 plus 1t6 kyla); Utrymme 2m; SA andedräktsvapen, frostbett, fällning; SD mörkersyn (18m), immun mot kyla, nattsyn, väderkorn, känslig för eld; LÅ NO; RS Fast +8, Ref +6, Vilja +3; Sty 18, Hän 13, Fys 16, Int 9, Vis 13, Uts 10.
Färdigheter: Gömma sig –1*, Lyssna +6, Smyga +7, Upptäcka +6, Vildmarkskännedom +1*.
Knep: Förbättrat initiativ, Spåra, Vaksam.
SA--Andedräktsvapen (Öv): En gång per 1t4 rundor. En 5 meter lång kon av kyla som orsakar 4t6 poäng köldskada. Reflexräddningsslag (SG 16) för halv skada.
SA--Frostbett (Öv): En vintervargs iskalla bett orsakar 1t6 poäng extra skada av kyla.
SA--Fällning (Ex): En vintervarg som träffar med sitt bett får omedelbart försöka fälla målet som en fri handling och utan att orsaka en gratisattack. Vargen får en fördel av +8 på detta test. Om försöket misslyckas får målet inte försöka fälla tillbaka direkt.
Färdigheter: Vintervargar har en rasfördel av +1 på tester av Lyssna, Smyga och Upptäcka. Vintervargar har en rasfördel av +2 på tester av Gömma sig. I snöiga och isiga miljöer blir deras rasfördel +7.
En vintervarg har en rasfördel av +4 på tester av Vildmarkskännedom när de spårar med väderkornet.

Glöm inte att de, såsom varande magiska bestar, räknas som speciell fiende för Arrohas.

Väl inne i tornet finner de två frostjättar, en ledare och en lättledd följeslagare, som söker sig en väg in i det övergivna tornet. Ledaren tror sig vara i besittning av latenta magiska krafter som han skulle kunna väcka upp om han hittade in i magikerns torn.

Frostjätte, andlig ledare: UG 9; Stor jätte; LT 14t8+70; lp 133; Init –1; F 12m; PK 21 (–1 storlek, –1 Hän, +9 hårdhud, +4 ringbrynja), b 8, hf 21; GAF +10; Br +23; Atk bredyxa +18 närstrid (3t6+13/x3) eller smäll +18 närstrid (1t4+9) eller stenbumling +9 avstånd (2t6+9); FA bredyxa +18/+13 närstrid (3t6+13/x3) eller 2 smällar +18 närstrid (1t4+9) eller stenbumling +9 avstånd (2t6+9); Utrymme 2m; Räckvidd 2m; SA kasta stenbumling; SD immun mot kyla, nattsyn, fånga stenbumling, känslig för eld; LÅ KO; RS Fast +14, Ref +3, Vilja +8; Sty 29, Hän 9, Fys 21, Int 11, Vis 14, Uts 11.
Färdigheter: Hantverk (stenarbete) +6, Hoppa +17, Klättra +13, Kuva +6, Upptäcka +12.
Knep: Förbättrad omkullspringning, Förbättrad söndra, Järnvilja, Kraftslag, Magitycke.
SA--Kasta stenbumling (Ex): Vuxna jättar är duktiga på att kasta stenbumlingar och erhåller en rasfördel av +1 på attackslaget när de kastar sten.
Avståndssteget för ett sådant kast är 36 meter. En frostjätte kan kasta en bumling på 20–25 kg upp till fem avståndsteg.
SD--Fånga stenbumling (Ex): Frostjättar kan kasta stenbumlingar (eller projektiler av liknande

form) som kastas mot dem. En gång per runda kan en frostjätte som just skall till att bli träffad av en dylik projektil göra ett Reflexräddningsslag för att fånga den istället som en fri handling. SG är 15 för en Liten sten, 20 för en Medelstor och 25 för en Stor. Om projektilen har en magisk fördel på attackslaget ökar SG i motsvarande grad. Frostjätten måste vara medveten om attacken och inte handfallen.

Frostjätte, följeslagare: UG 9; Stor jätte; LT 14t8+70; lp 133; Init –1; F 12m; PK 21 (–1 storlek, –1 Hän, +9 hårdhud, +4 ringbrynja), b 8, hf 21; GAF +10; Br +23; Atk bredyxa +18 närstrid (3t6+13/x3) eller smäll +18 närstrid (1t4+9) eller stenbumling +9 avstånd (2t6+9); FA bredyxa +18/+13 närstrid (3t6+13/x3) eller 2 smällar +18 närstrid (1t4+9) eller stenbumling +9 avstånd (2t6+9); Utrymme 2m; Räckvidd 2m; SA kasta stenbumling; SD immun mot kyla, nattsyn, fånga stenbumling, känslig för eld; LÅ KO; RS Fast +14, Ref +3, Vilja +5; Sty 29, Hän 9, Fys 21, Int 8, Vis 12, Uts 11.
Färdigheter: Hantverk (stenarbete) +6, Hoppa +14, Klättra +12, Kuva +6, Upptäcka +9.
Knep: Förbättrad omkullspringning, Förbättrad söndra, Klyvning, Kraftslag, Mäktig klyvning.
SA--Kasta stenbumling (Ex): Vuxna jättar är duktiga på att kasta stenbumlingar och erhåller en rasfördel av +1 på attackslaget när de kastar sten.
Avståndssteget för ett sådant kast är 36 meter. En frostjätte kan kasta en bumling på 20–25 kg upp till fem avståndsteg.
SD--Fånga stenbumling (Ex): Frostjättar kan kasta stenbumlingar (eller projektiler av liknande form) som kastas mot dem. En gång per runda kan en frostjätte som just skall till att bli träffad av en dylik projektil göra ett Reflexräddningsslag för att fånga den istället som en fri handling. SG är 15 för en Liten sten, 20 för en Medelstor och 25 för en Stor. Om projektilen har en magisk fördel på attackslaget ökar SG i motsvarande grad. Frostjätten måste vara medveten om attacken och inte handfallen.

Vägen in i tornet är inte uppenbar, men en fördjupning i väggen verkar misstänkt. Det verkar som om någon speciellt formad pusselbit saknas. En bit ifrån denna fördjupning finns ett hål i golvet. Där nere ser man en håla med en formlig labyrint av metallstänger. Längst ner på hålans golv (10 meter ner) ligger flera metallstycken i olika former. Alla har de bokstaven ”F” inristad i sig, fast med olika design och form.

Det gäller här att hitta rätt metallstycke, få upp det och placera det i fördjupningen. Då kommer en permanent *genväg* att aktiveras som leder in i tornet. Om fel metallstycke placeras i fördjupningen, aktiveras en elektrisk fälla som ger 4t6 elektrisk skada åt den som håller i metallstycket (Reflexräddningsslag SG 20 för halv skada) och 2t6 åt alla inom 1 meter (Reflexräddningsslag SG 15 för halv skada).

Här finns det ju en hel del saker man kan försöka:

Urskilja detaljer på en metallbit	Upptäcka SG 12
Utan att ta sig ner till den	SG +3
Utan ljus eller mörkersyn	SG +10
Lista ut vilken som är den rätta utifrån dess form (utan att prova den i fördjupningen)	Intelligens SG 25
Om man har möjlighet att hålla biten i luften framför fördjupningen	Omständighetsfördel +10
Dra sig till minnes hur F:et på Flamarions amulett såg ut	Intelligens SG 15
Ta sig ner till hålans botten genom labyrinten (Ett test som misslyckas med 5 eller mer betyder att man fastnat och kommer varken fram eller tillbaka)	Utbrytarkonst SG 30
Liten rollfigur	Omständighetsfördel +10
Medelstor rollfigur	Ingen fördel
Ta sig loss ur labyrinten när man fastnat	Utbrytarkonst SG 30

Tinalia bör kunna slingra sig ner till hålans botten, även om det kan ta tid. Det går ju betydligt snabbare om hon gör sig Liten med *förminska person*. Då kan hon ju Ta 10 och ändå få 37 på testet.

Arrohas kan Upptäcka detaljer bra, men ser ju inte så bra i mörkret där nere i hålan. Tinalia (eller någon annan) kan ju lätt lysa upp för honom med lite ljusmagi.

Larelia kan ganska enkelt förstå vilken som är den rätta metallbiten om bara någon plockar upp dem åt henne. Hon kan naturligtvis lätt plocka upp den själv med *magikerhand*, men då måste hon först veta vilken hon skall plocka upp, eftersom formeln bara påverkar ett föremål.

Inne i tornets hjärta, dess välfyllda bibliotek, stöter de ihop med en kär bekant – draken Vlauringol, som överlevt fästningens förstörelse och sökt sig hit. Han är över tusen år gammal och var Flamarions eget ”husdjur”. Han känner fortfarande en djup trofasthet till Flamarion och till Zhamira. Med hans hjälp kan de hitta vägen till Rhamorians kammare i den förstörda fästningen via en magisk portal här i tornet.

Vlauringol har ingen monsterbeskrivning eftersom de absolut inte bör attackera honom (bara andedräkten gör ju 24t6 skada!). Han är inte ondskefull och genomrutten som de flesta röda drakar, men han är ju ändå en drake.

De hittar också information i Flamarions krönikor om svartalvsmagikern Rhidre som får dem att inse att Rana i själva verket är Rhidre. Rhidre hörde till huset Zhaul och deras symbol finns avbildad i boken. Det är samma symbol som Rana hade på sin vita klädnad.

Och i så fall betyder det ju att spöket faktiskt är Zhamiras osaliga ande. Nu gäller det att få tag på fylakteriet och besegra Rhidre.

De läser ocká att Rhidre faktiskt var mor till Flamarions främste lärjunge som ju blev fästningens förste vaktkapten. Hon är ju därmed Rhamorians urmoder.

Dessutom får de läsa om en uråldrig artifakt som kallas Tidens hjul (som bär samma symbol som huset Zhaul). Den vilar bakom en port av ljus som bara kan öppnas vart tusende år. Porten öppnas genom att kanalisera positiv energi mot den. Endast en icke-vandöd kan ta sig in och hämta artifakten, på grund av den starka positiva energi som porten är laddad med.

Tinalia inser lätt att Zhaul inte är ett typiskt svartalvsnamn. Om någon spelare reagerar det allra minsta över det otypiska namnet, bör man ge Tinalias spelare den insikten. Vad hon däremot inte vet är att det är namnet på den demonklan som Rhidres far härstammade från.

Se till att spelarna blir intresserade nog av boken om Tidens hjul. Den bär Zhauls symbol på omslaget och det bör vara nog för att få en nyfiken spelare att börja läsa. Speciellt Larelia vill ju aldrig missa någon kunskap — relevant eller inte.

Om Larelia vill prova sin klassförmåga Legender (som hon har +11 på) vad gäller namnet Zhaul, kan hon med ett resultat på 20 inse att det är ett urgammal ord på avgrundiska (demonernas språk) som betyder ”slutet”. Med ett resultat på 25 minns hon också att det har funnits en demonklan med det namnet, men att den tros vara utdöd. Med ett resultat på 30 minns hon också att klanen tog sitt namn efter en urgammal profetia som talade om att dess siste medlem skall också bli världens slut.

På grund av den stora mängd lärdom som finns i biblioteket, får hon en omständighetsfördel på +4 i det här läget.

3.5 Scen fem — djupt under snö och sten

Vari rollfigurerna beger sig till ruinen av Flamarions fästning och besegrar en gammal fiende på nytt, samt får klart för sig att världens öde faktiskt avgörs idag.

Var är vi?	I ruinerna av fästningen
Vilka möter vi?	Rhamorian
Vad är farligt?	Rhamorian
Vilken information får vi?	Det finns en ödesprofetia om en uppgörelse mellan ljusets dotter och mörkets moder. De skall mötas där jorden möter himlen och världens öde skall bero på utgången av mötet.
Vem är gestalten i vita slöjor?	Zhamira - ljusets dotter
Vem är Rana?	Rhidre - mörkrets moder
Vad är vårt mål?	Hjälpa Zhamira att besegra Rhidre.
Vad grubblar vi över?	Hur vi skall vinna striden.
Vart skall vi härnäst?	Till bergets topp.

Inne i fästningsruinens källare hittar de svartalven och hans skatt – Rhidres fylakterium. Men också skattens väktare, Rhamorian i form av en bodak!

Bodak (1): UG 10; Stor vandöd; LT 14t12; lp 91; Init +1; F 6m; PK 20 (–1 storlek, +1 Hän, +10 hårdhud) b 10 hf 19; GAF +4; Br +13; Atk smäll +9 närstrid (2t6+5); FA smäll +9 närstrid (2t6+5); SA dödsblick; SD skadereducering 10/kallt järn, mörkersyn (18m), immun mot elektricitet, energimotstånd (syra, eld) 10, vandöd, känslig för solljus; LÅ KO; RS Fast +3, Ref +4, Vilja +7; Sty 21, Hän 13, Fys —, Int 6, Vis 12, Uts 12.
Färdigheter: Lyssna +11, Smyga +9, Upptäcka +11.
Knep: Ducka, Förbättrat initiativ, Vaksam, Vapenfokus (smäll).
SA--Dödsblick (Öv): Dödseffekt, räckvidd 9 meter, Fasthet (SG 18) upphäver. En humanoid som dödas av denna attack förvandlas till en bodak 24 timmar senare.
SD--Vandöd: Immun mot sinnespåverkande effekter, gifter, sömn, förlamning, bedövning och sjukdomar. Immun mot fataliteter, bedövande skada, egenskapsskada, livstappning och effekten av massiv skada.
SD--Känslig för solljus (Ex): En bodak avskyr solljus, eftersom den minsta stråle bränner dess orena skinn. Varje runda som en bodak utsätts för direkt solstrålning drabbas den av en poäng skada.

Eftersom vi inte vill att folk skall dö i onödan (och eftersom de har dåligt med möjligheter att väcka upp någon) kan det vara lämpligt att börja med Ronaldo som mål för dödsblicken. Även Hagnur och Arrohas har rimliga chanser att klarar av den.

Glöm inte att man kan strida med bortvänd blick (ger motståndaren skyl, men endast 50% att behöva slå räddningsslag mot blicken). Alternativt kan man blunda helt, men eftersom ingen har Strid i blindo är det knappast något bra alternativ.

Efter en hård strid kan spelarfigurerna lägga beslag på fylakteriet.

De finner också en skrift som berättar om en uråldrig profetia - en ödesprofetia om en uppgörelse mellan ljusets dotter och mörkrets moder. De skall mötas där jorden möter himlen och världens öde skall bero på utgången av mötet. Den av dem som kan vrida Tidens hjul rätt, skall gå segrande ur kraftmätningen och forma världens framtid.

Nu är det viktigt att spelarna inser att de bör vänta med att förstöra fylakteriet tills Rhidre är besegrad. Larelia (och kanske Ronaldo) bör veta att förstörelsen av ett fylakterium inte i sig skadar nekroten. Däremot blir hon varnad och kan försvinna för att ta upp striden en annan dag... men sitt nya fylakterium i tryggt förvar. Endast genom att behålla fylakteriet intakt för ögonblicket, behåller de sin fördel i striden mot Rhidre.

Dessutom bör de förstå att Zhamira är ljusets dotter (Flamarions dotter) och Rhidre är mörkrets moder (Rhamorians urmoder) i profetian.

Sedan beger sig spelarfigurerna ut bland bergen för att söka sig upp till den plats där Zhamira förhoppningsvis skall besegra Rhidre.

3.6 Scen sex — herre på täppan

Vari rollfigurerna finner sig i en kapplöpning mot bergets topp, där det visar sig att världens öde beseglades redan för tusen år sedan.

Var är vi?	På bergets topp
Vilka möter vi?	Alla
Vad är farligt?	Slutstriden
Vilken information får vi?	Allt var avgjort från början... igen.
Vem är gestalten i vita slöjor?	---
Vem är Rana?	---
Vad är vårt mål?	Sova gott om natten.
Vad grubblar vi över?	Varför vi har lika långa näsor som gnomer.
Vart skall vi härnäst?	Hem och dra något gammalt över oss.

Förföljda av gestalten i vita slöjor tar sig spelarfigurerna mödosamt upp på bergstoppen där ljusporten finns.

Först blir de anfallna av sataniska vintervargar som lurpassar på dem i snön. Efter 3 rundor av hård strid mot dem får de dock hjälp av Cuallareen och hans gnomer som stormar ut ur grävda gångar i bergssidan, tar sig an vintervargarna och låter spelarfigurerna fortsätta uppåt.

Sataniska vintervargar (7): UG 6; Stor magisk best; LT 6t10+18; lp 51; Init +5; F 15 m; PK 15 (–1 storlek, +1 Hän, +5 hårdhud) b 10, hf 14; GAF +6; Br +14; Atk bett +9 närstrid (1t8+6 plus 1t6 kyla); FA bett +9 närstrid (1t8+6 plus 1t6 kyla); Utrymme 2m; SA andedräktsvapen, frostbett, fällning, förgöra godhet; SD skadereducering 5/magi, mörkersyn (18m), immun mot kyla, nattsyn, energimotstånd (eld) 5, formelmotstånd 11, väderkorn, känslig för eld; LÅ NO; RS Fast +8, Ref +6, Vilja +3; Sty 18, Hän 13, Fys 16, Int 9, Vis 13, Uts 10.
Färdigheter: Gömma sig –1*, Lyssna +6, Smyga +7, Upptäcka +6, Vildmarkskännedom +1*.
Knep: Förbättrat initiativ, Spåra, Vaksam.
SA--Andedräktsvapen (Öv): En gång per 1t4 rundor. En 5 meter lång kon av kyla som orsakar 4t6 poäng köldskada. Reflexräddningsslag (SG 16) för halv skada.
SA--Frostbett (Öv): En vintervargs iskalla bett orsakar 1t6 poäng extra skada av kyla.
SA--Fällning (Ex): En vintervarg som träffar med sitt bett får omedelbart försöka fälla målet som en fri handling och utan att orsaka en gratisattack. Vargen får en fördel av +8 på detta test. Om försöket misslyckas får målet inte försöka fälla tillbaka direkt.
SA--Förgöra godhet (Öv): En gång per dygn kan vintervargen vid en närstridsattack orsaka +6 extra skada mot en god fiende.
Färdigheter: Vintervargar har en rasfördel av +1 på tester av Lyssna, Smyga och Upptäcka. Vintervargar har en rasfördel av +2 på tester av Gömma sig. I snöiga och isiga miljöer blir deras rasfördel +7.
En vintervarg har en rasfördel av +4 på tester av Vildmarkskännedom när de spårar med väderkornet.

> Glöm inte att de, såsom varande magiska bestar, räknas som speciell fiende för Arrohas.

Lite högre upp bär vindarna med sig en flock erinnyer som överöser spelarfigurerna med flammande pilar. Efter bara 2 rundor dyker dock Vlauringol upp och ger spelarfigurerna chansen att fortsätta uppåt.

Erinnyer (4): UG 8; Medelstor utomvärlding; LT 9t8+45; lp 85; Init +5; F 9m, flygande 15m (bra); PK 23 (+5 Hän, +8 hårdhud), b 15, hf 18; GAF +9; Br +14; Atk långsvärd +14 närstrid (1t8+5/19–20) eller *+1 flammande sammansatt långbåge* (mäktig +5) +15 avstånd (1t8+6/x3 plus 1t6 eld) eller rep +14 avstånd (intrasslad); SA intrassling, formelliknande förmågor; SD skadereducering 5/god, mörkersyn (18m), immun mot eld och gift, energimotstånd (syra, kyla) 10, formelmotstånd 20, telepati 30m, sannsyn; LÅ LO; RS fast +11, Ref +11, Vilja 10; Sty 21, Hän 21, Fys 21; Int 14, Vis 18, Uts 20.
Färdigheter: Koncentration +17, Diplomati +7, Utbrytarkonst +17, Gömma sig +17, Kunskap (två, vilka som helst) +14, Lyssna +16, Smyga +17, Leta +14, Insikt +16, Vildmarkskännedom +4 (+6

för att följa spår), Rephantering +5 (+7 med bindningarna).
Knep: Ducka, Rörlighet, Korthållsskytte, Prickskytte, Snabbskytte, Skott i farten.
SA--Intrassling (Ex): Varje erinnye bär med sig ett stadigt rep på 15 meter som kan snärja en motståndare precis som om formeln *levande rep* använts på det (kastargrad 16). En erinnye kan kasta sitt rep 9 meter utan nackdel för avstånd.
SA--Formelliknande förmågor: Närhelst den vill: *säker teleportation* (den själv plus 25 kg föremål), *förhäxa monster* (SG 19), *enkel illusion* (SG 17), *oheligt fördärv* (SG 19). Kastargrad 12.
Frammana baatezu (Fo): En gång per dag kan en erinnye försöka frammana 2t10 lemurer eller 1t4 barbazu med 50% chans att lyckas. Denna förmåga motsvarar en 3:e gradens formel.
SD--Sannsyn (Öv): Erinnyer har naturlig *sannsyn* som om de hela tiden var påverkande av denna formel (kastargrad 14).

Hårt ansatta av Rhidres soldater lyckas de ta sig fram till porten just när den uppenbarar sig och öppna den.

Tyvärr finns inte Tidens hjul där. Valvet är tomt så när som på kvarlevorna av den lättlurade präst som Rhidre förförde för tusen år sedan. Han hjälpte henne att öppna porten den gången, lät henne ta Tidens hjul och belönades med döden.

Rhidre kliver fram och undrar med ett hånleende om det är något de tappat. Hon leker nästan tankspritt med Tidens hjul som nu hänger fullt synligt runt hennes hals.

Precis när gestalten i vitt störtar fram mot dem, aktiveras magin och Tidens hjul börjar glöda.

Om spelarfigurerna försöker förstöra hennes fylakterium, visar det sig inte vara en nekrots fylakterium utan bara en värdelös låda med några torra och spröda hårstrån (från Zhamira).

Så fort ljusets dotter fångats hånskrattar Rhidre. Hennes slöjor blir svarta och hon ler mot spelarfigurerna. Vlauringol kastar sig i vredesmod mot henne, men förintas med en gest. Medan brända bitar av uråldrig röd drake faller ner omkring dem ser de hur Rhidre även förstör Flamarions torn med en handviftning. Inte ens om de varit vid sina fulla krafter hade de varit en match för Rhidre, men hon tackar dem bara för att de gett henne Zhamira och skonar dem för att låta dem leva med skammen.

Låt spelarna känna fullständig frustration över att ha blivit lurade och total maktlöshet mot den apokalyptiska varelse som står framför deras rollfigurer. Ingen magi de använder mot henne fungerar (FM ~100). Hon lämnar dem utan att ens bevärdiga dem en ärofylld död.

3.7 Avslutning

Cuallareen och hans folk är mycket tacksamma för att spelarfigurerna har ”jagat bort” den vita skepnaden som tagit livet av så många av hans folk och belönar spelarfigurerna rikligt. De ställer till en stor fest för att hylla sina hjältar. Äntligen kan de få leva i fred igen...?

Kapitel 4: Rollfigurer

4.1 Ronaldo Rill

Ljusets förkämpe

Människa; paladin/präst; lagligt god; man

Han fick en vision om hur ljuset hotades av mörkret uppe i Eldstaden. Hans gud (Rhamorian via *dröm*) visade sig för honom i en dröm och ville att han ingrep. Hans misslyckande blev stort och han har ägnat det mesta av sin tid sedan dess åt fasta och böner.

Förväntar sig dagliga böner och ett asketiskt leverne. Tolererar till nöds rackare (så länge de håller sig i skinnet), men kallar trollkonstnärer för ”svartkonstnärer” och ogillar dem starkt. Sätter kvinnor på en piedestal och drar ut stolar och håller upp dörrar för dem.

Uppväxt med en dominerande och våldsam far, fick Ronaldo ofta stryk och lika ofta se på när hans mamma blev misshandlad. Tidigt svor han att inte bli som sin far och han lämnade hemmet efter att fadern i ett vredesutbrott slagit ihjäl modern. Ronaldo försöker nu sona sin faders ogärningar genom att tjäna Yahene och de ideal hon står för.

Hans följeslagare är Rufus, en trogen skrivare och diktare som flitigt nedtecknar Ronaldos bedrifter. Han färdas även med en grupp anhängare som vill sola sig i hans glans.

Ronaldo har, förutom Rufus, inte några egentliga vänner, men har en stor beundrarskara, vilket han tycks vara nog så nöjd med.

Ronaldo kan kalla en tung stridshäst till sig. Han lämnar gärna kvar den utanför farligheter, med Rufus och anhängarna som vakter.

Vid ett tillfälle i Ronaldos liv upplevde han en situation där han blev så arg att han inte kunde kontrollera sin ilska. Sedan dess är han livrädd för att släppa loss starka känslor, eftersom han är skräckslagen för att hans faders mörka sidor även finns inom honom.

När landet för ett tag sedan drabbades av en smittsam epidemi, var Ronaldo en av dem som blev känd för att vårda och bota sjuka av alla samhällsklasser. Sedan dess är han välkänd och älskad av folket.

4.2 Tinalia Eláwen

Svartalvernas fiende

Alv; rackare/trollkonstnär; neutralt god; kvinna

Kände till att svartalverna planerade att hjälpa till att omintetgöra en viss Zhamiras uppvaknande uppe i Eldstaden. Som svuren fiende till alla svartalver och en som älskar att sabotera deras planer, var Tinalia naturligtvis tvungen att resa dit och försöka väcka denna Zhamira. Har sedan dess ägnat sig åt att spionera och dräpa svartalver varhelst hon kommer åt.

Tinalia är adopterad och vet inte vilka hennes riktiga föräldrar är. Hennes adoptivmor, en äldre barnlös kvinna, hittade henne på stranden liggande i en babykorg bland en massa vrakdelar.

På Tinalias vänstra skulderblad finns ett häxmärke sedan hon som liten fyrtioåring blev bortrövad av svartalver och märkt som slav. Hennes (vid det laget åttioåriga) adoptivmor blev brutalt dödad i samband med detta.

Efter femtio långa års fångenskap vaknade hennes magiska krafter och hjälpte henne att rymma. Sedan denna svåra tid när hon ett djupt hat mot alla svartalver.

Hon är snäll och vänlig, men måste alltid briljera och visa sig duktig.

Tinalias förtrogne är en vessla (ger Tinalia +2 på Reflexräddningsslag. Redan inräknat i hennes värden).

4.3 Arrohas

Kärlekskrank yngling

Människa; barbar/jägare; kaotiskt god; man

Har varit besatt av kärlek till den sovande jungfrun Zhamira sedan barnsben, eftersom hon visat sig för honom i hans drömmar (Rhamorian via *dröm*). Han drabbades speciellt hårt förra året när gruppen misslyckades med att väcka upp Zhamira och han finner knappt något nöje i att försöka flörta med Tinalia längre.

Impulsiv och otålig. Ogillar magiker och trollkonstnärer, men tolererar teurgister. Övertygad om att han är gudarnas gåva till kvinnan.

En trygg uppväxt hemma i stammen hos mamma, pappa, syskon, farmor, faster, kusiner och alla andra släktingar. Han känner sig något överbeskyddad vilket fyller honom med en frustration som kan ta sig uttryck i våldsam ilska.

Deltog tidigt i jakten och älskar att jaga stora byten, som han gärna dräper med blotta händerna. Han har dock god hand med djur och har tränat upp många av stammens bästa jakthundar. Han har även fått en ilsken björn att backa undan bara genom sin stenhårda blick.

4.4 Hagnur Hammarhand

Handelsmannens livvakt

Dvärg; krigare/dvärgförsvarare; lagligt neutral; man

En tystlåten man med ett brinnande patos för rättvisa. Tjänade under flera år handelsmannen Oban, men frilansar numera som livvakt.

”Ändamålet helgar medlen”. Inte en grym person som orsakar onödigt lidande, men samtidigt övertygad om att omtanke om den enskilde individen inte får stå i vägen för högre mål. Påhittighet är opålitlighet. Man måste kunna lita på att folk gör vad som krävs av dem.

Enda barnet. Uppväxt med sin mor, som var domare, och sin stränge styvfar, som höll hårt på reglerna.

Han och hans gode vän Durin smet ibland iväg olovandes och smög i förbjudna gruvgångar. Vid ett sådant tillfälle inträffade en olycka som skadade Durin för livet. Hagnur fick sig en allvarlig tankeställare och har aldrig brutit mot några regler sedan dess.

Under uppväxten ställde han sig ofta på den svagares sida mot mobbare och busar. I vuxen ålder har han under många år tjänstgjort som livvakt åt rikt folk, men även försvarat fattigt folk som råkat illa ut.

4.5 Larelia

Kunskapstörstande bokmal

Människa; magiker/legendkännare; helt neutral; kvinna

Hade läst alla legenderna om eldmagikern Flamarion som förvandlade en snötäckt fjälldal till en grönskande lustgård och hans dotter Zhamira som sov den tusenåriga sömnen för att kunna ta vid när hennes fars besvärjelse tar slut. Blev mycket besviken över att hon inte fick träffa Zhamira och att ta del av den magi Flamarion besatt. Det retar henne också alldeles speciellt att hon inte hann leta efter Rhamorians formelsamling efter att de besegrade honom förra året. Han är den ende magiker hon har varit med om att besegra vars magi inte har hamnat i hennes ägo efteråt.

Larelia är en person som vill ha så mycket magisk kunskap som möjligt. De hemligheter hon har lärt sig som Legendkännare har hittills varit inriktade på att betvinga magi (=Manipulera magiska föremål) och tillåter henne att använda sina magispön med *kraftpåk* och *avslöja lögn*. Det *intellektpannband* hon skaffade sig för ett tag sedan har, förutom extra förståelse av magi, givit henne möjlighet att lära sig fler språk, något hon alltid strävar efter.

En sökare efter kunskap med taskig personlighet. Tycker att ”lantisar” och personer utan boklig kunskap är mindre värda än de med god skolning.

Hennes föräldrar dog i en brandolycka när hon var helt nyfödd och hon togs om hand av sina två äldre systrar. Uppväxten var ensam och Larelia tröstade sig med att läsa böcker.

Larelia blev tidigt intresserad av magi och började göra sig dagliga ärenden till en gammal magiker i trakten. Till slut tröttnade han på den tjatiga ungen och accepterade henne som lärling.

Vid ett magiskt experiment med att framställa ett bantningselixir, exploderade ett provrör och Larelias hår blev helt indränkt med frätande gegga. Sedan den dagen är hon helt skallig, vilket hon skäms oerhört för så hon bär alltid en mössa för att dölja detta..

Larelias förtrogne är en korp (talar Druidspråket).

Kapitel 5: Vad har hänt tidigare?

För tusen år sedan levde en mäktig magiker vid namn Flamarion. Han var mycket bevandrad i magins mysterier och speciellt kunnig i eldmagi. Såsom en vän av elden och värmen bekämpade han kylan och mörkret varhelst han färdades.

Så passerade han en dag Huggtandsbergen och blev bekant med det folk som levde här omkring och som försökte, trots kylan, utvinna de enorma metallfyndigheter som fanns här i bergen. Han kom att beundra deras envishet och enträgenhet och bestämde sig för att hjälpa dem och samtidigt skaffa sig själv en plats att bo på.

Han drog sig tillbaka och samlade krafter och förberedde sig i 100 dagar och 100 nätter. Därefter lade han en mäktig besvärjelse över deras dal och gav den en tusenårig sommar. Isarna och snön försvann och vädret blev med ens varmt och behagligt. Gruvdriften kom igång ordentligt, en stad kallad Eldstaden växte upp och snart flödade smidesprodukter nedför bergen.

Men Flamarion insåg att det var endast en tillfällig seger han vunnit mot isen. Tusen år må vara mycket för en människa, men för fjällets kyla är det endast ett ögonblick i evigheten. Även den mäktigaste magiker måste till sist vandra in i mörkret, medan isarna skulle vänta tålmodigt på den dag då besvärjelsen är till ända och de på nytt blir fjällets härskare.

För att förhindra att snön och isen en dag skulle begrava dalen och dess invånare, lät han bygga en stor stenfästning i stadens utkant. Han fyllde den med väktare av olika slag och placerade i dess mitt sitt enda barn, dottern Zhamira, försänkt i djup magisk sömn. Denna sömn skulle även den brytas efter tusen år. Han hade undervisat henne i eldmagins hemligheter, så att när de tusen åren var till ända, skulle hon kunna förnya besvärjelsen i ytterligare tusen år.

Han utsåg därefter sin trognaste lärjunge till vaktchef över fästningen och ålade honom och hans familj att bo i där och vaka över Zhamira.

Så gick åren, Flamarion blev gammal och lämnade oss till sist. Staden fortsatte obekymrat med sitt liv alltmedan fästningen stod kvar som ett orubbligt minnesmärke över Flamarions storhet och som en kuslig påminnelse om de tider som skulle komma.

Under de sekel som gick var alltid förhållandet mellan staden och fästningen gott. Vaktcheferna och borgmästarna var alltid vänner och umgicks så ofta som plikterna tillät. Detta ändrades dock när Rhamorian, den siste vaktchefen, tog över ämbetet efter sin far. Många säger att han var sinnesrubbad och aldrig borde ha blivit vaktchef, men en sak är i alla fall säker — han lämnade helt sina förfäders fotspår inom magin och ägnade sig uteslutande åt mörker och dödsmagi. Han stängde in sig i fästningen och visade sig inte på 42 år.

De tusen åren tog slut och hösten kom till sist till dalen. Träden började gulna och isarna närmade sig hotfullt. För varje dag kröp glaciärväggen allt längre ner genom passet. Men Zhamira vaknade inte ur sin sömn för att ställa allt till rätta. Det verkade som om Rhamorian i sin galenskap hade kommit på ett sätt att sabotera Flamarions planer och utplåna alla i staden.

Det var i det läget spelarfigurerna anlände till staden förra året. Uppfyllda av självförtroende och vilja att bekämpa ondskan och mörkret gav de sig in i fästningen. Därinne fann de dödliga faror, men även allierade. I biblioteket fanns draken Vlauringol, en uråldrig röd drake som växte upp i Flamarions sällskap, men som nu mest sov i sällskap av de böcker han lärde sig älska.

I de mörka gångarna under fästningen stötte de på Cuallareen, hövding över svirfneblin, de djupgnomer som bodde här och byggde gruvor redan när Flamarion kom hit första gången. Han gav dem flera gåvor som kom till god användning i slutstriden mot Rhamorian.

Till sist nådde spelarfigurerna fram till Rhamorian, som hade samlat en grupp av nio svartalver omkring sig. Efter en hård strid besegrades Rhamorian och medan den döende nekromanten skrattade hysteriskt åt något skämt som bara hans sjuka sinne kunde förstå, rusade spelarfigurerna, med hjärtan bankande av upphetsning, upp de sista metrarna fram till den sovande Zhamira och bröt förtrollningen.

I det läget rasade allt samman för dem och de insåg att alla ansträngningar och uppoffringar varit förgäves ända från början. Zhamira var nämligen ett perfekt bevarat tusenårigt lik. Flamarion misslyckades med sin sömnmagi och dödade därmed sin dotter. Hon bevarades visserligen helt perfekt — men död.

Likt ett korthus som rasar samman förvandlades deras hopp till damm tillsammans med Zhamiras kropp. Insikten om den totala tragedin kastade ner dem i en avgrund av förtvivlan och hopplöshet.

Vad övrigt är, är tystnad... tills nu.