



## 4EVER FANTASY

# 1 dimma död

*Ett äventyr för heroiska rollfigurer av sjunde graden*



## Kapitel 1: Bakgrund

En gång för länge sedan kämpade fomoriern Belor och älvmagikern Nuadha om makten i en del av Ferike. Belor hade många blodtörstiga andar som tjänade honom och Nuadha smidde en plan för att få bort dem.

I staden Maige Tuired fanns en helig damm som skulle kunna tjäna som ett fängelse för andarna, så Nuadha lurade ner dem i den och täckte dess yta med ett tunt lager magisk is. Dock insåg han att strålarna från solen i Ferike skulle smälta bort isen, så han läste en mäktig ritual som förflyttade staden till vår värld och placerade en magisk guldspira vid dammen för att förankra staden här. Stadens befolkning förändrades med tiden och namnet förändrades till Meytura.

Berövad sina andar fick Belor se sig besegrad av Nuadha och gömde sig. Han försökte på alla vis kalla tillbaka staden där hans andar hölls fångna och lyckades till sist, en sen kväll, med att flytta tillbaka den. Men innan natten var slut hade spirans kraft skiftat bort staden igen. Denna natt varje år, flyttas staden över till Ferike. Detta blir givetvis väldigt förvånande för stadens nuvarande invånare, som ju inte har någon kunskap om dess ursprung, men istället för att bli rädda för denna

förändring, har invånarna valt att göra kvällen till en hejdundrande fest, Belmas.

Att fira Belmas i Meytura anses vara den häftigaste festen i landet och SF har sökt sig dit för att uppleva det. Efter mycket festande och glam, drar de sig till sist tillbaka till sina rum för att sova. Efter bara några timmars sömn, vaknar SF av att en av gruppens medlemmar, gnomrackaren Edgar, har försvunnit. Det har också guldspiran gjort och översteprästen ligger dödad av tjuven...



*Önd bråd död*

## Kapitel 2: Synopsis

Yrvaket lyssnar de till rop och skrik om tjuvar och mördare. Någon har tydligen sett en gnom smyga iväg från templet och någon annan säger att "Han bodde visst däruppe" och pekar rakt mot gruppens fönster. De ser beväpnade vakter springa mot trapporna och inser att de inte kommer att kunna prata sig ur det här. Men en hopskrynkad papperslapp där Edgar skulle ha sovit ger dem en ledtråd till vart han försvunnit. Så innan natten är slut måste de hitta den saknade tjuven och återvända till Meytura för att bevisa sin oskuld.

De kommer ut från rummet genom en sidodörr innan vakterna anländer, men nu väntar en vild jakt genom staden. Det är fortfarande en hel del festande ute och massor av ljus tända. En halsbrytande flykt genom staden, med många svåra beslut, leder till sist ut i Ferikes vildmark.

Därefter gäller det att ta sig till samma plats som Edgar är på väg till, men en nattvandring genom Ferike har sina faror. Väl framme finner de att Edgar har mött en grupp olmtursar och överlämnat spiran. Den har dock ändrat form till en knotig trädgren och kommer inte att återfå sin normala form förrän den placeras vid dammen igen.

När de besegrat olmtursarna och frågat ut Edgar, som snabbt erkänner att hans uppdrag var att stjäla spiran, får de klart för sig vad som står på spel. Nu handlar det inte bara om att bevisa sin oskuld, utan även att förhindra en katastrof. Om inte spiran är

tillbaka innan solen går upp kommer isen att smälta och alla andarna att bli fria igen.

De färdas snabbt tillbaka till staden, men kan ju inte bara kliva fram till stadsvakten med en knotig trädgren och försöka förklara läget. Och att bli kastade i fängelset har de inte tid med. Så det blir en ny smygtur genom staden och denna gång kan deras uppträdande på vägen ut ha konsekvenser. En handelsman som de bryskt knuffade ur vägen kan ropa på vakten när han ser dem. En gatflicka som de hjälpte mot en grupp överförfriskade män kan visa dem ett gömställe just när de hotas av upptäckt.

Till sist når de fram till templet och dammen där spiran skall placeras. Himlen i öster börjar ljusna – det är bara minuter som återstår. En orolig men tacksam präst står där redo att ta emot spiran. Men när han sträcker fram händerna mot den, ser de ett märke de känner igen. Han är ett feväsen i förklädnad – Belor själv!

De vägrar givetvis att lämna över spiran så lättvindigt och den förklädde Belor återtar då sin rätta gestalt och ger sina gömda kumpaner order om attack. I en desperat mot de onda fomorierna och den uppstigande solen, vinner hjältarna till sist och placerar spiran på sin plats. Meytura återvänder till vår värld och faran är över.

För den här gången...

## Kapitel 3: Handling

Handlingen utspelar sig i tre akter. I första akten kommer spelarfigurerna att rädda fly ut från palatset och staden. I den andra akten tar man sig genom Ferike, kommer ikapp Edgar och tar tillbaka spiran. I tredje akten tar man sig tillbaka till och in i Meytura, skyndar till templet och besegrar Belor.

### Akt 1 – Rop i natten

Lugnet på slottet bryts av upprörda rop och vakter som rusar upp i gästväningen för att arresterade de skyldiga. Oskyldigt anklagade måste spelarfigurerna fly för sina liv.

#### Scen 1: J'accuse

Efter en kväll av ivrigt festande väcks spelarfigurerna av rop och skrik och stöveltramp. Man förstår av det som skriks att ett mord begåtts och något viktigt har stulits.

När de nätt och jämnt hunnit bli klarvakna slås dörren upp och en grupp vakter rusar in i rummet. De är här för att arresterade gnomen Edgar och hans kumpaner. En av vakterna pekar på Calidors favoritdolk som ligger blodig borta vid Edgars säng: "Titta, där är mordvapnet!"

##### Använd Situation A.

Om spelarna bekymras över att ha ihjäl stadens vakter, påminn dem om att 0 livspoäng bara innebär att fienden är ute ur striden. Exakt vad som händer är upp till den som reducerade fienden dit.

När vakterna är besegrade inser alla att Edgar är borta och de hittar en papperslapp under Edgars säng. Av gnomens kråkfötter förstår de att han stulit Meyturas magiska guldspira och är på väg till en köpare inne i Ferike. Enda sättet att bevisa sin oskuld är att jaga efter Edgar och ta tillbaka spiran.

Eventuellt kommer spelarna att fråga vad deras rollfigurer vet om denna spira. Låt de som undrar testa Historia:

SG 16: Den gyllene spiran har funnits här i templet i Meytura sedan urminnes tider.

SG 21: Det sägs att spiran skyddar Meytura från någon ondskefull makt.

SG 29: Spiran placerades här av älvan Nuadha för att hålla fomoriern Belors onda krafter fångna.

#### Scen 2: Lämna staden

Spelarfigurerna måste först ta sig ut ur slottet och därefter återstår för dem att ta sig genom staden och ut i Ferike.

##### Använd Färdighetsproblem A.

Det finns två uppenbara vägar ut ur Meytura. Den närmaste leder till stora porten, men soldatbarackerna ligger alldeles intill och vakterna vid porten är inga dumbommar och det kommer ofrånkomligt att bli strid. Den längre vägen leder över festplatsen bort till östra porten där bevakningen är betydligt svagare och vakterna färre och inte särskilt vakna.

### Akt 2 – Natt i Ferike

Natten i Ferike är mörk och dimmig och full av mystik och faror.

#### Scen 1: In i dimman

Spelarfigurerna måste följa Edgars spår genom Ferike.

##### Använd Färdighetsproblem B.

Problemet slutar antingen med att spelarfigurerna hittar Edgar eller att de besegrar Llywonarr och befriar gnomen Norri. Norri känner Edgar sedan gammalt och kan visa spelarfigurerna vägen till mötesplatsen.

#### Scen 2: Möte med de sammansvurna

Edgar har sammanstrålat med en grupp olmtursar och lämnat över spiran till dem. Spelarfigurerna ser att spiran förlorat det mesta av sin glans och nu mest liknar en knotig trädgren. Olmtursarna arbetar för Belor och har inte en tanke på att släppa ifrån sig spiran frivilligt. En strid är ofrånkomlig. Edgar tänker inte hjälpa någondera sidan.

##### Använd Situation E.

Efter striden hittar de gnomen Norri fången här (såvida han inte redan är med dem). Norri och Edgar är kusiner och Norri känner till legenden om Nuadha och Belor (se bakgrund). Spelarfigurerna inser att de måste skynda sig tillbaka till Meytura och sätta tillbaka spiran innan solen går upp och Belors andar kommer fria.

### Akt 3 – Åter till Meytura

Vägen tillbaka till Meytura är riskfri, men farorna tycks lura omkring spelarfigurerna. Det är ju dessutom bråttom — om solen hinner gå upp kommer de ju att vara fast här i Ferike.

Till sist är man tillbaka utanför Meyturas stadsmur.

## Scen 1: Tillbaka i staden

Åter kan spelarfigurerna välja vilken väg de vill ta genom staden. Den känner automatiskt till stora porten och östra porten, men den tidigare färden genom staden kan ha lärt dem fler möjligheter.

Samtliga i gruppen testar Förstulenhets mot SG 21 med följande justeringar:

De hjälpte blomsterflickan på vägen ut.	+5
De stannade och hjälpte köpmannen	+5
De löste springnotan fredligt	+2
De drog sig till minnes den tredje vägen	+2

Beroende på vad som hände på vägen ut ur staden kan detta vara väldigt enkelt eller ganska svårt. Om alla klarar testet, når de templet utan problem. Annars stöter de på en vaktpatrull som består av två vakter för varje spelarfigur som

misslyckades med testet. Använd vakterna i Situation A.

## Scen 2: Äntligen en ny dag

Till sist når spelarfigurerna fram till templet och himlen börjar ljusna borta i öster.

Inne i templet står en ensam präst och sträcker tacksamt ut händerna för att ta emot spiran från spelarfigurerna. På hans ena arm skymtar dock ett märke som man känner igen — samma märke som olmtursarnas ledare bar. Om spelarfigurerna vägrar att lämna över spiran, återtar Belor sin sanna gestalt och befäller sina gömda fomorier att angripa. Nu måste man snabbt kämpa sig fram till dammen och sätta tillbaka spiran innan solen går upp (eller Belor dräper dem).

**Använd Situation F.**

## Kapitel 4: Rollfigurer

### Edgar (spelledarfigur)

*Man, rackare, gnom*

Du är en rackare som jobbar som professionell gycklare. Dina uppdrag kan handla om akrobatik, jonglera och göra konster. Du är en glad krabat som skämtar och pratar mycket.

Som rackare är din stridsroll slagkraft. Du utmanövrerar fienden så att de hamnar i Underläge och oskadliggör dem sedan en och en.

### Altos "benknäckaren"

*Man, krigare, dvärg*

Du är en gladiator som blivit äventyrare. Som gladiator var du mäktad berömd och en av de bästa. Du var ganska brutal och kaotisk i din ungdom och har fortfarande ett hetsigt humör.

Som krigare är din stridsroll försvar. Du använder dina talanger till att hindra fienden att nå fram till dina svagare kamrater.

### Olgar Nox

*Man, präst, människa*

Du är en präst som dyrkar en god döds gud. Vid första anblicken verkar du ofta lite suspekt, speciellt som du går omkring helt klädd i svart. Du har inte sällan svårt att bli förstådd och många fruktar dig, fastän du är snäll och timid. Du stammar ibland när du blir nervös och väljer helst att stå tyst i sådana lägen. Du blir lätt förälskad och faller ofta för handlingskraftiga kvinnor.

Som präst är din stridsroll understöd. Du använder dina talanger till att stötta och hjälpa dina kamrater.

### Calidor

*Man, magiker, tifling*

Du är väldigt intelligent, men har fått för dig att alla andra raser är underlägsna. Du vill egentligen ganska väl, men har en fix idé att du hela tiden måste hjälpa alla andra underutvecklade raser (speciellt alla orcher som behöver ordentligt med råd och massa hjälp att lämna sitt onda och kaotiska leverne).

Som magiker är din stridsroll kontroll. Du använder dina talanger till att göra livet svårare för fienden, hindra dem och förstöra deras planer.

### Thalia

*Kvinna, paladin, halvorch*

Du är en paladin som vigt ditt liv åt en mystisk kraft. Du håller alltid koll på andra och skyddar de svaga, fattiga och oskyldiga. Du har ett starkt kontrollbehov och är rätt så nitisk och kategorisk. Din far dog i fängelse när du var ung, oskyldigt dömd bara för att han var en orch som råkade vara på fel plats vid fel tillfälle.

Som paladin är din stridsroll försvar. Du använder dina talanger till att straffa fiender som attackerar dina svagare kamrater.

### Jonda

*Kvinna, jägare, alv*

Du är en kvinna som älskar naturen och drömmer om stora äventyr. Tidigare händelser har gett dig ganska svår klaustrofobi och du hatar att bli fastbunden eller vara i trånga utrymmen. Du har specialiserat dig på att jaga demoniska varelser och gör det passionerat. Du är oftast klädd i magiskt svart pansar.

Som jägare är din stridsroll slagkraft. Du utser ditt byte och angriper det snabbt och smidigt med dina vapen.

### Zarinda

*Kvinna, häxmästare, människa*

Du är rastlös, älskar när det händer saker och är en kaxig tjej med fart. Du är stolt över dina trollkonster även om det inte alltid uppskattas av civiliserade människor. Kan uppfattas som lite knäpp, men alltid positiv och glad. Du är snygg och charmar de flesta och fast du ofta hamnar ofta i trubbel, brukar de flesta gilla dig i alla fall.

Som häxmästare är din roll slagkraft. Du drabbar dina fiender med din häxförbannelse och använder dina talanger till att krossa deras kroppar.