

MÖRKRETS VARGAR

Drakar och Demoner scenario SydCon -94

Av Johan Norrman, DMF

Äventyret är skrivet i kapitelform. Det är tänkt att gruppen skall spela kapitlen i den ordning som de är skrivna, och om de gör något oförutsett kan man alltid titta i något annat kapitel eftersom de flesta platser som de kan tänkas undersöka finns beskrivna.

1. Inledning

Bakgrund till äventyret och allmän beskrivning av det. Här beskrivs grevskapet Falderan och staden Faldor.

2. Faldor

Staden där äventyret börjar. Här får dom de första ledtrådarna.

3. Slottet Faldor

Greven vill tala med dom och de blir inbjudna till slottet.

4. Faldorbergen

Nästa anhalt är de karga Faldor-bergen där de troligtvis finner personen de letar efter, prästen Fandor.

5. Artefakter

Efter att ha funnit den de söker uppstår nya problem vars lösning verkar finnas i Faldor. Nu skall de också få ett föremål som skall kunna ge dom segern. Men de får den av sina värsta motståndare.

6. Gruvan

Den stora uppgörelsen med mörkets makter.

7. Avslutning

Är de hjältar eller är de döda?

Allmänt

Äventyret kan tyckas vara väldigt linjärt men i varje kapitel finns det många olika saker att göra och väldigt många valmöjligheter. Gruppens största problem är deras egen tro och deras anledning att vara där de är, utsända av Inkquisitionen.

Kapitel 1 : INLEDNING

Bakgrund

För eoner sedan, när De Gamla Gudarna härskade oinskränkt i landet, lyckades varelser från ett annat plan vinna tillträde till Treflodslandet. Efter många år av strider lyckades Gudarna med gemensamma krafter att fördriva de flesta av dessa varelser. De varelser som de inte fördrev fängslade de i stället djupt nere under bergen. Ett av de ställen där varelser idag finns fängslade är Faldor-bergen, en mycket mineralrik formation vars västra delar skär in i Treflodslandet. För ca 100 år sedan råkade gruvarbetare i Falderans stora blygruva bryta förseglingen som höll de varelser som var fängslade där instängda. Den av varelserna som vaknade först dödade samtliga gruvarbetare för att sedan ta sig ut ur gruvan och härja på slätten utanför. Den av De Gamla Gudarna som en gång i tiden hade förseglat fängelset, Devea (se XXX), upptäckte vad som hade hänt och förseglade det igen. I och med denna försegling raserades också det plan där olyckan skett. Också ingången till gruvan störtade igen. Innevånarna i Falderan tolkade detta som att det skett en explosion eller dylikt i gruvan och eftersom man inte lyckades ta sig in i gruvan antog man att alla var död. Varelsen som tog sig ur fängelset härjade genom länet i ett par veckor innan Deveas prästerskap i Falderan (druiderna) lyckades förgöra den. Det var mycket få människor som förstod vad som hände under denna tid och det var bara druiderna som kopplade ihop gruvolyckan med denna bests härjningar. När väl hotet var borta så glömdes allt bort. De ruinbyar som fortfarande förekommer förklaras med en pest som skulle dragit fram genom länet för ca 100 år sedan.

Vad har hänt?

Som ett led i den eviga maktkampen mellan de olika Gamla Gudarna har guden Achrelon vidtagit åtgärder för att slå mot Devea. I Falderan kommer stridigheterna att yttra sig genom att Arhelon kommer att bryta förseglingen för det fängelse som finns under Faldor-bergen. Fandor, en präst som dragit sig tillbaka i Falderan efter omskakande upplevelser (se Infantila Problem) och där arbetar på fattighuset, är en man med mycket känsligt sinne. När Achrelon började sätta sina planer i verket fick han onda drömmar och blev mycket orolig. Då han misstror kyrkans handlingskraft sänder han istället efter sina gamla vänner. Fandors onda drömmar blev under tiden klarare och klarare. I en speciellt klar dröm såg han stora vargar som drog fram över ett öde land fyllt med lik under en blodröd himmel. Då det i den Ende Bokens sextonde kapitel, , talas om 'vargar skall trampa liken av de rättrogna' så blir han mycket oroad och eftersom han inte har fått något svar på sitt brev så beger han sig upp i bergen för att söka finna ut så mycket som möjligt. När rollpersonerna anländer till Falderan har han ännu inte återvänt. Men vad hände med brevet han sände till sina gamla vänner? Den ende av dom som fick brevet var Balek, en riddare. Det Fandor inte visste var att Balek numera också är Rättskipare (ung inkvistitor). Han tog brevet till sin stormästare som efter överläggningar med sina rådgivare (Fandors farhågor angående kyrkans arbetssätt var riktiga) beslutade sig för att skicka en expedition för undersöka.

Vad händer nu?

Balek blev utsedd att leda expeditionen som förutom honom består av en präst, en adept och en skarprättare. Dessa kommer fram till Faldor (Falderans huvudstad) ca

- 2 veckor efter det att Fandor begett sig upp i bergen. Deras enda ledtrådar är att Fandor har verkat i staden och att han nu är försvunnen. Nu måste dom bestämma hur dom skall göra. Eftersom de helt öppet tillhör Vonodrim's Orden (se appendix 4) kommer de flesta innevånarna att vara rädda för dom och inte vilja prata med dom. Det finns flera olika ställen som de kan utforska för att få reda på vad det som är i görningen. Äventyret kommer naturligtvis (?) att sluta med att rollpersonerna åter förseglar varelsernas fängelse.

Äventyret

Äventyret är skrivet i kapitelform. Gruppen skall gå igenom kapitlen i den ordning de presenteras. OM de gör något oförutsett så är det bara att hoppa till ett annat kapitel eller improvisera.

Falderan

Allmänt

Falderan är ett relativt rikt gruvlän i de östra delarna av Gränslandet. De viktigaste metallerna som bryts är järn och koppar men även fyndigheter av ädla metaller finns i länet. Den enda blyfyndigheten som fanns i länet förlorades genom den olycka som nämnts i bakgrunden. Förutom gruvdrift förekommer också så pass mycket jordbruk att länet ett vanligt år är nästan självförsörjande. Länets största brist är virke. Skog finns nästan bara uppe i Faldorbergen där det för svårt att avverka den. Detta gör bl.a. att metallerna som exporteras härifrån är i oförädlat skick.

Befolkning Falderans befolkning består precis som Treflodslandet i övrigt helt av människor. Men uppe i Faldorbergen finns också en mindre orch-stam som ingen känner till. Det är möjligt att man möter några individer från denna stam.

Geografi

Falderan består av böljande slätter var östra gräns består av med mineralrika Faldorbergen. Skog finns bara på bergens sluttningar i öster och längs med grevskapets södra gräns. Befolkningen finns samlad i byarna runt om i grevskapet. Uppe bergen finns ett tiotal gruvbyar och nere på slätten finns ungefär lika många bondbyar. Det största samhället är huvudstaden, Faldor. Det totala antalet innevånare är ca 15 000. Klimatet är tempererat och medeltemperaturen under året ligger på ca +15°C. Varje dags väder redovisas under den fullständiga tidslinjen

Djur och monster

På Falderans slätter finns nästan ingen stort vilt alls, bara en och annan varg som vågar sig ned från bergen. I bergen däremot finns både det ena och det andra. Bland annat finns där, förutom ovan nämnda vargar, björn och vildsvin. Några 'monster' finns egentligen inte men legenderna talar och allehanda onda varelser som skall bo i bergen, tex troll, vättar och älvor.

Religion

Den officiella religionen i Falderan är Den Ende Guden. Grevens själv är Riddare i Den Endes Orden. Det förekommer också dyrkare av De Gamla Gudarna i Falderan men de verkar bara öppet i själva staden Faldor.

Kulter

I Falderan finns många olika kulter. Kult är begreppet på en grupp människor vars tro skiljer sig från de vanliga religionerna. De viktigaste kulterna (som man kommer att stöta på) är :

Den Femfaldiga Vägen : en variant av Den Enda Läran

Vargens tjänare : En Devea-kult bestående av druider.

Kaos-kulten : En kaoskult som finns i bergen öster om Falderan.

Samtliga dessa kulter finns närmare beskrivna i Appendix 5.

Faldor

Faldor är Falderans huvudstad. Det är en stad med ca 1200 innevånare och många vindlande och trånga gränder. De intressantaste ställena i Faldor beskrivs nedan.

Allmänt Livet i Faldor är hektiskt och ibland våldsamt. Länets rikedom har lockat hit flera olika intressenter som vill ha del av rikedomen. Eftersom flera av dessa

grupper har makt också utanför Falderan har detta gett ett par ovanliga konsekvenser. Tex finns det i Faldor ett tempel helgat åt gudinnan Hekathe.

Värdshus och tavernor

I Faldor finns 3 st värdshus och 3 st tavernor.

Guldklimpen (värdshus)

Detta är Faldors förnämsta värdshus. Här bor de flesta köpmän som kommer till Faldor för att handla. Vårdshuset ligger centralt i Faldor vid Stora Torget där marknaden avhålls varje tisdag och fredag. Vårdshusvärden Archol är en kort rund man vars tro på Den Ende Guden är lika stor som hans kärlek till mat (dvs mycket stor!). Det är hans hustru, Orfa, som lagar värdshusets mycket goda mat. Priserna ligger en bra bit över det normala med det är det klart värt! Vårdshuset har 6 enkelrum och 6 dubbelrum

Björnen (värdshus)

Detta är ett normalt värdshus som ligger i utkanten av staden. Det är känt för sin mat, som fast att den är billig håller mycket bra standard. Björnen har 5 dubbelrum och en sovsal med 20 bäddar.

Svärdet (värdshus)

Svärdet är Faldors sämsta värdshus. Maten är dålig, login för dyr och omgivningarna stans sämsta (tavernan Stopet ligger runt hörnet, se nedan). Men trots detta kan det vara en intressant plats för rollpersonerna. Om man vill ha information om vad som försigår i grevskapet och staden speciellt så skall man söka sig hit. Det finns 3 dubbelrum och en sovsal med 15 bäddar på ovanvåningen.

Stopet (taverna)

Detta är en av de skitigaste och mest nedgångna platserna i Faldor. Maten är dålig, ölen är utspädd och sättet rått. Hit söker sig samhällets bottenskikt. Även Fandor var här ibland för att missionera och för att försöka hjälpa folk. Värden, Evald, är en rå sälle som nästa bara bryr sig om att få in sina pengar (INGEN får kredit här).

Gruvan (taverna)

Hela gillestugan ser ut som en gruvgång. Detta är ett medelklass- ställe dit stadens köpmän gärna söker sig för att umgås med likar och för att göra upp affärer. Pga av detta finns det flera bås här. De flesta av dessa är upptagna.

Vildsvinet (taverna)

Detta är tavernan dit soldater, tjänare och hantverkare söker sig efter arbetsdagen slut. Stämningen är ofta hög och skrålandet brukar fortsätta långt in på natten.

Religiösa platser

I Faldor finns två tempel, ett helgat åt Deus och ett mindre helgat åt Hekathe. Dessutom finns det ett fattighus som drivs av Deus prästerskap.

Deus-templet

Detta tempel ligger mitt i staden vid Stora Torget och dominerar detta helt med sina höga röda väggar. Templets minareter sträcker sig nästan 20 meter upp mot himlen. Templets överstepräst, Fader Gavd, är en man i 50-års åldern. Man kände Fandor väl och orolig för vad som kan ha hänt. Han vet att Fandor plågades av mardrömmar tiden innan han försvann och han tror att det finns ett sammanhang. Han blir också mycket förvånad när representanter för Vonodrimns Orden dyker upp för att undersöka försvinnandet. Han kommer att hjälpa rp så

långt som möjligt men han vet egentligen ingenting. En sak som han håller tyst med är hans sympatier för Den Femfaldiga Vägen (eftersom Vonodrim's Orden anser att den är kättersk!). Det är 4 präster förutom Gavd som arbetar i templet. Till sin hjälp har de 6 noviser och 5 munkar. Dessa känner inte Fandor personligen men vet vem han är.

Hekathe-templet

Detta lilla tempel ligger i utkanten av staden och skulle vara svårt att upptäcka om det inte var för dess höga torn. Templet byggdes för bara 2 år sedan efter påtryckningar från viktiga intressenter bland stadens befolkning och från Fandor. Tornet sträcker sig hela 30 meter upp ovanför marken. Det är från detta torn som Hekathes prästerskap studerar stjärnorna för att få tecken från sin gud (de är skickliga astrologer). Hekathes prästerskap har i stjärnorna sett att ondska är i görningen och kommer att kontakta rollpersonerna för att varna dom att det kan vara större än vad dom tror (se Tidslinjen). I templet arbetar 2 präster och 3 noviser. Översteprästen heter Terol och tycker bra om Fandor som han samtalade med ibland.

Fattighuset

Detta är det ställe i Faldor dit de som har det svårt kan gå för att få en bit mat och lite tröst. Det är 4 munkar som arbetar här tillsammans med Fandor. De är mycket oroliga för vad som kan ha hänt Fandor. Han var mycket tillbakadragen den sista tiden och verkade mycket bekymrad.

Övriga platser

I staden finns det mesta man kan önska sig. Handelsbodar, hantverkare av alla slag och allt annat!

Befolkningens reaktion på rollpersonerna

Eftersom rp tillhör Vonodrim's orden, av gemene man kallad Rättskiparorden, kommer de flesta människor att vara rädda för dom. Deras ställning ger dom också rätt att ta vad dom vill ha i logi, mat och tjänster. Om inte de sköter saker och ting på rätt sätt kan det hända att befolkningen blir fientligt inställda mot gruppen. Detta kommer endast i extremfall att ta sig uttryck i våldsdåd men det kan bli svårare att få saker och ting gjort.

Kapitel 2 : FALDOR

Allmänt

Detta är första anhalten på äventyret. Rollpersonerna skall undersöka staden för att försöka finna Fandor och kanske få någon ledtråd vart han har begett sig och varför.

Inledning

Gruppen kommer fram till Faldor vid middagstid en helt vanlig veckodag. De har två alternativ, söka efter Fandor eller ta in på ett värdshus. Vilket av dessa två de gör först är oväsentligt. Dessutom kan de lyssna på rykten.

Rykten

Det förekommer flera rykten runt om i staden, båda angående Fandor, hans försvinnande och allmänt om grevskapet.

Välj att använda ryktena så att det passar.

- * *Fandor sysslade med kättersk verksamhet.*
- * *De Gamla Gudarnas anhängare planerar att invadera Falderan. Därför har de kidnapat Fandor för att få informationer.*
- * *I bergen finns en mystisk kult som dyrkar träden och vinden.*
- * *Det har synts mystiska varelser i bergen de senaste veckorna. Kanske borde man arrangera ett uppbåd för att ta reda på vad det handlar om.*
- * *...mystiska ljus vid den gamla gruvan...*

Kapitel 3 : SLOTTET FALDOR

Allmänt

Slottet Faldor ligger på en kulle strax utanför staden. Slottet består av en mur och innanför den stallar, bostäder och huvudbyggnaden. Två dagar efter att rp kommer fram till Faldor kommer greven att kalla till sig rollpersonerna (se Tidslinjen). Han vill veta vad rollpersonerna gör i hans grevskap eftersom han är rädd för att de är där för att ta reda på varför han inte gör någonting åt De Gamla Gudarnas dyrkare i Falderan. När (om?) han får klart för sig att det inte är därför rp besöker han grevskap kommer han att hjälpa dom efter bästa förmåga.

Greven

Greve Arivd styr Falderan rättvist. Han tillåter religionsfrihet (Fandor har haft inverkan på detta), men han är rädd att Rättskiparorden och kyrkan skall lägga sig i detta. Själv är han en hängiven dyrkare av Deus och han rådfrågar alltid prästerskapet före viktiga beslut.

Slottets befolkning

I allmänhet kommer de som bor på slottet att behandla rp som i staden (se detta). I borgen bor, förutom greven och hans familj, soldater, tjänare, hantverkare, arbetare och grevens hovmagiker med lärjunge.

Vad vet de? De flesta på slottet vem Fandor är eftersom han då och då besökte både greven och Kemal, slottsmagikern.

Vad gjorde Fandor på slottet?

Då Fandor har en mer liberal inställning till De Gamla Gudarna är de flesta av Deus tjänare (detta pga tidigare upplevelser) så har han viss del i att De Gamla Gudarna får fortsätta verka i Falderan. Greven har stort förtroende för Fandor och därför kunde Fandor övertala honom att låta Hekathe-anhängare bygga ett tempel i staden (för ca 2 år sedan).

Magikern (Kemal)

På grund av Fandors passion för magi så träffades Kemal och Fandor ofta för att diskutera gemensamma problem. Fandor diskuterade och sina drömmar med Kemal. Han vet därför att Fandor begett sig upp i bergen för att få reda på vad som händer.

Kapitel 4 : FALDORBERGEN

Allmänt

De berg som finns i Faldor är endast en utstickare från en större bergskedja. Faldorbergen är inte speciellt höga, den högsta toppen, Falken, är 1200 meter. Bergen täcker ca 35 procent av Falderans yta men det är ändå här som de mesta rikedomarna kommer ifrån. De gruvor som finns här ägs samtliga av Greve ~~Greve~~ ~~and~~ Arvid som också driver dom.

Terräng

Om man inte håller sig till de vägar som går till någon av gruvorna eller någon bergsby så är det ganska svårt att ta sig fram i bergen. De sluttningar som inte är branta är täckta med skog.

Jakten på Fandor

Rollpersonerna får förr eller senare reda på att Fandor har begett sig upp i bergen för att undersöka vad det är som händer. Alla spår leder mot en bergsby som heter Hossni. Hossni är en liten by med ca 150 innevånare som ligger ca 2 dagsmarscher från Faldor. De flesta i byn kommer ihåg den ensamme vandraren som för ca 2 veckor sedan men det beror helt på rollpersonernas agerande om de får reda på detta. Om de inte går försiktigt fram så kommer befolkningen att bli rädd och inte säga någonting. Vad de vet? En ensam vandrare kom sent en dag till byn och tog in på det lilla värdshuset i byn (heter bara värdshuset). Han ville inte tala om vem han var eller vart han var på väg men värdshusvärden sade senare att han kände igen mannen. Han hade en gång varit i Faldor och tyckte att han kände igen honom. Mannen begav sig av tidigt nästa morgon. Det sista man har hört är att en jägare vid namn Gredel såg honom på väg mot ruinen samma morgon. Sedan har inget sett honom.

Grottan

På vägen mot ruinen stöter rp på en grotta som verkar vara bebodd, de ser flertalet spår som de inte identifiera. Om de undersöker grottan kommer de att stöta på en mindre grupp orcher. Hur dessa reagerar är återigen beroende på vad rp gör. Observera att ingen av karaktärerna någonsin har träffat på orcher. Balek har hört talas om dessa varelser och Kalor har läst om dem, men ingen av dessa har några positiva tankar om dem. Även om orcherna är tuffa kommer de att fly vid första bästa tillfälle. När rp kommer fram till grottan befinner alla orcherna sig inne i den och det tar dom en liten stund för deras vaktpost (som sitter och slumrar) att upptäcka karaktärerna. Därefter tar det ca 2 SR för som att bli stridsberedda.

Ruinen

Detta är ett ruinen efter det hus där mannen som hette Hossni bodde (det var han som grundade byn). När han dog så fick huset förfalla och byborna tror att ruinen är hemsökt och vägar sig inte dit. Ruinen ligger ca 1.5 dagsmarscher från Hossni. Det var hit Fandor kom på sin resa upp i bergen. Här stötte han på den grupp kaosdyrkare som verkar i Falderan. Dessa tog honom till fångar och har sedan dess försökt komma på hur de skall använda honom. Kaos-kulten finns beskriven i appendix 5.

Gruppen bör komma hit på förmiddagen.

Befria Fandor

Det skall inte vara några större problem för gruppen att göra detta. Då kulten automatiskt är fientligt inställd till dom så utbryter strid väldigt snabbt. Fandor hålls fången i husets gamla källare.

Och nu då?

Fandor hittas som sagt i källaren. Han är medvetlös när gruppen finner honom men vaknar till om gruppen försöker väcka honom. Han är mycket omtöcknad och det första han gör är att han frågar efter Balek. När Balek visar sig ber Fandor honom att komma närmare. Han säger följande : 'Detta är en mörkets tid. Jag har sett hur vargarna skall resa sig likt en mörk storm och för att sluka landet. Tiden är nära, redan nu känner jag hur stormen närmar sig....'. Fandor slutar tala och hans ögon stirrar rakt ut i tomma luften. Sedan tar han tag i Balek och väser : 'Stoppa dom. Du måste kväva stormen i dess linda. Tala med Darid T'kl...'. Här förlorar Fandor återigen medvetandet. Nu är det troligt att gruppen beger sig tillbaka till Faldor, dels för att ge Fandor vård, dels för att ta reda på vem Darid T'kl... är.

Resan tillbaka

Resan tillbaka bör vara lugn. Om de inte råkat ut för orcherna tidigare kan du som SL låta dom göra det nu. I Hossni är det ingen som vet vem Darid T'kl... är om de frågar här. De finns inte heller någon som kan ge Fandor vård. De blir därför tvingade att bege sig till Faldor. På natten vaknar Fandor med gällt skrik. Han ätter sig upp och vänder sig till den som har vakten (Balek?). Till denne säger han med hes och utmattad röst : 'De är nära nu. Ni måste skynda er...'. Sedan somnar han. Strax efter bryter ett våldsamt oväder ut. Detta oväder kommer inte att sluta utan det enda sättet att klara sig undan det är ta sig ned från bergen och lägga det bakom sig.

Kapitel 5 : ARTEFAKTER

Allmänt

Rollpersonerna kommer nu tillbaka till Faldor för att försöka ta reda på vem Darid T'kl... är. Detta kan ge vissa problem eftersom igen vet vem detta är. Dock kommer agenter för Vargenstjänare att söka upp gruppen (eftersom Darid är knuten till kulten). Men innan detta sker kommer saker att hända som förhoppningsvis ger rollpersonerna mer kunskap om vad det är som händer.

Tillbaka i staden

När rollpersonerna är tillbaka i staden och har sett till att Faldor får den vård han behöver så börjar svarta moln samlas över staden. Snart utbryter ett vålsamt oväder (liksom i bergen). Efter några timmar slutar ovädet men luften är fortfarande tung som om det när som helst skulle komma tillbaka.

Rapporter

På kvällen blir gruppen uppsökt av ett sändebud från greve Arivd. Denne säger följande :

'Då ni precis varit bergen undrar hans högvördighet greven om ni såg spår efter något mystiskt. Igår angreps byn Hossni av ondskans makter och jämnades med marken. De få som lyckades fly är skräckslagna. Greven tror att det är en kult som kallar sig Vargens brödraskap som ligger bakom dådet. Hans högvördighet undrar om ni ädla män skulle vilja undersöka saken? I så fall vill greven att ni kontaktar honom i morgon.'

Sedan går sändebudet.

Lite senare hör dom hur ett par äldre män talar om onskan som kommer tillbaka :

'...den har kommit tillbaka. Det är våra synder som lockat den hit efter alla dessa år av lugn. Säkert är det grevens fel, att tillåta dessa vidriga svin att verka här är fel. Tänk på vad som hände i gruvan, vilket hemst öde för dessa män...'

Om rollpersonerna försöker tala med dom så reser de sig och går därifrån (de är naturligtvis rädda för gruppen!).

Efterforskningar?

Samtalet mellan de gamla männen borde ha fått rollpersonerna nyfikna på vad som hänt i grevskapet innan. De bästa källorna är templets bibliotek och slottes bibliotek. Var de än letar finner de samma sak (olika kopior av samma bok).

Detta är en bok skriven av Gredwel Den Lärde, en oanselig historiker som alla nu har glömt (han var medlem i Vargens brödraskap). Boken verkar vara ca 100 år gammal.

'Ondskan svepte över landet. Det som hade stigit upp ur bergets djup stod inte att hejda, ty godhetens krafter var otillräckliga. Men då sände Hon som helgat det skogbekladda landet hjälp. Ett föremål av kraft som kunde förgöra hotet. Detta föremål har sedan novisen Egim använt kallats Egims Hammare och Egims efterföljande skall till tidens ände förvalta denna gåva från Henne.'

Om man frågar runt i staden om ondska eller olyckor som skett i grevskapet så kan folk bara tänka sig den farsot som härjade för ca 100 år sedan och gruvolycka som skedde samtidigt (se Bakgrund).

Man kan inte hitta någon bringar klarhet i vem denne Egim var eller vem som skulle vara hans ättlingar/efterföljare.

Kontakt!

Efter att gruppen fått fram ovanstående information (eller misslyckats med det!) kommer en agent från Vargens brödraskap att kontakta dem. Han kan presentera sig på två olika sätt beroende på om de har försökt hitta Darid T'kl.. eller inte. Om de har försökt att hitta denne man så presenterar han sig som ombud för denne, annars hänvisar han till de händelser om skett och ber gruppen följa med honom.

Han för dom hur som helst till en oansenlig byggnad i utkanten av staden där han visar dom in i en liten gillestuga. Vid ett bord sitter en gammal man ikädd en mörkgrön kappa. Han bär ett halsband med formen av ett varghuvud. Han säger .

'Var vänliga och sitt ned. Mitt namn är Darid T'klez, stormästare i Vargens brödraskap, ättling till den store Egim. Vår gud är Devea, naturens härskarinna. Jag förstår att ni inte gillar detta, men jag föredrar att vara helt ärlig mot er. Ondskan härjar åter i vårt land. Även om vår härskarinnas makt är stor så är den tillfälligt försvagad då hon är under anfall från sin bror Achrelon. Den ondska som härjar landet är en fiende till oss båda. Därför söker vi hjälp hos er. Ni kan kämpa för oss båda mot ondskan. Accepterar ni detta?'

Darid kommer inte att pressa rollpersonerna om de inte går med på detta eftersom han anser det lönlöst.

Om de accepterar hjälpen så fortsätter han :

'Det finns ett föremål som kallas Egims Hammare. Detta föremål tillhör vår orden, men försvann för årtal sedan. Det var detta föremål som räddade vårt land sist ondskan svepte över det. Det sägs nu att de som tjänar Den Femfaldiga Vägen har funnit detta föremål. Ta kontakt med Fader Gavd och finn ut om detta är sant. Han är knuten till Den Femfaldiga Vägen. När ni funnit föremålet så sök ondskans källa och förgör denna. Om vi tror rätt så finner ni denna källa i den gamla blygruvan i bergen. Om ni förstör det som verkar fångslar varelserna så kommer de att besegras för evigt. Stjärnorna står rätt.'

Samtalet är nu slut. Eventuellt kan Darid besvara några enstaka frågor, speciellt om spelarna inte försatt någonting hittills. Till slut säger han :

'Gå i frid, Godhetens Kämpar.'

Innan gruppen beger sig därifrån säger han (även om gruppen inte accepterat hjälpen) :

'Vi ber för er skadade vän.'

Mannen som ledde dom till mötet följer dom till dörren.

Och nu då ?

Nu skall de söka upp Fader Gavd. Om de inte redan vet vem det är skall inte vara så svårt att ta reda på edt, han är ju trots allt ganska känd i staden eftersom han är överstepräst i Deus tempel.

Konfronterar man honom med att han skulle vara medlem i Den Femfaldiga Vägen så nekar han naturligtvis (sekten anses ju vara kättersk av Vonodrim's Orden!). Efter lite 'övertalning' (hp har ju trots allt vissa kunskaper som lämpar sig för att få folk att tala) kommer han dock att erkänna.

Spela denna scen väl. Fader Gavd tror naturligtvis att de skall avrätta honom, och kommer därför att be på sina bara knän att de skall spara honom.

Han vet följande :

En medlem i hans sekt fann för ca 1 år sedan ett föremål i bergen (hur? ja vem vet, inte du, inte jag). Föremålet är en stridshammare med mystiska inskriptioner. Självklart är detta Egims Hammare. Han kan ge hammaren till dom följande morgon om de släpper honom. De skall träffa honom på templets trappa 1 timme före morgongudstjänsten (dvs ca 6 på morgonen). Om de går med på detta så kommer de på morgonen att finna hammaren liggande på tempeltrappan. Fader Gavd finns inte där. Han har flytt Falderan, vilket de kommer att upptäcka om de undersöker saken.

Hammaren

Detta vapen är skapat av Devea för att förgöra extradimensionella varelser. Det ser ut att vara gjord i trä och är täckt med mystiska inskriptioner. Den används som en vanlig stridshammare.

Data :

Egims Hammare Skada : 1T6/2T10+2 BV : 25 Vikt : 1.5 1H

Kapitel ~~14~~ : GRUVAN

Resan mot gruvan

Den enda ledtråd som rollpersonerna har är att Darid nämde blygruvan. Det är inte speciellt svårt att få veta var den är belägen.

Det tar ca 2 dagar att resa dit. Under resan försämras vädret hela tiden. Det blåser, regnar och åskar. Luften är tung och det är svårt att andas. På vägen mot gruvan (andra dagen) kommer de fram till en skövlad by. Det finns inga överlevande, bara lik och sönderslagna hus. Det finns inte heller några spår efter strid.

Gruvan

De kommer fram till gruvan i skymningen andra dagen. Beskriv detta som en 'normal' gruva. Använd din fantasi. Gruvan i sig är en fuktdrypande och stinkande labyrint. När de har kommit en bit in i gruvan kommer de fram till ett nedåtgående schakt. Långt där nere ser de ettmystiskt ljus (blå-vitt) och hör mystiska ljud (liknande oregelbunda hjärtslag). För att komma ned i schaktet kan de använda den rostiga stålkätting som hänger ned i schaktet. Om de inte vill använda denna väg ned så måste de söka en annan!

Möten i gruvan

Dessa kan inkludera (efter SLs önskemål) :

- * Ett och annat spöke (inte fientligt). Detta är spöken efter de gruvarbetare som dog vid olyckan. De kan till och med hjälpa gruppen att hitta Varelsernas håla.
- * Demontjänare. Detta är tjänarvarelser. Finns beskrivna i Appendix 2. Alltid fientliga.

Glöm inte att facklor har en begränsad brinntid. När facklorna tar slut kan det lätt bli väldigt mörkt (Balek kommer inte att gilla om Kalor använder sin elementarmagi!).

Slutstriden

Väl nere på det lägsta planet så kommer de fram till den håla där varelserna är fängslade.

'Ni kommer in i en sjukantig sal formad ur bergskristall. Bakom fem av väggarna kan ni skymta något som är omöjligt att urskilja. Den sjätte väggen är krossad. I mitten av salen står en pelare med en kula på toppen. Den pulserar med ett mystiskt blå-vitt ljus som gör det svårt att se. I takt med det pulserande ljuset hörs ett dovt ljud, likt hjärtslag.

Förhoppningsvis förstår gruppen att det är kulan de skall slå sönder. Detta kommer att förstöra fängelset. För att förstöra den måste man använda Egims Hammare. Har de inte denna så är det troligtvis kört för dem!

Samtidigt som de skall förstöra kulan hör de ett avgrundsvrål bakom sig och den av varelserna som blivit lössäppt anfaller rollpersonerna.

Om striden blir för lätt, använd demontjänare eller låt ytterliga en av varelserna komma fri (samma data som den första).

När de besegrat varelsen så äventyret slut, det är bara epilogen som återstår (kap 7).

Appendix 1 : Heliga Skrifter

I detta appendix finns utdrag ur heliga skrifter som rp kan få under äventyret.
Utdraget ur Vonodrim's Bok skall dock Balek och Erich få vid spelets början.

Utdrag ur Den Ende Bokens Sextonde Kapitel 'Det Yttersta Slaget'

...vargar skall trampa liken av de rättrogna. Himmlen skall färgas röd av de ånger somstiger upp mot den. I denna svåra tid skall kraften hos de goda visa sig och odjuren skall bekämpas. Himmlen skall vara mörk innan vargarna visar sig för att trampa de goda under sina fötter...
...och i det Yttersta Slaget skall de goda nedkämpa ondskan till sist
man.

Utdrag ur Vonodrims Bok

Till Kämparna

Ni skall inte låta en enda rättare undslippa Hans vrede. Låt de alla känna Hans oräffliga godhet genom er arm. Ni skall åt Honor utmåta de straff som Lagen säger. Döden åt rättare och dess likar. Syndarna skall stympas efter sina synder. De otrogna skall jagas ned i de hålor där de kommer i från. Och dessa hålor skall tillslutas så att för alltid stannar där.

Appendix 2 : Varelserna

Varelserna är demoner från en annan värld (se bakgrund).
Samtliga har samma grundegenskaper.

Personlighet : Våld, döda, förstöra. Allt för att få njutning!

Utseende : En stor varg med grå-svart ruggig päls.
Silverglimmande tänder och ögon som lyser silvrigt.

STY : 30

STO : 30

FYS : 25

SMI : 15

INT : 12

PSY : 30

SB : +1T10

KP : 28

Skydd : 5 poängs hud

Vapen :

Klor FV : 14 Skada : 1T6

Bett FV : 14 Skada : 1T6

Förmågor :

Regeneration 1T6 KP/SR

Skräckslå 1 ggr/strid. Varje Rp : Slå PSY-slag. Om misslyckat slå på skräcktabellen.

Appendix 3 : Besvärjelser/Färdigheter

Appendix 4 : Vonodrim's Orden

Vonodrim's Orden är inkquisitionen inom Deus kyrka. Det är de som skall hålla rätt på kyrkan och dess udersåtar. Deras största uppgift är att utrota kättare. Den vanlige mannen brukar kalla som Rättskiparorden. De speciella yrken som finns inom orden är :

Rättskipare : Den som dömmar

Skarprättare : Bödeln

Adept : Blivande Rättskipare

Dessutom finns det präster och vanliga soldater inom orden.

Ordens metoder har rykte om sig att vara MYCKET grymma och de flesta fruktar dess medlemmar.

Symbol

Vonodrim's Ordens symbol är en hand med en binnande fackla.

Funktion

Orden används av kyrkan för att jaga kättare (kultister, kaos-dyrkare och dyrkare av de Gamla Gudarna i de norra landen). Det kallar som de enligt Vonodrim's Bok (se app 1) skall ha gemtemot syndare ser ingen så allvarligt på, det skulle ta för mycket tid!

Appendix 5 : Kulter i Falderan

Det finns 3 viktiga kulter i Falderan. Dessa kommer gruppen att stöta på.

Dessa är :

- * *Den Femfaldiga Vägen*
- * *Vargens Tjänare*
- * *Kaos-kulten*

Dessa beskrivs kort nedan.

Den Femfaldiga Vägen

Detta är en avart av Deus Lära. Den skapades av en bard som hette Tandor för ca 4 år sedan. I denna lära ges varje spets i stjärnan som är Deus symbol en betydelse (se bild).

Läran anses vara ytterkt kättersk av Vonodrim's Orden.

Till SL : Balek kände den ovan nämnda barden! (De förekom båda i förra årets scenario).

Vargens Tjänare

Ett är Devea-dyrkarna i Falderan. Devea kallas också Vargen (känt av mycket få). Kulten består helt av druider. Dessa är animistmagiker.

De arbetar i det fördolda för att främja naturen. Fandor var bekant med Darid, deras överstepräst.

Deras tempel är druidgläntor i bergen, långt från civilisationen.

Kaos-kulten

Denna kult dyrkar Kaos. De är komplett galna och slåss till döden.

Kultister, 6 st

STY : 12
STO : 12
FYS : 12
SMI : 11
INT : 13
PSY : 14
KAR : 10

KP : 12

Vapen :
Bredsvärd 16

Rustning :
Läder ABS : 2

Kult-ledare

STY : 14
STO : 14
FYS : 8
SMI : 15
INT : 16
PSY : 22
KAR : 13

KP : 11

Vapen :
Dolk 13

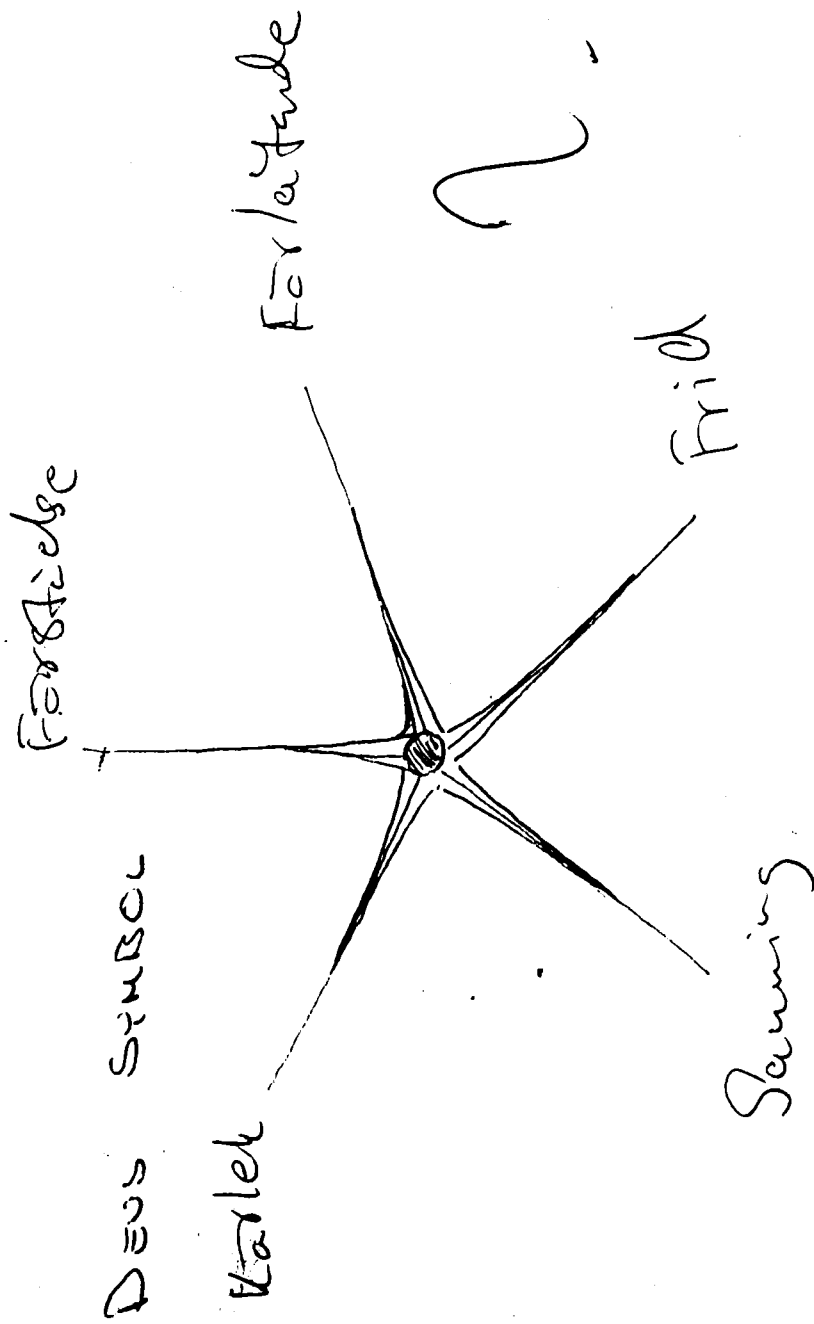
Rustning :
Ingen

Magi :
Illusionism 17

Avbild 12
Spökröst 13
Snubbla 10
Tystnad 13
Aura 13

Snedtändning har ingen effekt på kult-ledaren då han är totalt galen.

TILLY TILL SPEEDRINFO



Appendix 6: Orchererna

Detta är helt vanliga orcher som är ute på spaningspatrull. De flyr så fort som möjligt.

Orchererna, 8 st

STY : 14

STO : 13

FYS : 13

SMI : 13

INT : 11

PSY : 9

KAR : 7

Vapen :

Kroksabel 12

Liten sköld 12 (4 av orchererna)

Rustning :

Läder ABS : 2