

ETT ÄVENTYR TILL
HJÄLTARNAS
—TID—
HIMMELBORGENS
HEMLIGHET

TEXT: JOHAN OSBJER
KARTOR: TOMAS BRATTSTRÖM
FORM: KRISTER SUNDELIN

En dag kom den bara där, borgen i skyn. Ingen vet var från, vad som finns där uppe eller hur man kommer dit. På en till synes svävande klippa står en ståtlig borg med tinnar och torn femtio famnar rakt upp i luften. Sakta gled den över byn och skuggade allt i sin väg, och försvann lika fort bakom skogens mörka trädtoppar. Alla drog en lättnadens suck även om solen inte riktigt ville leta sig tillbaka; redan första natten uppdragas att allt inte står rätt till...

INLEDNING OCH FÖRBEREDELSE

Detta äventyr går att spela i princip när som helst då rollpersonerna befinner sig i en mindre by ute på landsbygden med gott om skog omkring. Det kan vara rollpersonernas hemby eller en avsides bosättning där de gör ett tillfälligt stopp på sin resa. Under deras vistelse i byn passerar en svävande klippa med en mystisk borg. Strax därefter hem-söks byn av olika mer eller mindre skräck-fyllda händelser och rollpersonerna borde komma till undsättning. Uppe på klippan kommer rollpersonerna nå en dungeon som bebos av källan till det elände som börjat, en uråldrig vampyrgreve. Äventyret innehåller flera delar som kan användas för att skapa en spänd stämning för spelarna, både i form av olika stridsscener men även scener där du kan spela på deras osäkerhet över vad som kommer att hända och vad deras rollperso-ner kommer möta. Men det kan även vara så att spelarna förväntar sig att något kommer att hända, men som aldrig inträffar.

NÅGONTING KÄNNS FEL...

Om dagarna skuggas solen av dimmor och moln som rör sig genom byn och över himlen. Det ger en spöklik känsla som om något inte står rätt till. Nätterna hemsöks av den största fullmåne i mannaminne, och allt eftersom tiden går tycks den bli allt rödare. Byäldsten kallar till byting och föreslår ökad nattbevakning och allmän beredskap, »för något jävelskap är i görningen«.

Vädret är ideligen dystert med skuggad sol, fullmåne, snålblåst och sporadiskt kallt regn.

Slå ett slag på händelsetabellen (sidan 2) varje natt.

Efter 1T6+3 nätter kommer byäldsten kalla till ting igen, och föreslå att en grupp hjältar från byn undersöker vad som kan orsaka alla övernaturliga händelser om nätterna. Rollpersonerna kan naturligtvis föregå detta genom att själva ge sig iväg innan dess. De kommer dock inte hitta någon förklaring om de inte ger sig upp på den svävande klippan.

Om rollpersonerna vill ta sig upp på klippan behöver de spåra den genom en utmaning. De kan göra ett försök per dygn ifall de inte skulle lyckas. Klippan svävar 20 meter uppe i luften, och det behövs någon form plan för att lyckas ta sig dit. Kommer spelarna med en hyfsat rimlig idé kommer de upp utan problem med ett lyckat slag för en lämplig färdighet. Misslyckas slaget kommer de upp men drar på sig något missöde på vägen, till exempel att de tappar något på vägen upp.

Uppe på klippan upptäcker de en virvlande dimma som omsluter borgen som sågs så klart från marken. Ju närmre borgen de kommer desto suddigare och mer immateriell ser den ut att vara. Istället ser de vassa klippor som gör terrängen svårframkomlig. Längre fram hittar rollpersonerna en dubbelpart av ett hårt mörkt träslag med snirkliga lite rostiga detaljer i järn. Porten är låst men går att dyrka upp eller ha sönder med en murbräcka. Innanför porten väntar Vampyrgrevens Krypta.

Söker man runt lite i terrängen hittar man en stor stensarkofag i en liten dalsänka. Runt sarkofagen virvlar en grönaktig dimma. Den är giftig med styrka 60 och för varje påbörjad minut en person vistas i dimman måste hen lyckas med ett motståndslag mot *Uthållighet* eller få 1T6 i skada på *Hälsa* under 1T6 rundor. Om en person skyddar sig med en tygbit över munnen eller liknande öppnas slaget två snäpp. Under

UTMANING: HITTA DEN SVÄVANDE ÖN.

- ❖ *Jakt*, för att hitta spår i skogen
- ❖ *Spana*, för att hålla utkik efter ön
- ❖ *Stigvana*, för att inte gå vilse
- ❖ *Wyrd*, för att med lite övernaturlig tur komma rätt

❖ RESULTAT

- ❖ **Undermålig kvalitet:** Rollpersonerna går vilse i skogen och kommer hem genomblöta, frusna, trötta och eländiga ett dygn senare.
 - ❖ **Låg kvalitet:** Rollpersonerna hittar ingenting men har dock säkrat några spår. Nästa dag är de säkra på att hitta något. De får välja ett slag som öppnas två snäpp nästa gång de letar.
 - ❖ **Begränsad kvalitet:** Efter många timmars tröttsamt letande hittar de den mystiska borgen svävande i skyn. Borgens torn glimmar olycksbådande i det starka månlyuset.
 - ❖ **God kvalitet:** Rollpersonerna kommer fram efter några timmars sökande i den ogästvänliga terrängen. De är vid god vigör och har gott mod. Varje hjältes nästkommande färdighetsslag öppnas två snäpp.
 - ❖ **Överlägsen kvalitet:** Efter bara någon timmes färd hittar rollpersonerna den mystiska borgön svävandes i den spöklika dimhöjda skyn. På deras väg genom skogen hittade den hjälte som lyckades med *Stigvana* även murkellav som med ett lyckat slag för *Skapa* ger 5 doser motgift. Motgiftet kan användas för att återfå all skada man fått av förgiftning.
-

locket leder en avgrund ner till underjorden. Det luktar torrt och unket, som om locket inte lyfts på flera sekler. Om någon klättrar ner i sarkofagen kommer man efter 10 meter ner i vid de tre sarkofagerna i Vampyrgrevens Krypta. Naturligtvis kan man hoppa ner och ta fallskada som en riktigt hjälte.

1T6+1T10 Händelse	
2	Vampyrgreven kommer ner till byn i form av en stor fladdermus och anfaller en ensam stackare. Det kan vara en av rollpersonerna som är ensam, eller någon som de ser på avstånd. Efter en snabb avrättning och ett kraftfullt bett i halsen löses greven upp i en flock fladdermöss och flyger iväg.
3	En Vampyrling anfaller en ensam bonde på vägen hem från en blöt kväll på värdshuset. Rollpersonerna hör hur hen skriker i dödsångest ute på huvudgatan.
4	Plötsligt står 1T6+2 gengångare på tröskeln in till värdshuset. Med tom blick går de in och anfaller med nävar, tänder och improviserade tillhyggen. Använd samma stats som Haugbui har.
5	Ett högt ylande skär genom natten. Plötsligt rusar en skräckvarg och tre ulvar in i byn och anfaller första bästa levande varelse.
6	En tät dimma sveper in byn och det går inte att se långt framför sig. Här och var hör man ljud tydligt; något knarrar i rummet bredvid, vinden susar utan att dimman lättar och liknande.
7	En person (hjalte eller slp) som är ute om natten blir anfallen av en stor skock fladdermöss (samma stats som kråkflock). De anfaller under 1T10 rundor, och fortsätter därefter vidare söderut.
8	Ett skri som från ett djur hörs över byn. En sugga som varit ute och bökat hittas död vid skogsbrynet en bit från byn. Det känns onaturligt kallt fast det inte kan varit så länge sedan det bragts om livet. Med ett lyckat slag för Leta kan man se två små men djupa sår på djurets hals.
9	Råttor börjar leta sig fram ur skrymslen och vrår, ut på gatan från gränder och avträden. En råttsvärm anfaller en grupp människor rollpersonerna ser, eller rollpersonerna själva.
10	Rollpersonerna kan se hur en dimma som snabbt flyger genom byn. Den försvinner bakom ett hus.
11	2T6 vargar (se hundar i grundreglerna) drar in i byn och sätter skräck i allt levande. De anfaller svaga krakar, men flyr om hälften av gruppen stupar.
12	En familj upptäcker på morgonen att ett av deras barn saknas. Man kan se spår en bit ut ur byn där de helt plötsligt försvinner i tomma intet.
13	En persons isande skrik skär genom natten. Ute på byvägen står han helt paralyserad men vaknar till liv om någon sköljer ansiktet med vatten. Han vittnar om att han plötsligt stod ansikte mot ansikte med en blek smal person med långt svart hår och röda ögon.
14	En förväxt råtta med röda lysande ögon anfaller ett ont anande offer i natten. Det är vampyrgreven i sin råttform som behöver stilla sin hunger.
15	En död person hittas bakom ett hus. Offrets hy är helt vit, och det har två tydliga sår på halsen.
16	Ett högt ylande väcker alla i byn. En enorm varhare går ömsom på bakbenen och ömsom hoppar på alla fyrar, har brinnande röda ögon, sniffar lite i luften, öronen läggs lite på sne och sen anfaller den första bästa levande varelse. Använd stats för Fenrisyngel i grundboken. Den flyr snabbt in i skoge om den börjar få skada på Hälsa.

Händelsetabellen

VAMPYRGREVEN KRYPTA

❖ 1. FÖRKAMMAREN

Ingången är en låst dubbelpart av hårt trä beslagen av järn. Innanför porten kommer man till en förkammare med ytterligare en låst dubbelpart på motsatt sida. Inne i kammaren står fyra plåtröstningar med svärd och sköld. Det är Järnskuggor som anfaller om någon nuddar någon av dem eller den inre porten. Rollpersonerna kan finna en dold nyckel till den inre porten på en av Järnskuggorna i övrigt har de inget av värde på sig. Om rollpersonerna undersöker rum-

met kan de hitta smala springor i den östra väggen. Detta kräver att de uttryckligen letar där, eller lyckas med ett slag för leta. Det tycks som att något rörde sig en kort stund i mörkret på andra sidan.

❖ 2. NORRA KORSSALEN

Bortom den inre dubbelparten öppnas ett stort rum upp som leder framåt i kompakt mörker. Även med ljuskällor och mörkerseende är det svårt att se längre än någon meter framför sig. Det är alldeles tyst men man kan ana ett sus i den kalla luften. De är inte ensamma! I golvet innanför dubbelparten finns en 3x3 meter stor falllucka (2b)

som öppnar sig om någon gått in en meter på den. En person som gått ut på den kan undvika att falla ner genom att lyckas med ett mycket svårt slag för manöver. Man kan också ana att luckan finns om man undersöker golvet noga, men det räcker inte att trycka på den med en stav. På båda sidor om porten finns en smal öppning in i väggen. Den västra gången leder via några smala stentrappor ner till några till synes övergivna fångceller. Gången i den östra väggen leder till ett litet vaktrum. I den västra väggen finns smala springor i stenväggen genom man kan se in till förkammaren. Längre ner på den östra väggen finns en dold dörr



som efter några trappor tar en ner till gallerdörren under falluckan.

❖ 3. FÅNGCELLERNA

Direkt till höger om den stora porten in i kryptan leder en smal gång nedåt i mörkret. Efter ett tiotal meter kommer man ner till en L-formad korridor med totalt sex fångceller. De är endast 1,5 x 1,5 meter och är alla stängda med gallerdörrar av rostigt stål. Genom dörrarna ser man högar av ben som borde räcka för ett helt skelett eller två. I

hörnet av korridoren finns en trädörr med en liten skjutlucka som står öppen på vid gavel. Här nere bor likätaren Brutt, Vampyr-grevens fångvaktare. Hon vakar outtröttligt över fångcellerna tillsammans med fem skelett som håglöst vankar av och an genom korridoren.

I den sydvästra fångcellen finns resterna av en vampyrjägare som en gång i tiden äntade katakomberna med goda förhoppningar. Dennes utrustning finns kvar i cellen och innehåller bland annat tre glasflaskor med heligt vatten, fem silverkulor som passar till flintläspistoler och en spetsig ekpåle. Av dessa är det bara pålen som kan användas för att besegra Vampyr-greven, reste av vampnen härstammar från olika rykten om sätt att nedgöra vampyrer som kommer visa sig vara verkningslösa. I denna cell finns även en liten grävd gång bakom en hög sand och sten. Gången leder till gravkapellet några meter längre söderut.

❖ 4. FALLUCKAN

Går någon olyckligt sate genom luckan i norra delen av korssalen faller den fem meter och landar i ett benfyllt, fuktrigt obehagligt utrymme. En oljelampa eller fackla som följer med i fallet slås sönder och slocknar när den far i golvet. Det blir becks svart. Rummet är låst genom en bastant gallerdörr och skulle otören vara framme och alla rollpersonerna trillar ner behöver de komma på något sätt att ta sig förbi den låsta den. Låt detta vara utmanande, speciellt om de inte har lämplig utrustning med sig. Som sista utväg kan du låta Brutt hämta upp dem och låsa in dem i cellen med den forne vampyrjägaren och den hemliga gången.

❖ 5. VAKTRUMMET

Det lilla rummet precis intill förkammaren är spartanskt möblerad. Det finns varken bord eller stolar utan enbart ett ställ längs ena väggen där det hänger ett par ålderdomliga armborst och lod med rostiga spetsar. I övrigt är det tomt.

❖ 6. CENTRALA KORSSALEN

Längre in öppnar salen upp sig och i förgre-nas i fyra riktningar som ett kors. I mitten av salen öppnar taket upp sig och man kan skymta staketet till en balkong längre upp. Slöjor av kall dimma sveper ner från över-våningen. En bastant svart pelare reser sig från golv upp och försvinner upp i dimman. Den tycks vara gjord av svart sten och känns fuktig, nästan elektrisk när man vidrör den.

❖ 7. VÄSTRA KORSSALEN

I salens västra del upptas golvet av fyra små stensarkofager och bortom dessa en dubbel-

port av ek på den östra väggen. Varje regel föreställer en staty av ett liggande barn med en kerub vakandes vid deras huvud. Reglar-na är oerhört tunga, men med en lyckat slag för *Styrkeprov* kan de föras åt sidan. Slaget spärras fem snäpp om man inte använder något lämpligt verktyg. Dock innehåller sarkofagerna endast stoft från någon bort-gången stackare. Inte ens keruberna vaknar till liv.

❖ 8. GRAVKAPELLET

Om rollpersonerna tog den alternativa vä-gen genom det giftiga gasmolnet in i kryp-tan hamnar de i den delen av Vampyr-gre-vens krypta.

Bakom dubbelporten leder en bred trap-pa ner i mörkret. Det tycks som det är allde-les stilla samtidigt som plötsliga vindpustar ger ilningar längs ryggraden. Vid trappans fot står en stor stensarkofag på golvet och en korridor leder åt norr respektive söder. Korridoren leder till två liknande gravplat-ser som alla tre är vilorum åt tre förnäma krigare på olika sätt besläktade med Vam-pyr-greven. Längst i norr, bakom en lös sten-platta leder en smal gång till fångcellen med resterna av den arma vampyrjägaren.

Varje sarkofag innehåller det mumifiera-de liket av krigaren såväl som dess samlade skatter. Mumierna avger inga livstecken, såvida man inte nallar av skatterna. I så fall kommer mumien efter ungefär 10 minuter vakna till, trycka bort stenlocket och söka reda på de nesliga gravplundrarna. Ljudet av stenlocket som far i golvet hörs över hela Vampyr-grevens katakomber. Den nordli-gaste sarkofagen innehåller en cirkelformad medaljong i en silverkedja som ligger på mu-miens bröst. Medaljongen har en magisk symbol inristad ifyllt med svart lack samt en liten urgröpnung i mitten. Den mittersta sarkofagen har en trollstav av svart trä med band av silver runt staven i båda ändar samt en blå ädelsten i toppen. Den södra sarko-fagen innehåller ett par mörkbruna läder-handskar med insida av sammet och ma-giska runor broderade med guldtråd längs kanten.

❖ 9. ÖSTRA KORSSALEN

Salens östra del utgörs av en ovalformad damm där vattenytan ligger i nivå med gol-vet. För att inte missa detta måste första hjälten som närmar sig slå ett lätt slag för *Leta* eller *Wyr*d. Lyckas slaget uppträcker hjälten vattnet och kan undvika det, an-nars bjuds hen på en ofrivillig simtur i det onaturligt kalla vattnet. På den östra väg-gen finns en oläst men stängd dubbelport av ek och i både norra och södra väggen leder smala spiraltrappor längre ner i mörkret.

❖ 10. KÄLLARGÅNGARNA

Vid den kalla svarta dammen leder två sma-la spiraltrappor ner i mörkret. Trapporna leder ner till trånga, mörka, kalla, fuktiga gångar i underjorden. Det är alldeles tyst förutom ljud av vatten som droppar då och då. Ibland inbillar man sig även att man hör hessa flämtanden längre in i mörkret. Nere i källargångarna bor en nattulv i mörkret. Den kommer inte bege sig upp för trap-porna, och den kommer se till att eventuella besökare inte gör det heller. Dess taktik är att snabbt gå till anfall i skydd av mörkret, och därefter snabbt försvinna igen. Käl-largångarna är fulla av gravplatser bakom stentavlor inmurade i väggarna. För varje grav som skändas genom att stentavlan slås sönder rullas ett slag på skattabell 2 till 4 i grundboken sidan 62-63 (slå en T3 för att avgöra vilken).

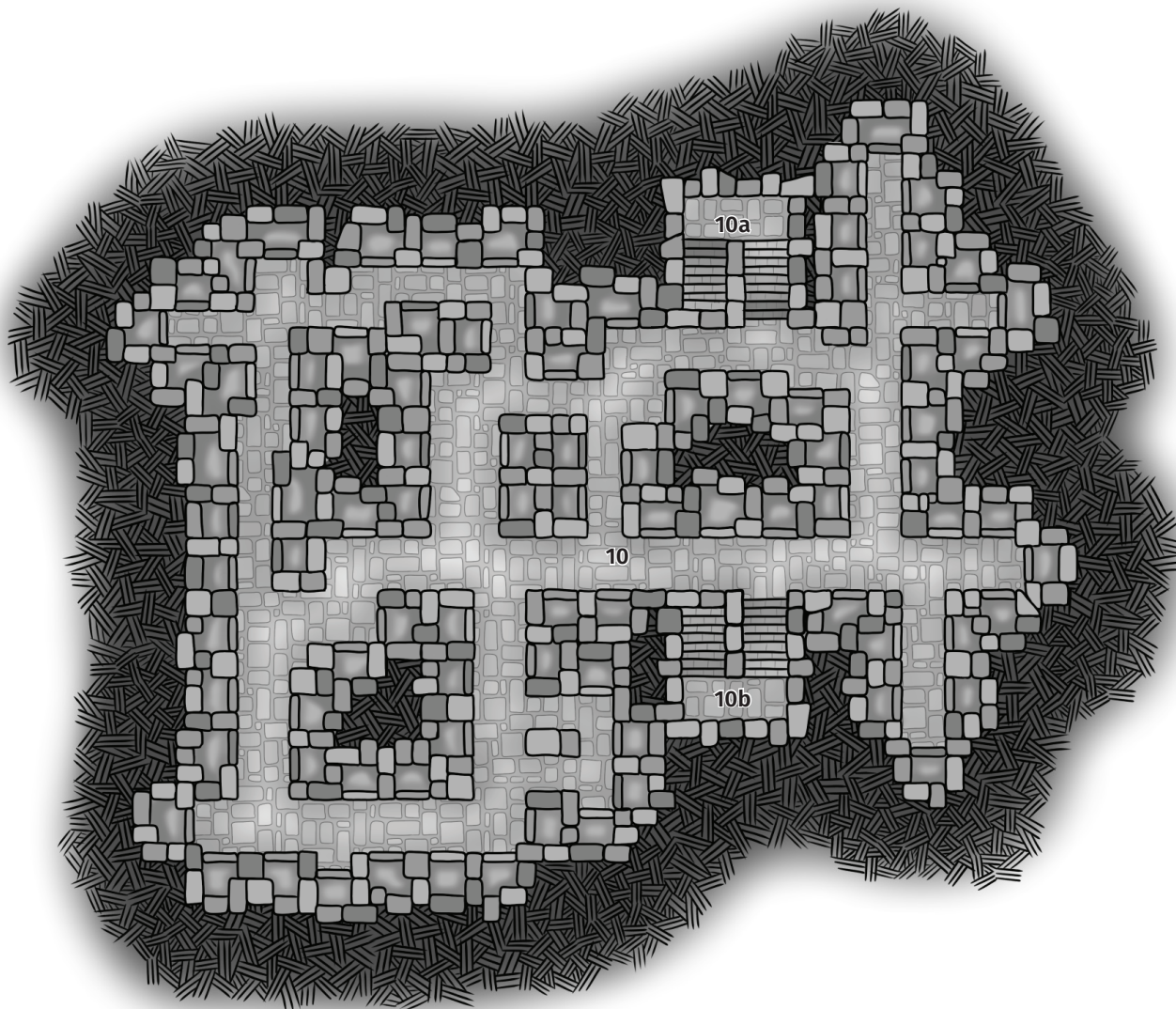
På golvet en bit från trappan rollper-sonerna tar ner ligger liket av en ung man med kritvit hy och blont vågigt hår, endast klädd i trasiga, sönderrivna byxor i en om-fattande blodpöl. Från trappan kan man dock bara skönja konturerna av något som skulle kunna vara en kropp. På halsen syns två röda bitmärken. Liket är iskallt och det är omöjligt att försöka lista ut hur länge per-sonen varit död. Om rollpersonerna lämnar liket och återvänder hit senare syns dock inga spår av vare sig liket eller den omfat-tande blodfläcken på golvet.

❖ 11. BIBLIOTEKET

Bakom den östra dubbelporten, vid dam-men, leder en smal ungefär 10 meter lång korridor i nordsydlig riktning med en enkel trädörr i respektive ände. Bakom den norra dörren finns ett mindre bibliotek med hyl-lor översvämmade av böcker och skriftrullar längs väggarna. I mitten av rummet står två till synes bekväma fåtöljer och ett litet ele-gant träbord. Framför sittgruppen finns en öppen spis med en liten eld som sprider ett mysigt ljus och lite värme i rummet. En kort stund efter att rollpersonerna kommit in i rummet slocknar brasan tillsammans med rollpersonernas egna ljuskällor – till och med magiska – plötsligt. Den hastiga för-ändringen av ljusstryka förblindar även dem med mörkersyn en kort stund, men lång nog för att stressa spelarna.

❖ 12. MAGIKERNES ARBETS-RUM

Precis mittemot det lilla biblioteket, i an-dra änden av den smala korridoren, finns en till enkel trädörr utan lås. Denna leder till ett rum något större än biblioteket med bord och hyllor fullständigt belamrade med olika sorters utrustning, magika pergament och suspekta alkemiska preparat. Här kan



den som är kunnig hitta flaskor med diverse motgift men inga helande drycker.

❖ 13. SÖDRA KORSSALEN

I söder upptas salen av en två och en halv meter hög staty av en man med bakåtslickat hår, mantel, stilig kravatt och en genomskärande blick. Alla som tittar på statyn får en obehaglig känsla av att någon stirrar tillbaka och känslan följer med en även efter statyn kommer utom synhåll. Strax efter att första hjälten fått syn på statyn hörs ljudet av en port som slår igen och reglas framför dem (i söder). Både östra och västra väggen öppnar upp sig i en smal gång med en trappa som leder uppåt. Salen slutar i en bastant låst dubbelpart av mörkt trä, utsmyckad med detaljer i guld och silver.

❖ 14. SPEGELSALEN

Den låsta dubbelparten i söder leder in till en ungefär sex gånger sex meter stor sal, men som känns mycket större. Rummet är snålt upplyst av fyra stora lyktor på snirligt utsirade piedestaler av järn. Lyktornas lågor

är blåa och fladdrar olycksbådande, de avger ett kallt blått ljus och en känsla av död och olycka. Det förrädiska ljuset sprider sig genom en mängd speglar på väggarna som gör det svårt att uppfatta rummets dimensioner och begränsningar.

När rollpersonerna träder in i rummet ser de till sin fasa att de inte är ensamma. Fyra långsmala personer med blek hy och stiliga kläder står och samtalar med varsitt vinglas i handen. De tittar upp mot sina besökare och ställer sakta ifrån sig glasen på ett sidobord, redo att ta emot sina besökare.

Det är Vampyrgreven och hans tre vampyrlingar som för tillfället befinner sig i rummet. De går inte direkt till anfall och det är möjligt att förhandla med Greven om att bege sig från trakten. Priset bör vara något som är kostsamt för rollpersonerna. Blir det våldsamt kommer de dock göra allt för att utrota sina inkräktare. I slutet av varje runda kommer dessutom en flammande skalle materialiseras från en av lyktorna. Om Vampyrgreven besegras upplöses skalarna i en blå låga, medan greven själv lö-

ses upp i ett rökmoln och återuppstår i sin krypta.

❖ 15. VAMPYRGREVEN'S GEMAK OCH KRYPTA

Spegeln i det sydöstra hörnet i spegelsalen går att krossa och bakom den leder en gång in till Vampyrgreven's privata gemak. Här finns fina möbler, vitrinskåp och bokhyllor. På väggarna hänger dessutom sex stiliga gobelänger föreställandes välkända historiska skeenden. Bakom den vänstra på den nordliga väggen finns en hemlig gång in till Vampyrgreven's krypta (15b). Det är ett kalt oktagonalt rum med ett vitt marmorpodium mitt i rummet. På upphöjningen står en svart stängd tråkista med förgyllda kanter. Det är i denna kista Vampyrgreven materialiseras om han skulle bli besegrad i spegelsalen.

❖ 16. BALKONGEN

På ömse sidor av statyn i södra delen av korssalen leder två trappor upp till balkongen på övervåningen. Här ligger dimman tät

och den känns kvalmig när den fyller lungorna. Sikten är tidvis begränsad till bara någon decimeter framför en när de allra tåstaste dimslöjorna drar framför en. I mitten av salen leder ett räck runt kanten ner till våningen under. Här är dimman något tunnare och man kan skymta den svarta pelaren som stiger upp några meter från räck. Då och då ser man små blixtrar från magiska urladdningar mellan pelaren och dimman. Mitt i dimman står rollpersonerna plötsligt ansikte mot ansikte med en äldre man i frack och hög svansförläng. Han undrar på med en aldrig dialekt vilka rollpersonerna är och vad deras ärende är. Oavsett vad de svarar kommer han att nicka och försvinna i dimman i riktning mot trapporna. Skulle rollpersonerna ta till våld bjuder han inte på något motstånd utan går under tämligen omedelbart.

❖ 17. SOVGEMAKERNA

På den västra, norra respektive östra vägen finns en förstärkt dörr som leder in till i princip identiska sovgemak. Här finns en skön bädd och ett skåp med stiliga skjortor, rockar, kravatter och andra stiliga klädesplagg. I garderoben i det västra rummet finns även en stiligt dekorerad fullt fungerande stridshammare. På ett sidobord står en karaff och två vinglas.

MUMIERNAS TRE ARTEFAKTER

❖ EANHJELMS BESKYDDARE

Medaljongen är känd som Eanhjelm Beskyddare. Den är omtalad i en handfull historier som ett skydd mot magi men har varit förlorad i århundraden. Den senast kända ägaren är den alviska magikern Kawain som dog i slaget om Broddwara för mer än 200 år sedan. Kunskapen om vem eller vad Eanhjelm var har dock försvunnit i historiens virvlande djup.

För att medaljongen ska ha effekt krävs att en ädelsten värd minst 50 s placeras i fördjupningen. En ädelstensslipare kan slipa lämpliga stenar så de får plats perfekt. Om bäraren skulle påverkas av en besvärjelse, antingen genom ett anfallsslag eller ett motsatt slag, slår bäraren ett slag för Wyrd. Slaget spärras ett snäpp för varje T6 den anfalande magikern har betalat i extra kostnad för att lägga besvärjelsen. Om slaget lyckas påverkas inte bäraren av besvärjelsen och ädelstenen förbrukas. Eventuella andra mål påverkas dock som vanligt. Finns en ny ädelsten nära till hands räknas det som en övrig handling att sätta i en ny sten i medaljongen under en strid.

❖ KELONES MAGISKA SPIRA

Långt i den otillgängliga ödemarken i norr regerade trollkungen Kelone över berg och djupa dalar. Legenderna framhäver hennes enorma karisma och förmåga att ena folk och vinna fiendens hjärta och lojalitet utan onödigt våld. Vad som är mindre känt är att han hämtade mycket av denna kraft från hennes magiska spira. Med den fick han varelser i sin omgivning att se upp till och beundra honom, något han kunde utnyttja till sin fördel.

En person med spiran i sin hand kan charma varelser i sin närhet. Det måste vara en någorlunda intelligent varelse som personen under normala omständigheter kan kommunicera och göra sig förstådd med. Genom att lyckas med ett motsatt slag för Wyrd, öppnat fem snäpp, kan personen beordra varelsen att utföra handlingar under 1T6 timmar och varelsen kommer då efter sin bästa förmåga försöka utföra dessa. Så fort personen anfaller varelsen, eller om varelsen ska utföra en handling som medför fara för denne bryts förtrollningen. Endast en varelse kan vara förtrollad åt gången och efter att effekten avslutats kan spiran inte användas förrän efter nästa soluppgång.

❖ AFTONDOFTENS FÖRUNDERLIGA HANDSKAR

Få misslor gör sig kända som stora krigare, men den legendariska Aftondoft är ett exempel på motsatsen. Många är de sagor och legender om Aftondoftens äventyrliga eskapader i världens olika skogar, gravkummel och avlägsna riken i jakt på rikedomar och kamp mot ondska. Många av dessa sagor betonar Aftondoftens sagolika reflexer och förmåga att inte bara undvika, utan även fånga pilar på väg mot henne. Det är sant att Aftondoft hade reflexer utöver det vanliga, men förmågan att plocka pilar i luften var inte hennes allena. Det var först med sina magiska skinnhandskar hon fått av trollpackan Aesmael hon fick denna förmåga.

Handskarna går att få på och tycks passa oavsett hur stora eller små händer en person har. Om en person haft dem på sig under minst ett dygn kan personen använda slagsmål för att undvika projektiler oavsett slag även om skytten står i samma zon. Om personen använder slagsmål för att undvika ett anfall med en pilbåge lyckas hon dessutom fånga pilen. Detta gäller även om skytten står i en annan zon. Om pilen fångas på detta sätt kan användaren kasta tillbaka pilen som en övrig handling (om hon inte använt den redan den här rundan). För att lyckas med detta slås ett normalt anfallsslag för kastvapen och pilen gör 2T6 Vådlig skada om den träffar.

ODJUR I MÖRKRET

❖ VAMPIR

När vampyrens Hälsa når noll upplöses den i ett rökmoln. Kroppen återuppstår sovan i vampyrens kista där den återfår 1T6 Hälsa per timme. I detta läge är det möjligt att döda vampyren genom att köra en ekpål genom dess hjärta. När all hälsa regenererats vaknar vampyren igen.

📖 VAMPIR

Gard: 45+2T6 **Hälsa:** 25+3T6
Egenskaper: Fasansfull, Flera anfall (2+1)†, Imateriell (gasform), Regenerera 1T6.
Turordning: Två högsta av fyra T6
Anfall:
 ❖ **Vassa klor:** 75%, skada 5T6
 ❖ **Bett:** 85%, skada 6T6+
Försvar: 75%
Språk: Allröna, Fornröna
Färdigheter: Grund 65%, Wyrd 85%, Gömma sig 80%

† Vampyren kan anfalla två gånger med vassa klor. Om båda anfallen träffar får den dessutom anfalla med ett bett. Försök att blockera detta anfall spärras två snäpp.

‡ Bettet kan bara användas om vampyren lyckats träffa två gånger med sina klor. Anfallet ger skada på skuld. Om offret förlorar all skuld kommer den återvända från skugglandet som en vampyrling.

❖ VAMPIRLING

Vampyrlingen är till det yttre precis lik en människa men är lite tåligare, vassare naglar och tänder och dör inte av ålder utan kommer med tiden bli en vampyr.

📖 VAMPIRLING

Gard: 20+3T6 **Hälsa:** 15+3T6
Egenskaper: Skrämmande
Turordning: Två högsta av fyra T6
Anfall:
 ❖ **Vassa klor:** 70%, skada 5T6
 ❖ **Bett:** 60%, skada 6T6+
Försvar: 60%
Språk: Allröna
Färdigheter: Grund 50%, Wyrd 70%, Se högfärdig ut 75%

† Om ett offer tar skada på hälsa från ett bett kommer det blöda ymnigt från halsen och ta 1T6 skada på Hälsa i slutet av sin runda tills någon lyckas med Låkekonst.

❖ JÄRNSKUGGA

En hård varelse i tjock plårustning, stor sköld och enormt svärd. Anfall framifrån skyddas automatiskt av dess stora sköld och tjocka rustning. Dock kan man smyg

sig på dem bakifrån med ett lyckat slag för Götter sig, denna attack räknas dock inte som lönnmord. Man kan även anfalla en järnsluga från sidan eller bakifrån om den redan anfallits av en annan person samma runda.

En järnsluga kan inte skadas med avståndsanslag eller magi.

JÄRNSLUGA

Gard: 10+1T6 **Hälsa:** 30+3T6

Egenskaper: Magieresistent.

Turordning: 1T6

Anfall:

❖ **Tungt bredsärd:** 75%, skada 5T6

❖ **Försvar:** 0% (Automatiskt vid anfall framifrån)

Skydd: Tjock plåtrustning med hjälm, skydd 3T6

Språk: Svartna

Färdigheter: Grund 45%

❖ FLAMMANDE SKALLE

Flammande skallar är skräckinjagande demoniska varelser från en annan värld. De är stora som människoskallar omsvepta av kalla blå flammor. Lågorna är inte eld och de kan inte antända något och eller göra någon skada; däremot skyddar den skallen från all skada. De anfaller med snabba flygande anfall och försöker nudda vid sin motståndare. Om anfallet lyckas känner offret en elektrisk stöt genom kroppen och blir paralyserad till slutet av sin nästa runda. Tills dess kan den inte göra några handlingar eller tala, endast stå kvar på sin plats.

FLAMMANDE SKALLE

Gard: – **Hälsa:** –

Egenskaper: Bunden, Flygande, Skrämmande.

Turordning: Två högsta tärningar av 4T6.

Anfall:

❖ **Påflygning:** 70%

Försvar: 0%

Språk: –

Färdigheter: Grund 30%

❖ MUMIE

Mumier är starka, tuffa odöda men som lätt fattar eld. Om en mumie tar skada av eld blir den *Antänd* även om skadan inte går på *Hälsa*. Brinnande mumier avger gaser och första gången per scen en person andas in dem måste hen klara ett slag för *Uthållighet* eller tillfälligt sänka sin *Gard* med 2T6. Dessa återfås med 1 *Gard* per timme och inte direkt efter scenen som vanligt.

MUMIE

Gard: 10+2T6 **Hälsa:** 35+2T6

Egenskaper: Eldkänslig, Skrämmande.

Turordning: Två högsta tärningar av 4T6.

Anfall:

❖ **Bredsärd:** 70%

❖ **Försvar:** 0%

Skydd: Balsameringslindor 1T6

Språk: –

Färdigheter: Grund 40%

❖ SKELETT

Med ondskefull magi kan en magiker gjuta skenliv i ett skelett så att det kan röra på sig och lyda magikerns befallningar. Skeletten parerar inte, utan värdet Försvar representerar bara svårigheten att hitta någon vital del att slå mot

SKELETT

Gard: – **Hälsa:** 15+1T6

Egenskaper: Kanonmat, Skrämmande

Turordning: Två högsta tärningar av 4T6.

Anfall:

❖ **Särd/yxa:** 50% skada 5T6

Försvar: 45%

Skydd: Läder 1T6

Språk: –

Färdigheter: Grund 30%

TIPS ATT SPELLEDA SKRÄCKÄVENTYR

- ❖ Börja med att fråga spelarna vilken typ av stämning de vill ha. Vill de bli rädda eller räcker det med att spela en solig söndagseftermiddag med kaffe och bullar?
- ❖ Håll belysningen i rummet nedtonat och använd gärna levande ljus.
- ❖ Använd musik och ljudeffekter. Det finns flera bra spellistor på Spotify, eller sätt ihop en egen. Ljudeffekter kan skapa bra stämning, men se till att det inte tar för mycket uppmärksamhet. Du kan till exempel använda dig av <https://tabletopaudio.com>
- ❖ Beskriv omgivningen genom att använda rollpersonernas alla fem sinnen. Beskriv inte bara vad de ser och hör, utan även hur det luktar och smakar.
- ❖ Begränsa eller förvräng rollpersonernas sinnen. En tät dimma gör att även personer med mörkersyn har svårt att se eller att det inte går att lokalisera källan till ett avlägset ljud.
- ❖ Säg inte namnet på de odjur spelarna möter, beskriv dem istället. »*Ut ur mörkret närmar sig två kroppar med armarna utsträckta mot er. Gamla söndertrasade gulvita lindor omsveper de svartnade kropparna och de stirrar mot er med sina svarta avgrundsdjupa hål till ögon. En fadd nästan kvävande smak sprider sig när de kommer närmre.*«
- ❖ Beskriv inte heller för omfattande. Spelarna ska använda sin fantasi för att fylla i de detaljer du utelämnar. Osäkerheten och spelarnas egna antaganden kommer aktivera dem mer och de blir inte bara passiva mottagare för informationen.
- ❖ Försök bygga upp stämningar som bygger på spelarnas förväntningar, men utan att infria dem. Kroppen som ligger framför dem kommer inte vakna upp men anspela på att den kommer göra det; golvet som håller för rollpersonerna trots att sprickorna och det knakande ljudet anspelar på något annat.

VÄRDEN PÅ ODJUR

Odjur	Gard	Hälsa	Egenskaper	Turordning	Anfall	Skada	Vapenegenskaper	Försvär	Skydd	Språk	Färdigheter
Järnskugga 1	11	40	Magiresistent	1T6	Tungt bredsvärd	75% 5T6	0%*	0%*	Tjock plåtrustning 3T6	Svartna	Grund 45%
Järnskugga 2	13	39	Magiresistent	1T6	Tungt bredsvärd	75% 5T6	0%*	0%*	Tjock plåtrustning 3T6	Svartna	Grund 45%
Järnskugga 3	12	43	Magiresistent	1T6	Tungt bredsvärd	75% 5T6	0%*	0%*	Tjock plåtrustning 3T6	Svartna	Grund 45%
Järnskugga 4	16	40	Magiresistent	1T6	Tungt bredsvärd	75% 5T6	0%*	0%*	Tjock plåtrustning 3T6	Svartna	Grund 45%
Brutt	14	32	Skrämmande, Flera anfall (2)	2T6	Svarta klor 65% Rostigt svärd 70% 5T6	3T6 5T6	Livsstöld	65%		Fornröna	Grund 40%
Skelettkrigare 1	-	20	Kanonmat, Skrämmande	2/4T6	Rostig yxa 55%	5T6		45%	Åldrig ringbrynja 2T6		Grund 30%
Skelettkrigare 2	-	19	Kanonmat, Skrämmande	2/4T6	Rostigt svärd 50%	5T6		45%	Gammalt läder 1T6		Grund 30%
Skelettkrigare 3	-	20	Kanonmat, Skrämmande	2/4T6	Trubbigt spjut 65%	5T6		45%	Åldrig ringbrynja 2T6		Grund 30%
Skelettkrigare 4	-	19	Kanonmat, Skrämmande	2/4T6	Stilig yxa 75%	5T6		45%	Plåharnesk och ro-marhjälm 3T6		Grund 30%
Skelettkrigare 5	-	18	Kanonmat, Skrämmande	2/4T6	Rostigt svärd50%	5T6		45%	Sliten ringbrynja 2T6		Grund 30%
Mumie 1	17	40	Eldkänslig, Skrämmande	2/4T6	Bredsvärd 70%	5T6		0%	Balsameringslindor 1T6		Grund 40%
Mumie 2	19	42	Eldkänslig, Skrämmande	2/4T6	Bredsvärd 70%	5T6		0%	Balsameringslindor 1T6		Grund 40%
Mumie 3	21	44	Eldkänslig, Skrämmande	2/4T6	Bredsvärd 70%	5T6		0%	Balsameringslindor 1T6		Grund 40%
Nattulv	30	41	Flera anfall (2), Skrämmande, Snabb.	2/3T6	Vargklor 80% Vargkäft 80%	5T6 4T6	Låsande Livsstöld	0%	Vargpäls 2T6	Fornröna, Svartna	Grund 65%, Luktsinne 90%, Pysa iväg 90%
Vampyrling 1	28	26	Skrämmande	2/4T6	Vassa klor 70% Bett 60%	5T6 6T6*		60%		Allröna	Grund 50%, Se högfärdig ut 75%
Vampyrling 2	36	30	Skrämmande	2/4T6	Vassa klor 70% Bett 60%	5T6 6T6*		60%		Allröna	Grund 50%, Se högfärdig ut 75%
Vampyrling 3	37	29	Skrämmande	2/4T6	Vassa klor 70% Bett 60%	5T6 6T6*		60%		Allröna	Grund 50%, Wyrd 70%, Se högfärdig ut 75%
Vampyrgreven	57	37	Fasansfull, Flera anfall (2+1)*, Imateriell (i gasform), Rege-nera 1T6	2/4T6	Vassa klor 75% Bett 85%	5T6 6T6	Spec.	75%		Allröna, Fornröna	Grund 65%, Wyrd 85%, Gömma sig 80%