

Rollpersonerna är en grupp tappra äventyrare som ålagts av den Mörka horisontens drottning att aktivera den Mörka horisonten.

Rollpersonerna

Horst Schirmer

Du föddes i Karlitz, en grå och dyster gruvstad bland de flacka kullarna i östra Burgheim. Likt många andra i ditt land lockades du av soldatlivet, och så snart du hade fått hår på pungen tog du värvning i regementet Mantikoran. Nu, snart tjugofem år senare, är du en härjad och sliten man. Du har sett mycket och förlorat många vänner och sanningar. Trots detta flackar idealismens låga ännu i ditt bröst. Du, som sett så mycket ont, vägrar fortfarande att helt ge upp tron på att det går att göra gott, även om det sitter långt inne. Det är en djävla sjukdom, idealism. De flesta tar antingen till tron eller flaskan för att hantera den, och eftersom du aldrig varit religiöst lagd var valet givet. När situationen kräver det tar du gärna kommandot, men samtidigt tvivlar du ofta på dig själv.

Du är lång och kraftig, med en rejäl buk och en röd näsa som knäckts många gånger. Det röda håret är klippt i en stilig frisyra modell Gustav Vasa, och din långa slokmustasch går ned i flätor behängda med färgglada glaspärlor. Som alla andra burgheimska knektar är du oerhört fåfång och bär pösiga slitsade kläder i papegojgrönt och njurbrunt, självfallet med en knäckt strutsplym i baretten som kronan på verket. Skrevet inramas av en käckt uppåtsträvande blygdkapsel.

Styrka +2, Fysik +1, Smidighet 0, Intelligens 0, Visdom -1, Karisma +1, 18 kroppsöäng

Färdigheter: Förflyttning, Ledarskap.

Förmågor: Dråpare (+2 skada), Hård (+6 kroppsöäng).

Utrustning: Bröstplåt (rustning 1), Långsvärd (skada 1T6+1), Spritkrus.

Attityder:

Lorcana: Er expert på informationsinhämtning och tjuveri. Du har svårt att lita på henne. Hur kan du veta att hon inte spelar dubbelspel? Dessutom verkar hon lite fin i kanten, som alla alver.

Samtidigt vågar du dig inte riktigt på att vara hård mot henne, hon är ju säkert över sjuhundra år gammal och kan en massa obehagliga trick.

Samira: Även om du inte är religiöst lagd är Samira någon du litar på. Hon har ju inte utseendet för sig, men samtidigt finns det ingen annan i gänget du hellre har vid dina sida i en farlig situation. Ibland blir hon lite för ansträngt vänlig, bara. Du antar ibland en ganska faderlig attityd mot henne.

Lusha: Er spanare verkar lite udda men har definitivt bättre koll på Ödevidderna än någon annan. Lusha skryter då och då om sitt skytte, och du hoppas innerligt att det är att lita på i en farlig situation.

Aed: En pojkspoling som inte har sett världen än och tror han vet bäst.

Lorcana Lisadril

Du föddes in i den lägsta kasten på din hemö, det mörkeralviska Lithumil. Din lott i livet var att tjäna och arbeta hårt, men du var aldrig lämpad för sådana simpla sysslor. Kanske var det din klena hälsa som gjorde att du sökte dig till andra sätt att tjäna ditt levebröd, eller så var det din slughet och kvickhet som öppnade dörrar som annars varit stängda, men redan i unga år utvecklade du en talang för att få tag på information andra behövde. Snart var du en outhärlig figur i intrigerna kring maktens köttgrytor, men också fast i en ständigt eskalerande spiral av faror och krav. Till slut blev det ohållbart, och du flydde till fastlandet i öster. På långa omvägar har du nu hamnat hos en brokig skara äventyrare, och kanske har du rent utav blivit mer bekväm bland människor än bland dina rasfränder. Det enda problemet med äventyrlivet är alla obehagliga smittor man utsätter sig för. Du är mycket försiktig med din hälsa och blir fullständigt övertygad om att du är dödssjuk någon gång i veckan (att alver sällan blir sjuka är inget som lugnar dig, du kan ju vara ett undantag).

Likt de flesta mörkeralver är du mörkhårig och likblek i hyn, mer förtjust i natten än dagen och försedd med en talang för att försvinna i skuggorna när det behövs. Du gillar inte uppmärksamhet och klär dig därför i enkla resekläder i dova nyanser som ger dig möjlighet att utnyttja din smidighet. För att undvika att osunda dunster tränger in i dina känsliga luftvägar har du allt som oftast ansiktet täckt av en halsduk, och från ditt bälte dinglar en mängd flaskor med mediciner du har köpt på dig av diverse kvacksalvare och kuggade alkemistlärlingar. Alv som du är utger du dig då och då för att vara omkring sjuhundra år gammal. Egentligen är du trettiosex, tre år yngre än din färdkamrat Horst, men det talar du tyst om.

Styrka 0, Fysik -1, Smidighet +2, Intelligens +1, Visdom +1, Karisma 0, 12 kroppspoäng
Färdigheter: Bluffa, Smyga.

Förmågor: Flinkhet (kan slå för Smidighet för att kvickt vittja fickor, öppna lås och desarmera fällor), Lönnmord (+3 skada när du är osedd).

Utrustning: Dolk (skada 1T6), Dyrkar, Flaska brinnande olja (fattar eld vid kontakt med luft, 1T6+1 skada i tre rundor), Fotanglar, Handarmborst (skada 1T6), Sex meter rep, Tre grova järnspikar, Änterhake.

Attityder:

Horst: Han är väldigt... mänsklig. Bullrig, full och skramlig, något du lärt dig behandla som en säkerhetsrisk. Samtidigt är han onekligen en tillgång när det gäller att leda de andra i strid. Så länge han inte försöker ha synpunkter på hur du sköter ditt jobb backar du upp honom.

Samira: Vad är hennes grej? Hon måste ha någon baktanke, så mycket hon försöker ställa sig in hos folk hela tiden. Vill hon konvertera er hela bunten?

Lusha: Antagligen en kompetent typ, men samtidigt väldigt underlig. Du anar alltid att Lusha sitter på en massa hemligheter och skulle gärna veta mer om dem.

Aed: Aed litar du på. Han förstår värdet av subtilitet och har ett lugn i sig som påminner mer om alver än människor... ja, eller vad han nu är för något.

Samira abd ar-Rahman

Du vet inte vilka dina föräldrar var. Den man du lärt dig att se som din far, mor och lärare är Saddah Pelarhelgonet, vars heliga isolation du som bortlämnat spädbarn bröt. Skälet att dina föräldrar lämnat bort dig var lätt att se: ditt tegelröda skinn, dina krökta horn och dina bockfötter vittnade om den demoniska blodslinje som dolt förts vidare av dina föräldrar, men som nu oemotsägligt uppdragats. Likafullt tog Saddah dig som sin dotter och behandlade dig aldrig annorlunda än en riktig människa. Din uppfostran var sträng men kärleksfull. Redan tidigt lärde du dig att hylla Ar-Rahmans och hans profet Jalal-ud-dins budord, och du beslutade dig tidigt att tjäna honom med hela ditt väsen. Religionen är det enda som får dig att känna tillhörighet, utan den är du fruktansvärt ensam. Din far dog för två år sedan, och sedan dess har du rest ut i världen för att hjälpa folk i din guds namn. Du är långt ifrån en fanatiker och accepterar att andra tror annorlunda, men hoppas visa din guds storhet genom dåd i hans namn.

Du har ett omänskligt utseende med röd hy, krökta horn, vassa små tänder och bockfötter, något som ofta får folk att missta dig för en demon. För att motverka detta intryck är du vänlig, hjälpsam och vältalig, ständigt redo att visa dig duktig. Du klär dig i enkelt, i en lång vit kåpa och en enkel turban. Över ryggen bär du ständigt din bönematta, och med den en sabel och en sköld för de tillfällen då ditt uppdrag kräver att du tar till vapen.

Styrka +1 Fysik 0, Smidighet -1, Intelligens 0, Visdom +2, Karisma +1, 15 kroppsöppning
Färdigheter: Kunskap, Läkekonst, Tyda texter.

Förmågor: Hela (kan slå för Visdom för att bota sjukdomar, neutralisera gift och läka sår),
Vägledning (tänd en dos helig rökelse för att få syner från al-Rahman).

Utrustning: Kroksabel (skada 1T6+1), Sköld (rustning 1), Två doser helig rökelse.

Attityder:

Horst: Horst är en härjad själ som behöver något större i sitt liv. Du försöker hjälpa honom så gott det går och fungera som hans rådgivare och vapendragare. Förhoppningsvis kan du få honom att lägga undan flaskan och hitta frid.

Lorcana: Hon gillar dig inte. Är det för ditt utseendes skull? Eller din religion? Du vill gärna visa att du inte vill henne illa.

Lusha: Du vet att teraia, Ödevidernas urbefolkning, är kaosdyrkare, vilket gör dig illa till mods. Samtidigt tror du knappast att ni skulle klara er här ute utan Lushas stigfinnarkunskaper.

Aed: Både du och Aed har ett utseende som gör folk misstänksamma, men han verkar inte alls brydd av sitt. Hur gör han? Annars utgör ni båda gängets intellektuella, även om hans lösningar ofta är lite väl flytande och mystiska för din smak.

Lusha

Till skillnad från dina färdkamrater stammar du från Ödevidernas urbefolkning, teraia. Du är inhyrd som vägvisare och jägare, ett arbete du tar på stort allvar. Hela din uppväxt har du hört sagor om den forntid då ert folk var världens härskare och ert hemland bördigt och varmt, och på senaste tiden har du börjat misstänka att denna tid inte är så svunnen som den en gång har

verkat. Världens blickar tycks ligga på Ödevidderna, och det är därför du har lämnat din stam, Gråfjädrarna, för att ge dig ut i världen och ta reda på vad som försiggår. Än har du inte pusslat ihop det, men när du nu återvänder till ditt hem är det med en känsla av att ert uppdrag kommer att vara avgörande för Ödeviddernas framtid. Mot de andra är du sällan så öppen med detta, utan föredrar att spela tystlåten och klurig. Du har hur som helst inte så lätt för det här med folk, så du föredrar att tala *till* framför att tala *med*.

Du är kort och senig, med rufsigt rödblont hår som sticker fram under en toppig grå mössa prydd med ripfjädrar. Även dina övriga kläder är grå med fjäderprydda detaljer. Din falk, Saja, finns alltid i din närhet. Du är förtjust i att verka listig och mystisk, så du talar gärna i gåtor och småskrockar när folk försöker klura ut vad du menar.

Styrka 0, Fysik +2, Smidighet +1, Intelligens 0, Visdom +1, Karisma -1, 21 kroppspong
Färdigheter: Smyga, Överlevnad.

Förmågor: Husdjur (du har en vältränad jaktfalk som på ditt kommando kan hämta saker, riva mot fienders ögon, etc), Spejare (när du spanar efter faror upptäcker du alltid hot innan de upptäcker dig).

Utrustning: Fyra snaror, Kniv (skada 1T6), Pilbåge (skada 1T6+1).

Attityder:

Horst: Det där fyllo tror att han leder er, men egentligen hade han inte haft en chans om det inte varit för dig. Du tycker det är särskilt roligt att driva med honom så att han inte märker det själv.

Lorcana: Hon är definitivt den du delar mest med. Du brukar inte känna ett så trängande behov av att lära känna andra närmre, men hon är i alla fall intressant nog att det är trevligt att tala med henne.

Samira: Samira ser väldigt farlig ut, men är det inte. Hon verkar dock ha någon Ordningsgud (tvi tvi!) på sin sida, så det är bäst att inte göra henne arg.

Aed: Han tycker om att göra sig viktig med sina kunskaper, men här ute är det du som har koll! I Kairoona såg du honom helt förvända huvudet på någon typ som ville bråka med honom, så han har säkert någon form av mäktig magi.

Aed Kurain

Du stammar från det vilda Galanien, klanfejernas och hjältemodets land. Din klan, Kurain, har alltid tagit del i samhället lika väl som någon annan, och din uppväxt var fylld av slagsmål, fylleslag och boskapsräder. Att din klan till skillnad från de flesta andra är av blandat orchiskt och mänskligt blod var aldrig något som spelade roll, och trots att folk i resten av världen ibland stirrar på dig har du inget problem med din härkomst. Tvärtom: din klan är en källa till stolthet. Likafullt kändes tillvaron där hemma för trång, kanske för att du aldrig varit bland de mest entusiastiska när det kom till stockstötning och armbrytning. I stället har du gått i lära hos Väktarna, en meditativ orden som beskyddar balansen mellan Ordning och Kaos. Efter en lång skolning i filosofi, stridskonst och magi har du nu givit dig ut på vägarna för att gå dit vägen bär

dig och förhoppningsvis återställa balansen och hjälpa dina medvarelser. Ditt liv som väktare kräver en stark disciplin, men du tar fortfarande gärna chansen att njuta måttligt av livets goda.

Du är lång och slank, med svart hår och gråaktig hy. De små betarna i dina mungipor och de gulröda ögonen avslöjar tydligt din härkomst, liksom den stora yllekilt du har svept omkring dig. Trots din ordens motvilja mot krass materialism är du lite av en pryttok och bär gärna med dig många "bra att ha"-grejer i packningen. Du är angelägen om att andra får del av dina kunskaper, och ger därför gärna goda råd i tid och otid.

Styrka -1, Fysik 0, Smidighet +1, Intelligens +2, Visdom +1, Karisma 0, 15 kroppsöppning
Färdigheter: Kunskap, Vaksamhet.

Förmågor: Avvärjning (slå för Smidighet för att avvärja alla attacker mot dig när du är helt defensiv), Suggestion (slå för Intelligens för att på övernaturligt vis påverka någons psyke).

Utrustning: Bandage, Elddon, Fyra facklor, Glav (skada 1T6+2), Krito, Pergament, Slunga (skada 1T6).

Attityder:

Horst: Han påminner om gubbarna hemifrån, men verkar tröttare och mindre godmodig. Han fattar ofta överilade beslut och du skulle gärna se att folk lyssnade mer på dig och mindre på honom.

Lorcana: Lorcana skulle nog kunna berätta mycket för dig! Tänk att få ha åtskilliga hundra år av samlad visdom. Du vill gärna höra mer från henne, men hon tycks vara förtegen om sitt förflutna.

Samira: Du och Samira har på något vis blivit inofficiella konkurrenter. Hon är visserligen hygglig, men samtidigt lite för dogmatisk för din smak. Hon verkar väldigt osäker på grund av sitt blod, förhoppningsvis kan du hjälpa henne förstå att världen inte behöver vara en hemsk plats bara för att man har lite huggtänder och klor.

Lusha: Lusha är verkligen Samiras motpol! En omedelsam kaosdyrkare från den kalla norden, till synes helt förvissad om sin egen förmåga. Att medla mellan dem är nödvändigt för att upprätthålla balansen. Lusha har flera gånger vägrat lyssna på dina råd, så du vill nu bevisa ditt värde.

Bakgrund

Inledning och färd genom ett gravfält

I dagar har ni rest ifrån Kairoona, civilisationens sista utpost innan de gudsförgätna Ödevidderna tar vid. Barrskogar och grässtäpper har givit vika för ändlösa myrmarker och steniga köldöknar, omsider genombrutna av klyftor och rakbladsvassa svarta klippor. Vårdshusens öl och mjuka sängar tycks obegripligt fjärran när ni åter drar er till minnes ert möte med er uppdragsgivare -- en ljusskygg kvinna som utlovade väldiga rikedomar i norden, om ni bara kunde göra henne vad hon betecknade som "en liten tjänst".

Vid detta tillfälle kan spelarna nog ha frågor om uppdragets natur. Rollpersonerna har av en mystisk kvinna (mörklädd, mager, betecknade enbart sig själv som "Arvingen") mottagit ett uppdrag som går ut på att de ska söka upp en svart obsidianspira på de fjärran Ödevidderna. Vid denna ska de hitta en nedgång till underjorden, där de sedan ska leta upp ett altare. På detta altare ska de spilla en liten flaska blod, som de med egna ögon har sett Arvingen dra från sig själv. Övriga skatter på plats är fria att ta. Lusha, deras vägvisare, känner väl till detta landmärke och hittar dit. Om de har ytterligare frågor, svara så gott du kan. Om de undrar över vad de gör på resan, gå vidare till att läsa nästa stycke.

Den senaste dagen har dimman tätat allt mer, och nu kan ni knappt se handen på en utsträckt arm klart. Er täckta vagn dras av en ullhårig noshörning, Berenger, som stoiskt trampar på trots detta, men hos er andra ger vädret kalla kårar. Det är då någon av er skymtar en samling resta stänger med något fäst på...

Vid närmre beskådan framkommer att det som är fäst vid stängerna är avflådda och utspända ansiktshudar, bemålade med aska. Lusha känner igen dem som begravningspålar tillhöriga Askmålarnas stam, en grupp urinvånare. Detta innebär att rollpersonerna har förirrat sig in på helig mark, ett gravfält. Detta är absolut ingen god idé om man blir upptäckt. Låt rollpersonerna diskutera ett kort tag innan de blir avbrutna av mässande röster som närmar sig. Det är ett begravningsfölje på omkring femton Askmålare, där för att begrava Sairakka, en jägare som dött i en skärmytsling med två rövare. Stammens shaman, Viluhi, leder följet, redo att få av hennes ansikte med sin kniv. Sådana planer kommer dock raskt att komma på skam så snart de ser rollpersonerna!

Rollpersonerna har inga större möjligheter att fly. Berenger är inte så snabb, så vill de inte lämna honom bakom sig kommer de att bli upphunna av Askmålarna som insisterar på en ursäkt och materiell kompensation. Särskilt vagnen är intressant, ty trä finns det ont om på Ödevidderna. Om rollpersonerna är för snåla tas det som ytterligare en förolämpning. Alternativt kan de göra ett blodsoffer till förfäderna. Alla tappas på blod motsvarande två kroppsöppningar, som spillas på marken till förfädernas ära. Om rollpersonerna gör ett bra intryck och frågar om Sairakka får de reda på att stammen har haft problem med sydländska rövare som rört sig i trakten. Urinvånarna är inte egentligen intresserade av att bruka våld, men om det skulle komma dithän är de femton stycken, beväpnade med knivar, påkar och kortbågar (skada 1T6).

Hagelstorm och rövare

Efter att ha löst situationen med urinvånarna på ett eller annat vis kan rollpersonerna resa vidare, utan ytterligare intermezzon denna dag. Nästa dag har luften klarnat, och vädret gått från dimma till blygrå skyar och ett ihållande, iskallt duggregn. Vägen leder genom ett märkligt landskap, genomrunnet av rostbruna rännilar och fyllt med förstenade kvarlevor av skogar och mangroveträsk. Någon gång vid mitten av dagen ska rollpersonerna få uppleva ett av de märkligaste och farligaste naturfenomen Ödevidderna har att bjuda: obsidianhagel. En skarp stenskärva slår ned i marken nära Horst, och följs snart av flera. Lusha känner väl igen detta,

och vet att det snart blir fullständigt livsfarligt. Det enda skydd som finns i närheten är ett förstenat mangroveträsk i en sänka några hundra meter bort, vars gråröda döda grenverk erbjuder ett värnande tak. Detta innebär dock en komplikation: den brutna och vattenfyllda marken och de täta stammarna gör det fullständigt omöjligt att föra dit vagnen eller Berenger.

Rollpersonerna kan försöka bryta loss plankor från vagnen för att skydda noshörningen, eller bara fly ned mot tältet och lämna det stackars djuret, som tjänat dem så väl, till en fruktansvärd död. När rollpersonerna försöker undfly haglet ska de slå för Smidighet. De kan välja två av alternativen nedan vid 10+ och ett av dem vid 7-9.

Du tar inte 1T6 skada av haglet i flykten.

Du tappar inte någon av dina ägodelar i tumultet.

Du kan hjälpa till att skydda Berenger innan du flyr till träsket.

Det krävs att tre rollpersoner väljer det sista alternativet för att Berenger ska klara sig! Annars kommer den arma noshörningens dödsanrop att ljuda över nejderna när de själva rusar ned till träsket. Den som med berått mod stannar kvar kommer att möta samma dystra öde som honom, förutsatt att de inte gömmer sig under vagnen eller liknande.

Själva träsket är mörkt och fyllt med knähögt, iskallt vatten. De förstenade trädstammarna är vattrade i rött, brunt och grått, obsidianhaglet slår flisor ur kronorna, och en kuslig känsla av livlöshet vilar över miljön, så när som på plaskandet när rollpersonerna vadar fram. Det är då de kan skymta rörelser och höra någon röra sig längre in.

Det som orsakar ljudet är en skara på fem hungriga, desperata rövare av sydländsk härkomst (Asir, Bule, Karos, Tolpe och Eskald). Om rollpersonerna smyger sig på dem tas de på sängen, annars kommer de försöka undfly dem. De är beväpnade med en brokig blandning av påkar, knivar och spjut (skada 1T6). Ledaren, Asir, bär ett läderharnesk och en hjälm (Skydd 1), de övriga är orustade. Alla är utmärklade och trötta och har 6 kroppsponger. De är inte särskilt motiverade att slåss, och om inte rollpersonerna klantar till det riktigt kommer de att försöka förhandla. De har på grund av svält deserterat från sitt rövargäng, som har byggt sitt näste i en samling mystiska ruiner vid en väldig stenspira, och har nu tänkt ta sig söderut. Om de upplever att de har övertaget kommer de att försöka utpressa rollpersonerna på mat, som de också kan kräva i utbyte mot information om sitt rövarband och ruinen de befinner sig i. De kan redogöra för rum X, Y, Z, P och Q, men vet inget om något bortom ögat eller biblioteket.

Vid försök att övertala, slå+karisma

Vid 10+ välj 3

Vid 7-9 välj 1

“Rövarna kräver inte en stor del av RPs mat för att ge sig av”

“Rövarna avslöjar någonting som kan vara av nytta för RP”

“Rövarna försöker inte förvarna någon annan”

Den mörka horisonten

Nästa dag siktar rollpersonerna sitt mål: en spira av svart sten som reser sig ur en väldig askslätt. Vinden har format askan till märkliga formationer och dyner, vilka nästan ser levande ut. En samling resta stenar markerar en nedgång i en lång, mörk gång. Spår från flera fötter (minst ett dussin) kan siktas i askan på golvet. Väggarna är först gjorda i mörk sten, men börjar sedan utsmyckas med slingrande växtmönster i grönärgad koppar.

Allmän information

Den Mörka Horisonten är en begravnad svävande fästning, redo att aktiveras så snart blod från en person av rätt ättelinje spills på altaret i mitten. När detta sker kommer fästningen långsamt att börja stiga uppåt från askan (se "Nedräkningen" nedan). Själva Horisontens inre är uppdelat i fyra sektioner med årstidstema (se kartan). Dessa är dekorerade på olika vis:

Vår: slingrande växt- och blomsterornament i ärggrön koppar, smyckade med skimrande gula stenar. Mild temperatur.

Sommar: växtornamenten går över till guld, medan ljuset kastas från praktfulla gröna stenar. Temperaturen höjs och det blir riktigt svettigt.

Höst: ornamentiken övergår till dignande frukter och fallande löv utförda i brons, med ett varmt ljus från rödskimrande stenar. Temperaturen börjar däremot bli kyligare.

Vinter: taggig ornamentik i silver som för tankarna till spretande kala grenar. Ljuset kommer från bleklila stenar, och det är svinkallt.

Den inre belysningen i Horisonten är svag, motsvarande skymningsljus, och den som vill se bättre kan behöva använda facklor. Att peta loss de skimrande stenarna från väggarna går med mycket möda -- stenarna i ett rum har en vikt på 1 och ett värde på 5.

Nedräkningen

När rollpersonerna ger sig in i fästningen ska du ställa en skål med tjugo markörer i på spelbordet. Varje föremål rollpersonerna plockar upp har en angiven vikt. När de tar upp ett föremål plockar du bort lika många markörer som föremålets vikt ur skålen. Markörerna är sedan en resurs som används för att simulera den tid rollpersonerna har att fly när fästningen väl aktiveras. Varje rum rollpersonerna passerar innebär att en markör plockas ut. Varje sak rollpersonerna försöker göra utöver att fly (till exempel stanna för att plocka upp något eller slåss mot rövare) innebär att en eller flera extra markörer plockas ut (använd sunt förnuft -- om flera rollpersoner agerar på samma gång plockas bara en markör ut, om de gör något som tar osedvanligt lång tid plockas två eller tre ut). Om rollpersonerna kastar av sig saker läggs markörer tillbaka i skålen (rustningsdelar, vapen och packningar har en vikt på 1 vardera). Skulle skålen bli tom innan rollpersonerna har kommit ut hinner fästningen lyfta medan rollpersonerna fortfarande är i den. Deras sista chans är att kasta sig ut (2T6 skada), annars är de fast och har förlorat scenariot.

Rövarna

Sammanlagt 13 rövare finns i Horisonten. De är mestadels feiga men desperata. Om de är i

numerärt underläge anfaller de inte annat än om de blir trängda, men kommer däremot försöka informera de andra rövorna så snart de får chansen, om de inte övertalas att desertera. I allmänhet har rövorna påkar och spjut (skada 1T6), ingen rustning och åtta kroppsöäng. Rövornas hövding, Merga, befinner sig i rum fyra och är beväpnad med svärd (skada 1T6+1) och läderrustning (Skydd 1). Behöver du namn till andra rövare, testa Agallo, Dargid, Fell, Ljat, Koros, Minja, Nimant, Seri eller Ykk.

Rum 1

Entrésal. Rummets väggar är täckta med ärggröna rankor, och ett svagt gult ljus kommer från skinande stenar i tak och väggar. Rummet innehåller en död urinvänare och två rövare som står och dividerar om dennes ägodelar (en pilbåge, en kniv, ett par kopparringar (vikt 0, värde 1)). En korridor leder ut och delar sig sedan i två, en väg som går rakt fram och en som går åt vänster.

Rum 2

Detta rum är ämnat som kök när Horisonten väl aktiveras fullständigt. En stor eldstad tar upp sydvästra väggsektionen och bänkar finns längs med väggarna. Två rövare med en samling uråldriga böcker (vikt 2 värde 15, minskar med 2T6 om de väl börjar brinna) försöker göra upp eld. En korridor till höger leder vidare upp mot sommarsektionen.

Rum 3

Detta rum är en väldig inomhusträdgård, vars tak består av en kolossal gröngul sten som badar rummet i ett falskt solljus. Hettan är tropisk och små fjärilar fladdrar runt bland fruktträden. Vegetationen är mycket tät och skulle kunna utnyttjas för ett bakhåll (+1 på relevanta slag om rollpersonerna är anfallarna, -1 på alla relevanta slag om rollpersonerna försvarar sig).

Rum 4

Detta rum är ett bibliotek, med väggarna täckta av uråldriga böcker på språk ingen kan läsa. En stor takkrona i förgyllt smidesjärn sprider sitt ljus över rummet. Det är här rövorna har slagit upp sin bas, och sex stycken uppehåller sig här, inklusive deras hövding Merga. Varje bok har en vikt på 1, och eftersom rollpersonerna inte kan avgöra vad de handlar om har en på måfå vald bok ett värde på 1T6+2 (slå efter äventyret!).

Rum 5

Den eviga lågan. En vit, osläckbar magnesiumflamma brinner i rummets mitt. Om rummet besöks innan den Mörka Horisonten har aktiverats når den upp till vaden på en vuxen människa, efter aktiveringen är hela rummet fyllt med ett bländvitt sken som gör alla som tittar direkt in i det blinda i någon minut. Allt som puttas in i lågan förintas i en blixtnö av ren atomenergi.

Rum 6

Astronomirum med glasdom som tak. Rummet är inrymt i en stor glaskupol och ekar påtagligt. Kupolen har vissa sprickor, och vid höga ljud spricker den, så att kopiösa mängder sand ramlar in och krossar rollpersonerna. I golvet finns en stjärnkarta. Samira eller Aed kan vid närmre studium se att kartan är omkring tretusen år gammal.

Spricker taket slår varje person i rummet +Smidighet.

Vid 10+ rollpersonen undkommer den fallande sanden med hjälp av snabba reaktioner.

Vid 7-9 välj en

Du tappar ingenting när du försöker komma undan.

Du tar ingen skada.

Du behöver ingen hjälp för att ta dig loss.

Rum 7

Den som närmar sig detta rum hör en kraftfull stämma fråga vem som kommer. Rösten tillhör Miles Atrox, en odöd krigare iförd en väldig obisidianrustning. Miles Atrox tillhör en orden som vill se till att fästningen inte återaktiveras och är själva skälet till att Arvingen själv inte kunde ta sig dit: Miles Atrox hade ofelbart dödat henne. Han är mycket trött på sitt uppdrag och kan kanske övertygas att lämna jordelivet, eller så slåss man mot honom. Hans massiva rustning gör att man i vanliga fall inte gör någon skada alls. Det här är äventyrets "bossmonster", så han är anpassad för att hela gruppen slåss mot honom. Miles Atrox har 20 kroppsöäng.

När du slåss mot Miles Atrox, slå +styrka eller +smidighet.

Vid 10+ välj 2

Vid 7-9 välj 1

"Du träffar en blotta i rustningen och gör skada på honom"

"Du tar inte gruvliga skador (2T6)"

"Du får inte ett vapen eller en rustning förstört av hans fruktansvärda attacker"

"Du flyr förbi honom in i ett annat rum"

Rum 8

Rummet är möblerat med stolar och bord. Vid ett av dem sitter två rövare och spelar tärning om småmynt (vikt 0 värde 0).

Rum 9

Detta kalla rum är ett columbarium, en samlingsplats för urnor. På hyllor längs väggarna står mängder med urnor, fyllda med aska från de människooffer som gjorts för att aktivera den svarta trolldom som driver den Mörka Horisonten. Greppar man en urna hör man viskningar och känner kalla kårar längs ryggraden.

När du greppar en urna, slå +Visdom.

Vid ett lyckat slag fråga andarna om råd och slipper eventuellt dåliga effekter. Rollpersonen får sedan +1 om spelaren agerar på frågorna.

10+ välj 3

7-9 välj 2

“Var är den största faran för oss?”

“Var finns den största skatten?”

“Var befinner sig våra fiender?”

“Undkommer mardrömmar fyllda av ångest”

“Anden kan inte ta kontroll över RP vid tillfälle valt av SL”

Om spelaren misslyckas med slaget, eller *inte* väljer resultatet “Undkommer mardrömmar” behåller spelledaren en reserv på 3. Denna reserv kan när som helst spenderas för att göra rollpersonen distraherad av obehagliga visioner av sin egen död.

Rum 10

Läkeomens sal. Alla som kommer hit uppfylls av harmoni och lugna tankar. En källa bubblar fram. De som dricker ur den läker 1T6 kroppsponng, men måste lyckas med slag för Visdom för att av egen vilja kunna slita sig och gå vidare (med ett resultat 7-9 fortsätter de längta tillbaka hela sitt liv, men kan ändå slita sig). En rövare, nära sväldöden, sitter där med ett fridfullt leende på läpparna.

Rum 11

I mitten av rummet svävar ett stort ametistöga ovanför en piedestal. Ögat vrider sig långsamt motsols, och det som fångas i dess blick förstörs obönhörligen (om rollpersonerna förföljer en flyende rövare, låt honom gärna rusa in i rummet och förintas). Dock har det en blind fläck på baksidan, stor nog för att en person åt gången ska kunna röra sig utan att påverkas. Detta går ganska snabbt på vägen från rum åtta till rum tretton, men om man kommer från rum tretton tar det avsevärt längre tid -- fem extra markörer för hela gruppen! Detta kan man dock undvika om man bara välter piedestalen, vilket inaktiverar magin och får ögat (vikt 3 värde 40) att falla till marken.

Rum 12

Ålamörkret. Ett nattsvart rum utan golv, bara en djup brunn. Där bor ondsinta och feta gamm-ålar som inget hellre vill än att nafsa på dykande äventyrare. Det enda ljuset är ett svagt skimmer från brunnens botten, omöjligt att avgöra närmre utan att dyka ner och hämta det. Det rör sig egentligen om en kolossal deusitkristall (vikt 2 värde 40).

När du dyker, slå +Fysik.

Vid 10+ behåll en reserv på 5.

Vid 7-9 behåll en reserv på 3.

Spendera din reserv för att simma nedåt, fäkta bort ålar och lyfta upp deusitkristallen. Att simma i brunnen kräver två "simtag" (1 poäng/vardera) för att ta sig ner och ett "simtag" för att ta sig upp. Varje gång du tar ett simtag ska spelledaren slå 1T6. 1-4 innebär att en ål biter sig fast i dig och gör 2 KP i skada. Att rycka bort en ål kostar en extra poäng. Om ålen sitter kvar gör den ytterligare 1 KP i skada varje gång du tar ett simtag. Får du slut på din reserv innan du simmat upp får du vatten i lungorna, tappar allt du håller och tar 1T6 i skada innan du kämpar dig upp till ytan.

Rum 13

Detta rum är iskallt. Väggarna är fyllda med alkover täckta av samma bleklila genomskinliga sten som sprider ljus. Dessa alkover innehåller vid närmare beskådande sammanlagt sexton bleka, nakna människor som slumrat här i sextusen år. Efter att Horisonten aktiveras öppnas alkoverna och människorna vaknar till liv och staplar förvirrat omkring i sina försök att minnas vad de ska göra.

Rum 14

Rummet är fruktansvärt kallt (minus trettioåtta komma åttahundratrettio celsiusgrader). En gigantisk ametist (vikt 3 värde 50) på en piedestal mitt i rummet upprätthåller magin. Om den plockas bort återgår temperaturen till det normala, och golvet, som är gjort av kvicksilver, återgår kvickt till ett flytande stadium. Om rollpersonerna känner på golvet innan de lyfter bort kristallen märker det att det börjar bli flytande omkring deras kroppsvärme. De kan antagligen röra sig ut ur rummet utan att påverkas när de plockar bort ametisten, men om de återvänder kommer golvet att vara flytande (dock är densiteten avsevärt högre än den hos en människa, så folk flyter utan problem) och rummet vara fullt av obehagliga kvicksilverångor.

De som är i rummet om kvicksilvret smälter ska slå +Fysik

10+ välj 2

9-7 välj 1

Du tar dig över snabbt (behöver inte spendera en extra markör för att ta dig förbi).

Du påverkas inte ytterligare av ångorna (-1 under resten av äventyret).

Du hittar något intressant under ytan (en armring med vikt 0 och värde 4).

Rum 15

Horisontens rustkammare. Dessvärre har vatten kommit in och fått de flesta saker att rosta, men det går ändå att hitta vissa spännande saker: ett obsidiansvärd (vikt 1, värde 10, skada 2T6, splittras om man slår 6-), två utsmyckade sköldar (vikt 1 vardera, värde 5, rustning +1) och en löjligt tung rustning i obsidian (vikt 15, värde 20, rustning +4, eller vikt 5, värde 10, rustning +2 om man inte bär hela).

Rum 16

Altaret. Här finns altaret rollpersonerna fått höra om, i ett rum där väggarna förenar alla de fyra årstidsmotiverna. Under altaret kan man hitta en guldspira (vikt 1, värde 50, +1 på att befälla folk). Så snart blodet har hamnat på altaret börjar rummet skaka och ett vinande ljud hörs. Ljusen i taket förstärks och altaret sjunker ned genom golvet. Dags att fly!

Poängberäkning

Räkna ihop värdet på alla föremål rollpersonerna samlade på sig. Rollpersonerna får dessutom +5 poäng för varje rollperson som överlevde, och +5 om även noshörningen Berenger klarade sig. För utslagsändamål kan också alla spelare skriva ner det bästa tillfället i spel. Kom ihåg att ta spelarnas kontaktinformation så att de kan informeras om sin belöning!