

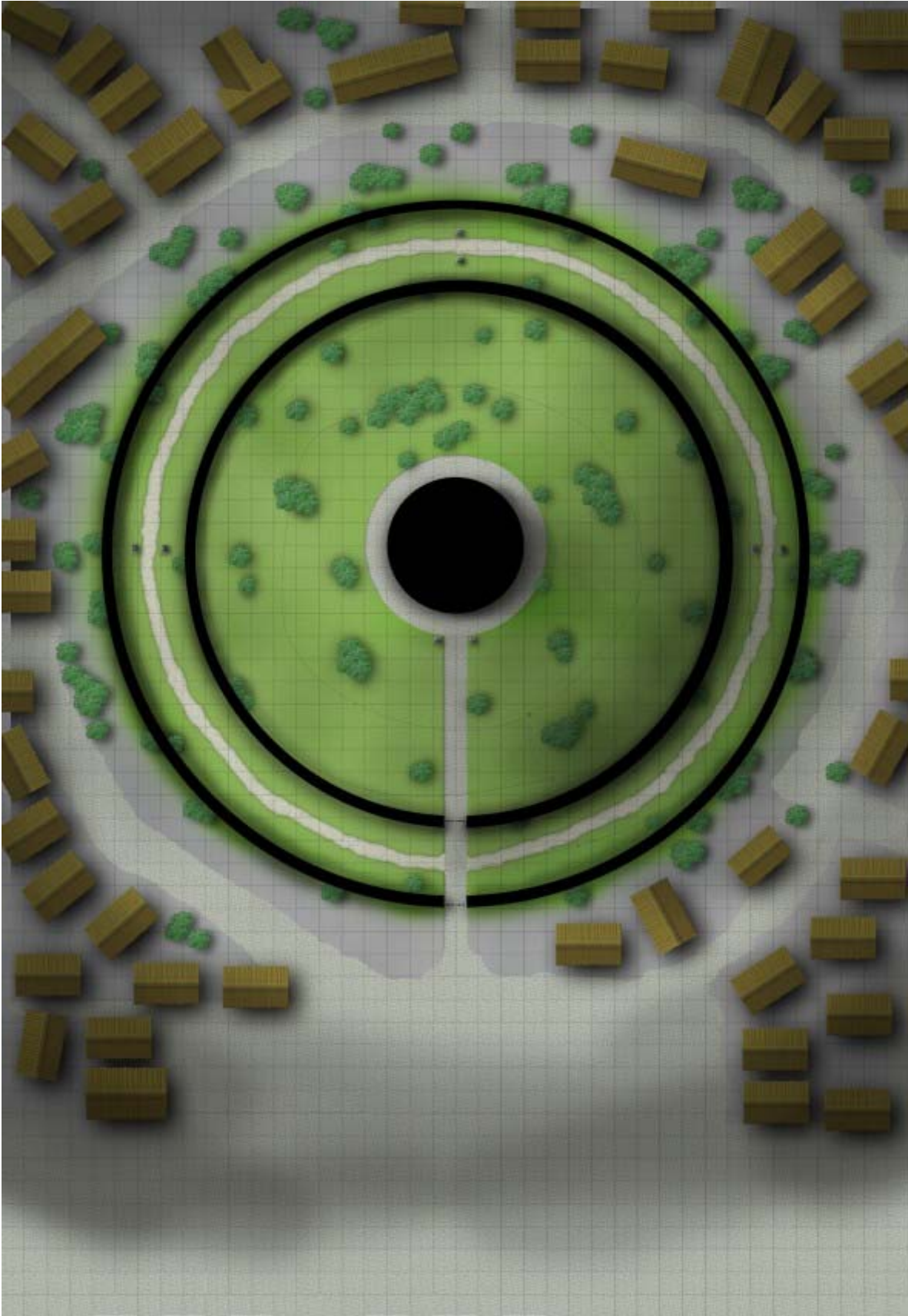
ELEFANTTORNET

ETT ÄVENTYR FÖR ROLLSPELET

EFTER ATLANTIS

Baserat på Robert E. Howards berättelser om Conan från Cimmerien





BAKGRUNDSHISTORIA

I tjuvarnas stad Arenjun i sydöstra Zamorien står det mystiska torn som folk kallar Elefanttornet. Det hyser prästen Jara och hans mäktiga artefakt Elefanthjärtat – källan till hans fruktade magi. Från denna skinande silverspira, 45 meter hög och dekorerad med tusentals ädelstenar, sprider Jara sitt onda inflytande över hela Zamorien. Det sägs att inte ens kungen i Shandizar vågar gå emot honom och att ingen tjuv i Arenjun vågar stjäla av honom.

Hit har spelarfigurerna kommit och tänker av olika anledningar bege sig in i tornet. De måste först söka upplysningar i Arenjuns sjaskigare kvarter, den beryktade Mörbulten, innan de har möjlighet att ta sig in i Jaras torn.

Trots deras efterforskningar kommer de inte att veta Elefanttornets största hemlighet i förväg – att det inte skapades av Jara utan av den främmande varelse som han håller fångslad därinne.

Kommer spelarfigurerna att lista ut hemligheten och hjälpa främlingen Jåg-kosha att få sin hämnd mot Jara eller kommer de bara att bli de senaste offren för Elefanttornet?

HANDLING

Spelarfigurerna har stött på varandra tidigare i sina äventyr (eller känner till de andras rykte) och kommer överens om att hjälpas åt med att ta sig in i tornet och stjäla Jaras skatter. Först måste de dock lära sig mer om sin motståndare och hans hem.

AKT ETT – ARENJUN OCH MÖRBULTEN

Först måste spelarfigurerna samla information om Elefanttornet och Jara. De har möjlighet att få reda på en hel del rykten, men även att skaffa sig en del ovänner. Livet i Mörbulten kan vara både hårt och kort. Speciellt för någon som ställer för många frågor. Att undgå att höra något om Elefanttornet är lika svårt som att hitta en hederlig man i Arenjun – att inte dra till sig uppmärksamhet medan man frågar runt är en helt annan sak.

Testa Samla information för att få tag i ett rykte. SG 5 ger ett rykte och ett poäng uppmärksamhet, SG 15 ger ett rykte utan någon uppmärksamhet. För varje fem poäng uppmärksamhet gruppen erhåller, utsätts de för ett lömskt bakhåll (se bilaga).

Följande rykten kan snappas upp på olika platser runt om i Mörbulten (slå 1t20 eller välj).

1. Tornet byggdes under en enda natt av en demon som Jara förslavat. (Sant)
2. Jara håller många unga kvinnor fångna i tornet. De vaktas av ett vidrigt monster. (Sant)
3. Mörka riter pågår i tornet. Mer än en makthungrig individ har hörsammat detta och tjänar Jara för att öka sin egen makt. (Sant)
4. Jara har bara lämnat sitt torn två gånger de senaste hundra åren. (Sant)
5. Jara dog för länge sedan och en ohygglig demon härskar nu i tornet. (Falskt)
6. Tornet innehåller många fällor för att fånga in eller dräpa inkräktare. (Sant)
7. Jaras makt kommer från den stora juvel som kallas Elefanthjärtat. En ohygglig best vaktar den. (Sant)
8. Kungen av Zamorien fruktar Jara till den grad att han är ständigt berusad för att döva sin rädsla. (Sant)
9. Gardessoldater från Shadizar tjänstgör hos Jara. Deras lojalitet mot kungen överskuggas endast av deras skräck för Jara. (Sant)
10. Jara använde en gång juvelen mot en fientlig prins och förvandlade honom till en liten svart spindel, som Jara sedan krossade under sin fot. (Sant)
11. Jara är över 500 år gammal. (Sant)
12. Soldaterna i tornet är egentligen hemska demoner i mänsklig skepnad. (Falskt)
13. Liket av en ung kvinna hittades en morgon inte långt ifrån tornet. Hennes kropp var svårt vanställd av någon makaber magi. (Sant)
14. Stora mängder kött levereras varje dag till tornet. Betydligt mer än vad Jara och hans män borde kunna äta. (Sant)

15. Inget är vad det verkar inne i det fördömda tornet. Vakterna håller sig helst på bottenvåningen där verkligheten är något stabilare. (Sant)
16. Jaras torn är egentligen en port till en annan värld. (Falskt)
17. Soldaterna i tornet lever inte längre utan har förvandlats till levande döda av Jaras magi. (Falskt)
18. Fyrbenta skuggor vakar över Jaras trädgård. De kan slita sönder en man utan att ge ett ljud ifrån sig. (Sant)
19. Mörka nätter syns svarta demoner cirkla över tornets topp. (Falskt)
20. Taurus av Nemedien avsåg att bryta sig in där för tre år sedan, men sågs aldrig till igen. Olena kanske vet vad som hände. (Sant)

Efter det har fått tag i namnet Olena, kommer de förmodligen att söka upp henne. I annat fall kommer hon att få nys om dem och söka upp dem.

AKT TVÅ – OLENA OCH LOTUSSTÖLDEN

Spelarfigurerna kommer i kontakt med kvinnan Olena som var lärling (och kanske mer) till Taurus av Nemedien, tjuvprinsen, som försvann för tre år sedan efter att ha gett sig av till Elefanttornet en mörk natt. Olena utgår ifrån av han är död, eller värre, och vill gärna hjälpa spelarfigurerna för att hämnas honom. Hon tipsar dem om en skeppning av grön lotus som de skulle kunna få stor nytta av mot den inre trädgårdens faror.

Om spelarfigurerna bestämmer sig för att lita på henne, sätter hon dem i kontakt med en skrupelfri kotisk handelsman som har information om en stygisk karavan vars dyrbara last innehåller två små påsar grön lotus. Om spelarfigurerna stjälar dem åt honom, får de behålla den ena som betalning.

Den stygiska karavanen är hårt bevakad – och lotuspåsarna är dessutom bevakade av en jättelik orm – men med list och styrka kan spelarfigurerna få tag på det sällsynta giftet. Om de misslyckas, eller väljer att inte ens försöka, har de förmodligen en hård strid framför sig senare.

Om spelarna känner att de behöver förbättra sina odds något, och fått reda var kungliga gardet förvarar sina uniformer, kanske de får idén att stjäla sig några uniformer ur förrådet. Det är möjligt att genomföra, men kommer inte att fungera som förklädnad gentmot vakterna i tornet (de är få och känner varandra för bra) eller någon av fienderna högre upp i tornet (vakterna går aldrig dit upp). Däremot fungerar det utmärkt gentmot lejonen i den inre trädgården, eftersom de är tränade till att inte attackera Jaras vakter.

SCEN ETT – DEN KOTISKE KÖPMANNEN

Köpmannen Pelias från Kot har ett behov av ett starkt gift och vet om var det finns just nu. Hans spioner har berättat om en turansk karavan som anlände förra veckan och stannade här tills en stygisk karavan dök upp och slog läger alldeles intill turanierna. Dagen därpå avreste turanierna utan att ha gjort några stora affärer och stygierna tycks också ha andra intressen än köpsläende med handelsmännen i Arenjun. Enligt Pelias spioner hade turanierna med sig en dyrbar last från Kitai – två påsar grön lotus, som nu ägs av stygierna. Förmodligen kommer stygierna snart att ge sig av tillbaka, så det gäller att slå till snabbt. Pelias är villig att betala bra för lotusen, men kan även tänka sig att dela själva bytet istället. Han behöver egentligen bara den ena påsen och har inget emot att spara in på sina pengar.

SCEN TVÅ – DEN STYGISKA KARAVANEN

Den stygiska karavanen består av fyra vagnar och två tält. I det större tältet är soldaterna förlagda och i det mindre bor prästen Nar'oc-Tun och jätteormen. Lotusen förvaras i små påsar i en låda av körsbärsträ som ligger under ormen.

Lägrer innehåller totalt 12 shemitiska legoknektar och 10 stygiska soldater, varav fyra alltid har vaktjänst. Nattetid sover de övriga i tältet. En strid mot samtliga krigare är förmodligen omöjlig att vinna, så diskretion och förstulenheter är nog att rekommendera. Shemiterna är nöjda med sin sold, men tänker inte offra livet för den i onödan. Stygierna, däremot, dör hellre än försöker förklara för Sets präster att de misslyckats med sitt uppdrag.

Nar'oc-Tun har ingen önskan att möta sin gud alltför tidigt, men är kaxig och övertygad om att han kan hantera det mesta utan andras inblandning. Han kommer inte att skrika på hjälp det första han gör, utan agera på egen hand tills det är mer än uppenbart att han inte klarar av det själv.

Jätteormen sover för det mesta, men vaknar om strid uppstår inne i tältet.

SCEN TRE – KLÄDFÖRRÅDET

Det rimligaste sättet att ta sig in i förrådet är nattetid (ett lås, SG 25, och tre vakter, krigare 2) eller dagtid förklädda till arbetare. Förrådet anlitar fattigt folk till att tvätta uniformerna (utförs på gården bakom förrådet) och några av spelarfigurerna kan möjligtvis smyga sig med dem in. Att hitta uniformer i rätt storlekar och få ut dem obemärkt kan dock vara svårare.

Låt inte denna scen ta alltför lång tid – maximalt 15–20 minuter – annars kan det bli svårt att hinna med resten. Äventyret heter ju trots allt "Elefanttornet" och inte "Kungliga persedelförrådet". Låt dem hellre lyckas få tag på några uniformer, så att scenen får ett slut.

AKT TRE – TRÄDGÅRDEN

Elefanttornet ligger på en liten kulle i ena ändan av tempeltorget. Om spelarfigurerna har vett på att företa inbrottet nattetid, möter de inga värre hinder i den yttre trädgården än mänskliga vakter. Den inre trädgården vaktas däremot av Jaras förtrollade lejon och utan lotusen blir detta en mycket svår strid. Har de giftet redo, kan de snabbt besegra lejonen och börja leta efter en väg in i tornet.

Skulle de få för sig att klättra över murarna dagtid, kommer de med all säkerhet att bli sedda av folk på gatan. Rop och skrik kommer att höras och massor av vakter kommer springande, både ut från tornet och över torget.

Grindarna in till respektive trädgård är alltid stängda och låsta. Låsen är inte svåra att dyrka upp (Öppna lås SG 20) och vakterna i den yttre trädgården har var sin nyckel till dem (samma nyckel går till båda grindarna).

Murarna är ganska lätta att klättra över (Klättra SG 10).

SCEN ETT – YTTRE TRÄDGÅRDEN

Två vakter patrullerar tillsammans i den yttre trädgården. De är andra gradens krigare och bör vara ganska enkla att övermanna om man är lite förslagen. Om de får möjlighet, så kommer vakterna att rusa upp till tornet och slå larm, hellre än att ta strid mot en välbeväpnad grupp.

SCEN TVÅ – INRE TRÄDGÅRDEN

Den inre trädgården är fylld av växtlighet. Alldeles innanför muren växer ett bälte av svart lotus. De som kommer nära en blomma (dvs. hoppar rakt ner från murkrönet), måste klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 25) för att inte falla i en djup hypnotisk (och profetisk) dröm under 3t6 × 10 minuter. Det krävs ett test av Upptäcka (SG 25) för att se blommorna i mörkret eller ett test av Vildmarkskännedom (SG 25) för att känna igen deras sötaktiga doft.

Här inne lurar sex förtrollande lejon. Jaras magi får dem att bli helt tysta (ger dem +50 på tester av Smyga), men de är inte osynliga eller okroppsliga.

Ett av lejonen vandrar runt i en annan del av trädgården, medan övriga fem ligger gömda (Upptäcka SG 20) under ett buskage något tiotal meter från där spelarfigurerna tar sig in. Om de skall ha en chans mot lejonen behöver de använda lotuspulvret mot dem i grupp. Upptäcker de inte lejonen, löper de risk att bli överraskade och omringade. Den situationen skulle drastiskt minska nyttan av deras lotuspulver.

Om de använder lotuspulvret mot lejonen, kommer alla utom ett att stupa. Det femte lejonet kommer att försvagat söka sig tillbaka till lejonkulan. Att följa efter det är förhållandevis enkelt (Vildmarkskännedom SG 5).

Det sjätte lejonet kommer att överfalla gruppen vid ett lämpligt (för lejonet, inte för gruppen) tillfälle inne i den inre trädgården. Att höra det är inte bara praktiskt omöjligt (SG 75), men det kan upptäckas innan det anfaller (SG 24). Annars anfaller det med överraskning.

AKT FYRA – INNE I TORNET

Om de låtit Olena följa med, rekommenderar hon att man tar sig in från toppen. Hon har en bunt rep gjort av döda kvinnors hår som hon försett med en äntherhake. Det är en smal sak att kasta upp den till balkongen (PK 20) och klättra upp dit (Klättra SG 10). Däruppe väntar dem dock en fruktansvärd fälla.

Utän hennes hjälp kan de fortfarande försöka få upp ett normalt rep till balkongen själva (PK 30). Skulle det visa sig för svårt, kan de leta reda på den väl dolda ytterdörren (Leta SG 20) och försöka öppna den utifrån nattetid (Öppna lås SG 25) eller ta sig in i källaren genom lejonkulan ute i trädgården (Leta SG 15). Kommer de in någon av dessa vägar, måste de sedan ta sig förbi Jaras alla vakter utan att någon lyckas slå larm.

Betänk att tornet är en konstruktion av utomjordingen Jäg-kosha (Jogah av Jäg) och därför inte anpassat för mänskliga sinnen. Korridorer verkar längre eller kortare än vad de är. Trappor tycks göra en looping innan de når nästa våning. Icke-euklidiskt är bara förnamnet. En ständig känsla utav att vara iakttagna får nackhåren att resa sig. Korridorer och rum är upplysta av röda ädelstenar (radiumrubiner) som är infattade i väggarna. Trapphusen är dekorerade med stenreliefer av tjocka slingerväxter och själva trappstegen tycks vara av rent silver.

Det finns ingen karta som binder ihop alla platserna inne i tornet, eftersom det inte går att orientera sig därinne. Den främmande arkitekturen förvrider riktningar, förvirrar lokalsinnet och omöjliggör kartläggning.

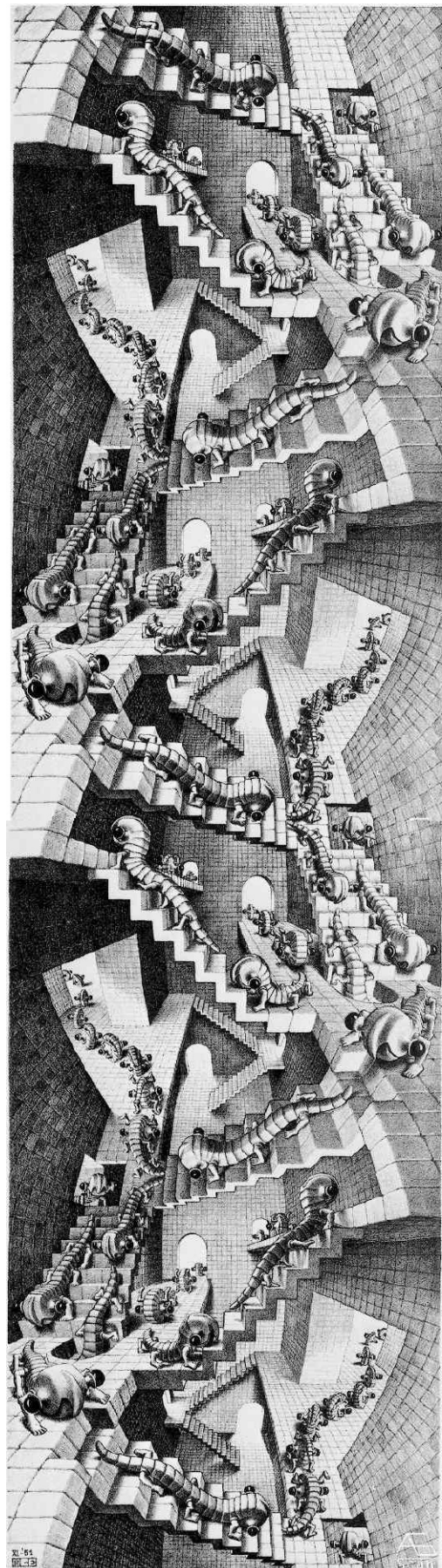
SCEN ETT – KÄLLAREN

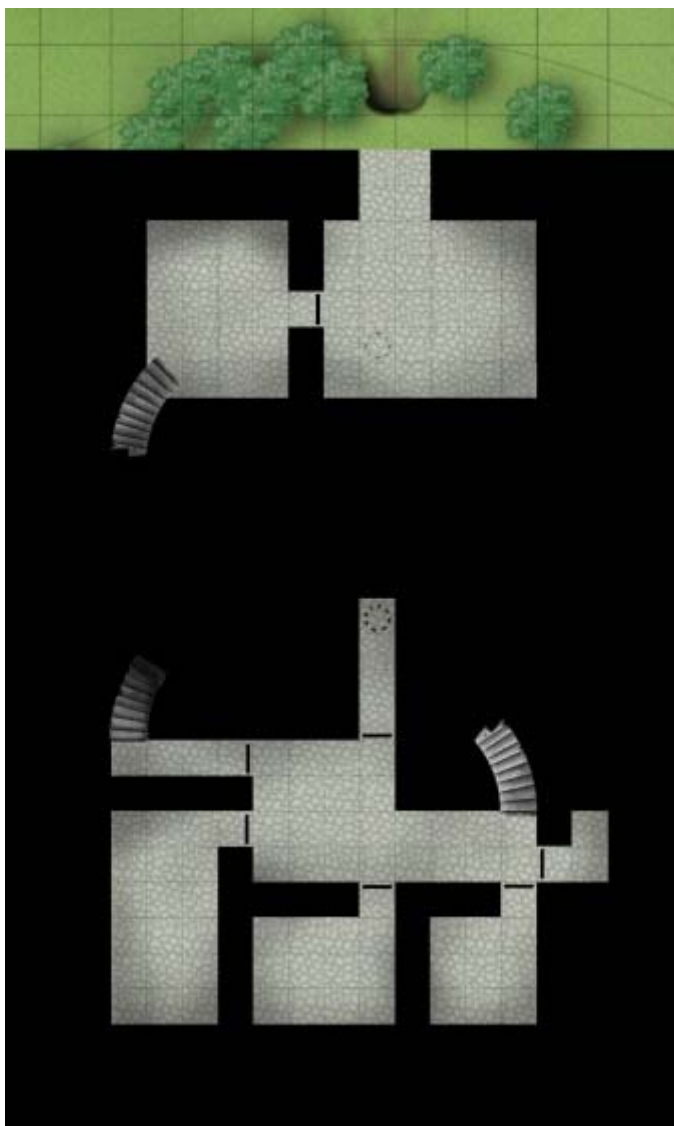
Förutom lejonen, förvarar Jara ännu ett experiment här – en skorpion som han har förstorat till ett monster. Om man kommer in i lejonkulan, kan man ta sig ur den två vägar. Dels kan man klättra upp till taket (Klättra SG 25), forcera takluckan som vakterna kastar ner mat till lejonen genom (Öppna lås SG 20 eller Styrka SG 22) och ta sig ut den vägen. Alternativt kan man öppna dörren till nästa sektion (Öppna lås SG 15 eller Styrka SG 20) och stöta på skorpionen. Om man överlever skorpionen kan man sedan öppna en dörr ut i korridoren (Öppna lås SG 15 eller Styrka SG 20).

Här nere sover sex vakter. Här finns även matförråd, vapenförråd, toalett och en sedan länge övergiven tortyrkammare.

SCEN TVÅ – BOTTENVÅNINGEN

De flesta vakterna sover eller håller sig åtminstone ganska lugna nattetid. Det finns tio gardessoldater här nere. Sex av dem sover nere i källaren, tre spelar kort för att hålla sig vakna och en (Bandaro) befinner sig trappan för att





försöka se vad som händer uppe i tornet. Bandaro är den ende av vakterna vars lojalitet mot kungen är större än hans skräck för Jara och han försöker skaffa information som skulle kunna få kungen att vända sig mot Jara. Han är också den ende av fienderna inne i tornet som kan förmås att samarbeta.

SCEN TRE - TAKRUMMET

Rummet rymmer flera skattkistor fulla med guld och juveler, men det har en mordisk fälla (Leta SG 22, Förstöra anordning SG 20). Om de går ut på golvet kommer det att trampa på någon av de golvplattor som utlöser fällan. Tjocka glasskivor faller ner för fönstren och damm av grå lotus virvlar in i rummet. De som inte klarar sitt Fasthetsräddningsslag (SG 22) drabbas av 2t6 Visdomskada och 2t4 rundor av stridsgalenskap. De som blir stridsgalna kommer att attackera med full kraft den eller det som är närmast.

Går man istället längs väggarna runt rummet till dörren på andra sidan, råkar man inte illa ut.

Dörren till trapphuset är låst (Öppna lås SG 20).

SCEN FYRA - TEMPLET

Detta är ett tempel helgat åt Zamoriens spindelgudinna. Ett blodfläckt altare, med kedjor runt om för att fångsla offren,

vittnar om de mörka riter som ofta förekommer här. Just nu finns tre lärjungar därinne och förbereder morgonens offerritual. Fyra nakna flickkroppar ligger i ett hörn och en av lärjungarna inleder striden med att väcka dem som levande döda.

SCEN FEM - TRAPPAN

Dekorationen i den här trappan är mer än bara en stenrelief. När minst två spelarfigurer befinner sig i trappan lösgör sig rankorna från väggen och attackerar dem. Yothga-växten är hungrig och maten är inom räckhåll.

SCEN SEX - HÅREMET

Detta rum är fyllt med sidenkuddar, skön musik och vackra flickor. Jara brukar roa sig med dessa flickor ibland för att stärka sin magi och deras nakna kroppar bär vittnesbörd om hans hårdhänthet. Flickorna är just nu samlade runt den döende Latifa. Hennes kropp är trasig bortom hopp om räddning och hennes ande är på väg att lämna den. Tyvärr får Tanada bara några sekunder på sig att ta farväl innan flickornas väktare, en jättelik spindel, attackerar spelarfigurerna.

Spindeln är tränad till att döda alla som inte är Jara, bär templets dräkter eller är en naken flicka. Om Livia inser det sista och vill dra nytta av det, har hon ingen blygsamhet som förhindrar henne. Vaktuniformer är dock inte till någon nytta, eftersom Jara inte anser att vakterna har någon anledning att komma hit oanmälda.

SCEN SJU – JARAS STUDIERUM

En av rummets väggar tycks vara gjord helt av glas. Utsikten över Arenjun och dess omgivning är hänförande. Perspektivet är märkligt – fast man tydligt kan urskilja buskarna i trädgården nedanför, har man fri sikt långt utanför Arenjun som om man befann sig flera hundra meter upp.

Skåpen i rummet och skrivbordets lådor innehåller en hel del intressant – främmande kryddor och ingredienser, skrifter på bortglömda språk, delar från varelser ur mörka mardrömmar – men intressantast är nog ändå den karaff som står på ett hörnbord. Karaffen är fylld med *Xuthals gyllene vin*.

AKT FEM – JÂG-KOSHA

Vilken väg de än tar genom tornet, kommer de så småningom att stöta på främlingen Jâg-kosha.

En elfenbensdörr inlagd med blodstenar leder in i en stor kammare med ett välvt tak. Golvet mitt i rummet har en gallertäckt öppning (2×2 meter stor) ner till en liten kammare nedanför. Man kan skymta den röda glöden av en massiv ädelsten där nerifrån. Ett fyrfat med rökelse sprider sin doft i rummet och bortom det syns en varelse sittande på en tron av marmor. Hans kropp är en mans, storväxt och muskulös, men huvudet är det av en elefant. De hinner inte mer än inse hans närvaro förrän han märker deras och öppnar sina oseende ögon.

SCEN ETT – DRÖMMEN

Jâg-koshas dominerande personlighet får rummet att gå i vågor och spelarfigurerna störtas in i en lotusliknande dröm. De befinner sig i en vidsträckt djungel framför ett gyllene tempel där gulhyade män staplar frukter och vin vid fötterna av en väldig elefantman medan grå gorillor dansar till prästernas flöjtspel. En människa, en svartmuskig magiker, sitter vid elefantmannens fötter och ställer frågor. Mannen verkar inte nöjd med svaren utan blir allt enträgnare, tills den väldige elefantmannen suckar, lyfter en kniv, gör ett litet stick i sitt finger och klämmer ut en bloddroppe. När droppen faller mot marken yttrar elefantmannen ord av sådan kraft att jorden själver och blodet stelnar till en klarröd ädelsten innan den tar mark framför magikern. Denne småler, lyfter ädelstenen och yttrar sina egna magiska ord över den. Elefantmannen rycker till vid orden och tycks krympa ihop – förslavas.

Mannen försvinner iväg med ädelstenen och den fjättrade elefantmannen. Prästernas flöjtspel tystnar, gorillorna flyr in i djungeln, de gulhyade männen kastar sig framstupa av skräck... och djungeln uppslukar scenen. Spelarfigurerna vaknar upp i rummet igen.

SCEN TVÅ – JÂG-KOSHAS DÖD

När spelarfigurerna nu kan se närmare på Jâg-kosha, lägger de märke till hur förstörd hans kropp är. Den bär vittnesbörd om både brännjärn och sträckbänk i stor mängd och det är ett under att han fortfarande är vid liv.

Denna elefantliknande varelse lider svårt av den tortyr Jara utsatt honom för genom seklen. Han är nu bara en spillra av sitt forna jag och längtar efter döden – men även efter hämnd mot Jara. I ett rum under golvet förvaras den magiska juvelen Elefanhjärtat och han ber spelarfigurerna att skänka den till Jara som en sista gåva och besvärjelse.

Och nu den stora magin, den mäktiga magin, sådan som jorden aldrig skådat tidigare, och aldrig skall skåda igen, under en miljon miljon årtusenden. Ur mitt livsblod frambesvärjer jag den, ur blod fött på den gröna bringan av Jâg, drömmande långt bort i Rymdens blå väldighet.

Dra era svärd och skär ut mitt hjärta; krama det sedan så att dess blod flödar ut över den röda stenen. Gå sedan längs dessa trappor till den ebenholtskammare där Jara sitter omsluten av onda lotusdrömmar. Uttala hans namn och han kommer att vakna. Lägg så denna ädelsten framför honom och säg, 'Jâg-kosha ger dig en sista gåva och besvärjelse.' Ta er sedan koickt ut ur tornet; frukta inte, er väg skall göras fri. En människas liv är inte som livet från Jâg, och inte heller är mänsklig död såsom Jâgs död. Låt mig bli fri från detta fängelse av förblindat trasigt kött, och jag skall åter vara Jogah av Jâg, gryningskrönt och glänsande, med vingar att flyga med, fötter att dansa med, ögon att se med och händer att krossa med.

Om spelarfigurerna inte omedelbart vill ställa upp på detta gräsliga hantverk, kommer Jâg-kosha att böna och be tills de går honom till viljes. Han påminner dem om hur mäktig Jara är och vad han

kommer att göra med inkräktare – även långt efter att de lämnat hans torn. Han påminner även Tanada om Jaras skuld i vad som drabbat hans älskade Latifa. När någon till sist griper sitt vapen och skär upp hans bröstorg, suckar han nästan av lycka. När de fått ut hans hjärta och kramar det, rinner hans hjärteblod ner på golvet och ner på juvelen nedanför. Spelarfigurerna lägger märke till hur blodet sugts upp som vatten av en svamp och juvelens ljus tycks bli starkare.

SCEN TRE – ELEFANTHJÄRTAT

Vägen till juvelen bevakas av en människoapa. Innan de kan komma åt Elefanthjärtat måste de ta sig förbi denna grå gorilla. Efter att ha sett i drömmen hur prästernas flöjtspel påverkade dessa varelser, kan spelarna komma att tro att flöjtspel är den enkla lösningen på detta problem. De har dock varken kunskapen eller färdigheten att betvinga den med musik, så en kamp är svår att undvika.

Däremot är besten inte så speciellt listig, så man kan mycket väl lura upp den till en lustiger dans, medan någon springer ner snabbt och snappar åt sig juvelen.

AKT SEX – UPPGÖRELSEN MED JARA

Vart de än tar vägen efter mötet med Jåg-kosha, kommer nästa anhalt att vara Jara. Under förutsättning att de bär med sig Elefanthjärtat, kan de besegra Jara genom att placera juvelen framför honom och framföra Jåg-koshas hälsning. Juvelens magi kommer då att suga in Jara i den och Jag-kosha, nu åter den mäktige Jogah av Jåg, väntar därinne för att utkräva sin hämnd.

SCEN ETT – VAR ÄR JARA?

Innanför en dörr av ebenholts finns en kammare draperad med svart sammet och möblerad med tre mörka sidenbritsar. Rummet stinker av rökelse och lotusdimmor som får det att svida i ögonen och sticka i luftvägarna. På vardera av de tre britsarna ligger en man och sover. Den till vänster är klädd i röda kappor, den rakt fram i blå kappor och den till höger i gröna kappor. Golvet härinne är täckt av tiotusentals små spindlar som kommer att klättra upp på envar som går fram emot någon av britsarna.

I själva verket är ingen av de tre Jara. Alla tre är levande döda som kommer att gå i strid mot den som kommer fram till deras brits. Om det uppstår strid kommer samtliga levande döda att vakna och så även Jara. Själv sover han på en avsats ovanför dörren.

SCEN TVÅ – JARAS DÖD

Så fort man uppfyllt Jåg-koshas besvärjelse, placerat ädelstenen framför Jara och framfört hälsningen, kommer magin att uppsluka Jara. Man kan åstadkomma detta på flera vis rent tekniskt – befinna sig i rutan intill Jara och spendera en kort handling på att lägga ner ädelstenen och framföra hälsningen eller att kasta ädelstenen mot Jara (beröringsattack på avstånd, otränad, avståndssteg 3 meter) och skrika ut hälsningen. Om man kastar den och missar, slår SL för var den hamnar. Förmodligen trillar den ner bland spindlarna på golvet...

När magin aktiveras kommer ädelstenen plötsligt att växa framför Jara och omsluta honom helt, sedan krymper den ihop igen och Jara med den. Inne i den snabbt försvinnande röda stenen hinner man se hur Jara angrips av en glänsade bevingad varelse – Jogah av Jåg.

AVSLUTNING

Sekunderna efter att Jara och juvelen försvunnit, börjar tornet själva i sina grundvalar. Magin som skapade det börjar falla samman och tornet med den. Det gäller att fly snabbt nedför trapporna och ut på gården innan man begravs under stenmassorna. Alla vakter och andra invånare är redan på vild flykt, så ingen försöker hindra spelarfigurerna. Det spelar heller ingen roll vilken trappa man tar – de leder alla ner och ut nu.

Ljudet av tornet som störtar samman kommer att locka dit större delen av Arenjuns invånare och spelarfigurerna kan försvinna diskret i mörkret och förvirringen.

ROLLFIGURER

HANI LAMPO, TJUVEN

HYPERBORIER; MILITÄR; RACKARE; MAN

Lång och mager, med ljusbrunt hår, grå ögon och blek hy. Hani är urtypen för en hyperborier – ilsken, vidskeplig och allt annat än vältalig. Han håller sig mest för sig själv, men är okuvlig trofast mot dem som vunnit hans tillit. Han ser sig som en trogen son av Bori och sänder ständigt böner till sitt folks gud.

Hani har hört om alla skatter som Jara samlat på sig under åren och hoppas kunna befria honom från några. Han är egentligen dödligt rädd för alla slags trollkarlar, men eftersom han i ett tanklöst och vresigt ögonblick råkade yttra inför Tanada och Zapono något om Arenjuns fega tjuvar och att en duktig tjuv inte borde ha något problem med att stjäla från en gammal halvblind präst, har han svårt att dra sig ur nu.

TANADA, JÄGAREN

KUSHIT; VILDMARKSMAN; BARBAR/JÄGARE; MAN

Mörk hy och svart, krulligt hår. Seg, uthållig och orädd. Det enda han fruktar är Derketa och hennes präster.

Han har sökt efter sin älskade Latifa i två år nu. Till slut har han fått säkra bevis för att hon förts till Jara och hans Elefantorn. Tanada tänker hämta henne. Han har fått Zapono intresserad av Jaras skatter och lyckats provocera Hani till att säga hur lätt det vore att stjäla dem. Me deras hjälp borde han kunna ta sig in och rädda Latifa.

LIVIA DI BELITO, ADELSKVINNAN

KORINTIER; ADLIG; ARISTOKRAT; KVINNA

Livia är en blond och högbramad skönhet, beklädd med juveler och vackra kläder.

Hon är van att leva gott, men det kostar. Tjänare, vackra kläder, fin mat, allt får Livias pengar att försvinna snabbt. Och nu har den där tjuvsige, men ohyfsade, piraten Montoya berättat om alla rikedomar som finns i Arenjuns silvertorn. En röd juvel stor som en knytnäve! Den borde kunna försörja henne ett bra tag – i alla fall i en månad eller två – och dess ägare är en uppkomling till präst som ändå inte förmår att uppskatta den.

ZAPONO MONTOYA, PIRATEN

ZINGAR; SJÖMAN; PIRAT; MAN

Hans namn är känt och fruktat nästan ända ner till Sydöarna. "Mitt namn är Zapono Montoya," är vad varje kapten fruktar att höra. Och vad kvinna längtar efter att höra.

Nu har han lyckats få den här fåfänga korintiskan att lyssna på honom. Spelar han sina kort rätt, bör han kunna komma ur det här med en rejäl förmögenhet. Tur att han sprang på den här pratglade vilden och fick höra talas om Jaras makalösa skatter innan någon annan lade beslag på dem.

ISHWAR, PRÄSTEN

VENÖ; ADLIG; LÄRÖ; MAN

En liten man med genomträngande blick som noga begrundar situationen innan han agerar.

Som Asuras trogne präst är det Ishwars plikt att söka kunskap. Och Jara besitter uppenbarligen kunskap i stor mängd. Det sägs att Elefantens hjärta är en mäktig artefakt från det svunna Atlantis. Ett sådant kraftfullt ting bör inte hanteras av en makthungrig man som Jara, utan av Asuras kloka prästerskap. Med lite hjälp bör Ishwar kunna ställa detta till rätta och den här gruppen kan vara precis den hjälp han behöver.